

# WROCŁAWSKA WYŻSZA SZKOŁA INFORMATYKI STOSOWANEJ

## KARTA OPISU PRZEDMIOTU

<b>Wydział</b>		<b>Informatyki</b>	
<b>Kierunek</b>		<b>Informatyka</b>	
<b>Specjalność</b>		<b>Projektowanie stron internetowych</b>	
<b>Semestr</b>	<b>IV</b>	<b>Program studiów, dla którego obowiązuje sylabus</b>	<b>2023/2024</b>
<b>Stopień studiów</b>	<b>I</b>		

Nazwa przedmiotu	Projektowanie interfejsów mobilnych			
Kod przedmiotu	PIM			
	30	Tryb	stacjonarny	niestacjonarny
Profil kształcenia	Ogólnoakademicki (A)		Praktyczny (P)	
Forma zajęć	laboratorium			
Język przedmiotu	polski			
Liczba punktów ECTS	2			

<b>Prowadzący zajęcia</b>	
<b>Forma prowadzonych zajęć</b>	<b>Laboratorium</b>
<b>Wymiar zajęć</b>	<b>30 h</b>
<b>Stopień (tytuł) naukowy</b>	
<b>Imię</b>	
<b>Nazwisko</b>	

<b>Wymagania wstępne</b>	Umiejętność obsługi komputera i środowisk programistycznych. Podstawowa wiedza z zakresu projektowania graficznego i zasad UX/UI.
<b>Założenia i cele przedmiotu</b>	Celem przedmiotu jest zaznajomienie studentów ze specyfiką projektowania interfejsów użytkownika dla urządzeń mobilnych, w tym z zasadami UX/UI, wytycznymi platform (iOS, Android), tworzeniem prototypów, projektowaniem responsywnym i adaptacyjnym, a także testowaniem i optymalizacją interfejsów. Studenci nauczą się wykorzystywać narzędzia do prototypowania oraz metody badania potrzeb i zachowań użytkowników
<b>Metody dydaktyczne</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Prezentacje multimedialne.</li> <li>2. Pokazy przykładowych rozwiązań problemów.</li> <li>3. Rozwiązywanie zadań praktycznych.</li> </ol>

<b>Efekty uczenia się (odniesienie do charakterystyk poziomów Polskiej Ramy Kwalifikacji)</b>		<b>Odniesienie do efektów dla kierunku</b>	<b>Odniesienie do efektów uczenia się wg Polskiej Ramy Kwalifikacji</b>
WIEDZA – absolwent zna i rozumie:	W01. Wytyczne projektowe platform mobilnych (iOS, Android) oraz znaczenie spójności interfejsu z wymaganiami systemu.  W02. Specyfikę projektowania dla różnych urządzeń i	K_W06 K_W10 K_W21 K_W22	P6S_WG P6S_WG_INŻ

## WROCŁAWSKA WYŻSZA SZKOŁA INFORMATYKI STOSOWANEJ

	<p>rozdzielczości, uwzględniając zróżnicowane ograniczenia ekranów.</p> <p>W03. Metody badania potrzeb użytkowników, tworzenia person i scenariuszy użycia w celu optymalizacji UX.</p> <p>W04. Narzędzia do interaktywnego prototypowania interfejsów mobilnych i zasady ich efektywnego wykorzystania.</p> <p>W05. Metody testowania i optymalizacji interfejsów mobilnych, uwzględniające analizę wyników badań i opinii użytkowników.</p>		
UMIEJĘTNOŚCI – absolwent potrafi:	<p>U01. Projektować intuicyjne, dostępne i zgodne z wytycznymi platform mobilnych interfejsy użytkownika.</p> <p>U02. Stosować narzędzia do tworzenia interaktywnych prototypów interfejsów mobilnych.</p> <p>U03. Dostosować układ interfejsu do różnych rozdzielczości i orientacji ekranu, wykorzystując podejścia responsywne i adaptacyjne.</p> <p>U04. Przeprowadzać testy użyteczności interfejsów mobilnych oraz analizować wyniki w celu wprowadzania usprawnień.</p> <p>U05. Modyfikować projekty w oparciu o feedback, zapewniając ich stałe doskonalenie pod kątem UX i wizualnej spójności.</p>	<p>K_U01 K_U02 K_U03 K_U04 K_U08 K_U09 K_U11 K_U17 K_U23</p>	<p>P6S_UW P6S_UW_INŻ P6S_UO P6S_KK P6S_UK</p>
KOMPETENCJE SPOŁECZNE – absolwent jest gotów do	<p>K01. Pracy w zespole, przyjmując w nim różne role.</p> <p>K02. Kreatywnego tworzenia projektów.</p> <p>K03. Ciągłego samokształcenia się w celu dostosowywania się do dynamicznie zmieniających się technologii.</p>	<p>K_K01 K_K03 K_K04</p>	<p>P6S_KO P6S_UU P6S_UO P6S_KR</p>

Lp.	Tematyka zajęć	Liczba godzin
<b>Forma zajęć – laboratorium</b>		
1	Wprowadzenie do projektowania interfejsów mobilnych. Zasady i wyzwania projektowania na urządzenia mobilne. Charakterystyka platform mobilnych (iOS, Android).	4
2	Podstawy UX w aplikacjach mobilnych. Badania użytkowników, tworzenie person, scenariuszy użytkowania.	6
3	Narzędzia do prototypowania interfejsów mobilnych. Przegląd narzędzi (Adobe XD, Figma, Sketch, Framer). Tworzenie interaktywnych prototypów.	4

## WROCŁAWSKA WYŻSZA SZKOŁA INFORMATYKI STOSOWANEJ

4	Zasady projektowania interfejsów mobilnych. Guideline'y platform (Material Design, Human Interface Guidelines). Projektowanie intuicyjnych i dostępnych interfejsów.	6
5	Adaptacja projektu na różne urządzenia i rozdzielczości. Responsive Design vs. Adaptive Design. Projektowanie dla różnych ekranów i orientacji.	4
6	Testowanie i optymalizacja interfejsów mobilnych. Metody testowania użyteczności, analiza feedbacku użytkowników. Zaliczenie.	6

<b>Forma i warunki zaliczenia przedmiotu</b>	Wykonanie projektów. Częstkowe prezentacje, zdawanie raportów, obrona projektów.	
<b>Metody weryfikacji efektów uczenia się</b>		<b>Nr efektu uczenia się z sylabusu</b>
	Ocena projektów i częściowych prezentacji.	W01-W05, U01-U05, K01-K03

<b>Literatura podstawowa</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. S. Krug, <i>Nie każ mi myśleć! O życiowym podejściu do funkcjonalności stron internetowych</i>, Helion, Gliwice 2014.</li> <li>2. J. Yablonski, <i>Prawa UX. Jak psychologia pomaga w projektowaniu lepszych produktów i usług</i>, Helion, Gliwice 2021.</li> </ol>
<b>Literatura uzupełniająca</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. D. Norman, <i>Dizajn na co dzień</i>, Warszawa 2018.</li> <li>2. G. Ambrose, P. Harris, <i>Layout. Twórcze projektowanie</i>, Warszawa 2007.</li> <li>3. E. Marcotte, <i>Responsive Web Design</i>, Helion, Gliwice 2017.</li> </ol>

Nakład pracy studenta	
	Liczba godzin
Zajęcia dydaktyczne	30
Przygotowanie się do zajęć	5
Studiowanie literatury	5
Udział w konsultacjach	2
Przygotowanie projektu / eseju / prezentacji itp.	18
Przygotowanie się do egzaminu / zaliczenia	-
Inne	-
<b>ŁĄCZNY nakład pracy studenta w godz.</b>	<b>60</b>
<b>Liczba punktów ECTS</b>	<b>2</b>