

AKADEMIA TECHNICZNO-INFORMATYCZNA W NAUKACH STOSOWANYCH

KARTA OPISU PRZEDMIOTU

Wydział		Informatyki	
Kierunek		Informatyka	
Specjalność		Projektowanie stron internetowych	
Semestr	V	Program studiów, dla którego obowiązuje sylabus	2024/2025
Stopień studiów	I		

Nazwa przedmiotu	Projektowanie interfejsów desktopowych			
Kod przedmiotu	PID			
Łączna liczba godzin	30	Tryb	stacjonarny	niestacjonarny
Profil kształcenia	Ogólnoakademicki (A)		Praktyczny (P)	
Forma zajęć	laboratorium			
Język przedmiotu	polski			
Liczba punktów ECTS	2			

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

Wymagania wstępne	Umiejętność obsługi komputera i środowisk programistycznych. Podstawowa wiedza z zakresu projektowania graficznego i zasad UX/UI.
Założenia i cele przedmiotu	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.
Metody dydaktyczne	<ol style="list-style-type: none"> 1. Prezentacje multimedialne. 2. Pokazy przykładowych rozwiązań problemów. 3. Rozwiązywanie zadań praktycznych.

Efekty uczenia się (odniesienie do charakterystyk poziomów Polskiej Ramy Kwalifikacji)		Odniesienie do efektów dla kierunku	Odniesienie do efektów uczenia się wg Polskiej Ramy Kwalifikacji
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
Forma zajęć – laboratorium		
Projektowanie interfejsów desktopowych		
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.	6
3	Projektowanie interfejsów stron internetowych. Struktura strony, układ treści, hierarchia informacji.	6
4	Prezentacja – planowanie i realizacja projektu prezentacji webowej z wykorzystaniem elementów wizualizacji danych.	6

AKADEMIA TECHNICZNO-INFORMATYCZNA W NAUKACH STOSOWANYCH

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

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

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

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	-
ŁĄCZNY nakład pracy studenta w godz.	60
Liczba punktów ECTS	2