

# AKADEMIA TECHNICZNO-INFORMATYCZNA W NAUKACH STOSOWANYCH

## 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>V</b>	<b>Program studiów, dla którego obowiązuje sylabus</b>	<b>2024/2025</b>
<b>Stopień studiów</b>	<b>I</b>		

Nazwa przedmiotu	Projektowanie interfejsów desktopowych			
Kod przedmiotu	PID			
Łączna liczba godzin	18	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>18 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 poznanie zasad projektowania interfejsów dla aplikacji desktopowych oraz stron internetowych. Studenci poznają różnice między interfejsami desktopowymi a mobilnymi oraz uczą się projektować responsywne i dostępne układy, stosować zasady WCAG, a także testować i optymalizować stworzone interfejsy.
<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.Specyfikę i wymagania dotyczące projektowania interfejsów desktopowych. W02.Zasady UX w aplikacjach desktopowych, w tym organizacji informacji, ergonomii i intuicyjnej nawigacji. W03.Standardy dostępności (WCAG) i ich znaczenie	K_W10 K_W19 K_W21	P6S_WG P6S_WG_INŻ

## AKADEMIA TECHNICZNO-INFORMATYCZNA W NAUKACH STOSOWANYCH

	<p>dla użytkowników o zróżnicowanych potrzebach.</p> <p>W04. Metody planowania struktury strony, hierarchii treści i wykorzystania wizualizacji danych do poprawy czytelności.</p> <p>W05. Metody testowania, debugowania oraz optymalizacji interfejsów desktopowych, w tym zapewnienia kompatybilności z różnymi przeglądarkami.</p>		
UMIEJĘTNOŚCI – absolwent potrafi:	<p>U01. Projektować ergonomiczne i intuicyjne interfejsy desktopowe, uwzględniające potrzeby oraz kontekst pracy użytkowników.</p> <p>U02. Tworzyć responsywne układy stron internetowych dopasowane do różnych urządzeń i rozdzielczości.</p> <p>U03. Wdrażać standardy dostępności WCAG, poprawiając dostępność i użyteczność interfejsów dla szerokiej grupy odbiorców.</p> <p>U04. Wykorzystywać narzędzia do testowania i debugowania aplikacji desktopowych, optymalizując ich wydajność.</p> <p>U05. Stosować techniki wizualizacji danych w celu efektywnego prezentowania informacji użytkownikom.</p>	<p>K_U01 K_U02 K_U03 K_U04 K_U09 K_U19 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>		
<b>Projektowanie interfejsów desktopowych</b>		
1	Wprowadzenie do projektowania interfejsów desktopowych. Specyfika aplikacji desktopowych, różnice między interfejsami desktopowymi a mobilnymi.	2
2	Zasady UX w aplikacjach desktopowych. Użyteczność, ergonomia, nawigacja.	4
3	Projektowanie interfejsów stron internetowych. Struktura strony, układ treści, hierarchia informacji.	3
4	Prezentacja – planowanie i realizacja projektu prezentacji webowej z wykorzystaniem elementów wizualizacji danych.	3

## AKADEMIA TECHNICZNO-INFORMATYCZNA W NAUKACH STOSOWANYCH

5	Responsywność i dostępność. Implementacja stron responsywnych, standardy WCAG.	2
6	Testowanie i optymalizacja interfejsów desktopowych. Wydajność, kompatybilność przeglądarek, narzędzia do debugowania. Zaliczenie.	4

<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 częstkowych 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	18
Przygotowanie się do zajęć	9
Studiowanie literatury	9
Udział w konsultacjach	2
Przygotowanie projektu / eseju / prezentacji itp.	22
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>