

AKADEMIA TECHNICZNO-INFORMATYCZNA W NAUKACH STOSOWANYCH

KARTA OPISU PRZEDMIOTU

Wydział	Informatyki		
Kierunek	Informatyka		
Specjalność	Grafika komputerowa		
Semestr	I	Program studiów,	2025/2026
Stopień studiów	II	dla którego obowiązuje sylabus	

Nazwa przedmiotu	Grafika komputerowa i komunikacja człowiek-komputer			
Kod przedmiotu	GKIKCK			
Łączna liczba godzin	36	Tryb	stacjonarny	niestacjonarny
Profil kształcenia	Ogólnoakademicki (A)		Praktyczny (P)	
Forma zajęć	wykład + laboratorium			
Język przedmiotu	polski			
Liczba punktów ECTS	6 (3+3)			

Prowadzący zajęcia	
Forma prowadzonych zajęć	Wykład
Wymiar zajęć	18 h
Stopień (tytuł) naukowy	
Imię	
Nazwisko	

Prowadzący zajęcia	
Forma prowadzonych zajęć	Laboratorium
Wymiar zajęć	18 h
Stopień (tytuł) naukowy	
Imię	
Nazwisko	

Wymagania wstępne	Znajomość obsługi komputera i systemu operacyjnego Windows.
Założenia i cele przedmiotu	Podstawowym celem przedmiotu jest zapoznanie słuchaczy z wiedzą na temat współczesnych metod graficznego projektowania interfejsów użytkownika. Dowiadują się jak projektować grafiki zgodne ze standardami użyteczności, dostępności, a także zgodne z ergonomią.
Metody dydaktyczne	<ol style="list-style-type: none"> 1. Wykład – w formie tradycyjnej lub prezentacji multimedialnej 2. Laboratorium – w trakcie którego studenci analizują i rozwiązują problemy/zadania

AKADEMIA TECHNICZNO-INFORMATYCZNA W NAUKACH STOSOWANYCH

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. Zasady projektowania zgodne ze współczesnymi standardami użyteczności i dostępności. W02. Ideę projektowania skoncentrowanego na użytkowniku. W03. Zasady tworzenia interfejsów graficznych.	K_W02	P7S_WG P7S_WG_INŻ
UMIEJĘTNOŚCI – absolwent potrafi:	U01. Wskazać interfejsy użytkownika zaprojektowane zgodnie z zasadami użyteczności. U02. Zaprojektować graficzny interfejs dostosowany do stworzonego wcześniej oprogramowania. U03. Dobierać obiekty graficzne.	K_U01 K_U02 K_U04 K_U19	P7S_UW P7S_UW_INŻ P7S_UO P7S_KK P7S_UK
KOMPETENCJE SPOŁECZNE – absolwent jest gotów do:	K01. Twórczego projektowania rozwiązań graficznych. K02. Ciągłego samokształcenia się.	K_K01 K_K03	P7S_KO P7S_UU

Treści programowe		
Lp.	Tematyka zajęć	Liczba godzin
Forma zajęć – wykład		
1	Kolory w grafice komputerowej.	1
2	Call to action – wezwanie do działania.	1
3	User centered design – projektowanie skoncentrowane na użytkowniku.	1
4	Komunikacja człowiek-komputer: wstępne zagadnienia.	1
5	Pamięć – jak działa obraz w procesie zapamiętywania.	1
6	Design thinking – rozwiązywanie problemów projektowych.	1
7	Architektura informacji, struktura aplikacji – serwisy o rozbudowanej strukturze.	2
8	Ekologia informacji.	1
9	Projektowanie interakcji – tworzenie interfejsów użytkownika UI.	1
10	Podstawowa wiedza na temat projektowania graficznego.	2
11	Projektowanie graficzne interfejsu użytkownika.	1
12	Landing page – internetowa strona dedykowana.	1
13	Usability – użyteczność interfejsów graficznych.	1
14	Accessibility – dostępność.	1
15	Testowanie użyteczności stron internetowych.	2

AKADEMIA TECHNICZNO-INFORMATYCZNA W NAUKACH STOSOWANYCH

Forma zajęć – laboratorium		
1	Stosowanie kolorów w grafice komputerowej.	2
2	Projektowanie skoncentrowane na użytkowniku.	2
3	Rozwiązywanie problemów projektowych.	2
4	Badanie architektury informacji i struktury aplikacji.	2
5	Projektowanie interakcji i tworzenie interfejsów użytkownika UI.	2
6	Projektowanie graficzne interfejsu użytkownika.	2
7	Projekt internetowej strony dedykowanej.	2
8	Użyteczność interfejsów graficznych.	2
9	Testowanie użyteczności stron internetowych. Zaliczenie.	2

Forma i warunki zaliczenia przedmiotu	Egzamin pisemny z wykładu. Ocena zadań wykonanych na laboratoriach.	
Metody weryfikacji efektów uczenia się		Nr efektu uczenia się z sylabusu
	Kolokwium pisemne	W01-W03
	Ocena zadań wykonanych na laboratoriach	U01-U03, K01-K02

Literatura podstawowa	1. J. Tidwell, <i>Projektowanie interfejsów. Sprawdzone wzorce projektowe</i> , Helion, Gliwice 2012.
Literatura uzupełniająca	1. G. Colborne, <i>Prostota i użyteczność. Projektowanie rozwiązań internetowych, mobilnych i interaktywnych</i> , Helion, Gliwice 2011.

Nakład pracy studenta	
	Liczba godzin
Zajęcia dydaktyczne	36
Przygotowanie się do zajęć	26
Studiowanie literatury	24
Udział w konsultacjach	2
Przygotowanie projektu / eseju / prezentacji itp.	31
Przygotowanie się do egzaminu / zaliczenia	31
Inne	-
ŁĄCZNY nakład pracy studenta w godz.	150
Liczba punktów ECTS	6