

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	Zaawansowane projektowanie interfejsów			
Kod przedmiotu	ZPI			
Łączna liczba godzin	18	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	18 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	Kurs skupia się na najnowszych trendach w projektowaniu interfejsów oraz zaawansowanych technikach tworzenia doświadczeń użytkownika. Studenci poznają koncepcje minimalizmu, material design, dark mode, mikrointerakcje, budowanie systemów projektowych (Design System), a także narzędzia do pracy zespołowej. Dowiadują się również, jak przeprowadzać badania UX, prototypować interakcje i przygotowywać projekty do prezentacji w portfolio.
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. Aktualne trendy w projektowaniu interfejsów, takie jak minimalizm, dark mode czy mikrointerakcje. W02. Zasady tworzenia i utrzymywania Design	K_W06 K_W10 K_W21 K_W22	P6S_WG P6S_WG_INŻ P6S_WK

AKADEMIA TECHNICZNO-INFORMATYCZNA W NAUKACH STOSOWANYCH

	<p>System, w tym zarządzania bibliotekami komponentów UI.</p> <p>W03. Metody badania doświadczeń użytkowników, takie jak mapy empatii, customer journey i testy A/B.</p> <p>W04. Narzędzia do współpracy zespołowej oraz ich wpływ na efektywne zarządzanie projektem.</p> <p>W05. Zasady profesjonalnego przygotowania projektów do prezentacji w portfolio, w tym selekcję i formę przedstawienia.</p>	K_W25	
UMIEJĘTNOŚCI – absolwent potrafi:	<p>U01. Projektować i tworzyć interfejsy użytkownika dla aplikacji mobilnych i stron internetowych.</p> <p>U02. Stosować zaawansowane techniki projektowania interfejsów z uwzględnieniem zasad UX/UI.</p> <p>U03. Implementować responsywne i dostępne strony internetowe.</p> <p>U04. Wykorzystywać nowoczesne narzędzia i technologie w projektowaniu stron internetowych.</p> <p>U05. Realizować kompleksowe projekty webowe, w tym aplikacje mobilne i strony internetowe.</p>	<p>K_U01 K_U02 K_U03 K_U04 K_U09 K_U11 K_U21 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		
Zaawansowane projektowanie interfejsów		
1	Aktualne trendy w projektowaniu interfejsów. Minimalizm, material design, dark mode, mikrointerakcje.	2
2	Projektowanie interakcji, animacji, elementów interaktywnych oraz prototypowanie.	4
3	Design System i komponenty UI. Tworzenie spójnych bibliotek komponentów, zarządzanie stylem. Projektowanie wybranych elementów interfejsów e-commerce'owych.	4
4	User Experience w praktyce. Mapy empatii, customer journey, testy A/B.	4
5	Wykorzystanie narzędzi do współpracy zespołowej. Narzędzia do zarządzania projektami (FigJam, Jira, Trello)	2

AKADEMIA TECHNICZNO-INFORMATYCZNA W NAUKACH STOSOWANYCH

6	Przygotowanie projektów opracowanych w trakcie semestru do prezentacji w portfolio. Zaliczenie.	2
---	--	---

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