

AKADEMIA TECHNICZNO-INFORMATYCZNA W NAUKACH STOSOWANYCH

KARTA OPISU PRZEDMIOTU

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

Nazwa przedmiotu	Projektowanie interfejsów			
Kod przedmiotu	PI			
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	Podstawowa znajomość obsługi komputera i systemów operacyjnych, umiejętność posługiwania się podstawowymi programami graficznymi, znajomość, podstawowych zasad kompozycji, teorii koloru i typografii, podstawowa wiedza z zakresu grafiki komputerowej.
Założenia i cele przedmiotu	Kurs ma na celu rozwijanie umiejętności projektowania intuicyjnych i estetycznych interfejsów użytkownika (UI) oraz ich powiązania z zasadami doświadczenia użytkownika (UX). Koncentruje się on na nauce tworzenia prototypów, adaptacji projektów na różne urządzenia oraz testowania użyteczności.
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. Zasady hierarchii wizualnej i jej wpływ na percepcję interfejsów. W02. Style projektowania takie jak flat design i material design oraz ich zastosowanie w	K_W10	P6S_WG P6S_WG_INŻ

AKADEMIA TECHNICZNO-INFORMATYCZNA W NAUKACH STOSOWANYCH

	<p>praktyce.</p> <p>W03. Podstawy UX, w tym badania użytkowników i zasady użyteczności.</p> <p>W04. Techniki adaptacyjnego i responsywnego projektowania.</p> <p>W05. Metody optymalizacji interfejsów w oparciu o analizę zachowań użytkowników.</p>		
UMIEJĘTNOŚCI – absolwent potrafi:	<p>U01. Projektować interfejsy użytkownika zgodne z zasadami hierarchii wizualnej.</p> <p>U02. Tworzyć prototypy i makiety z wykorzystaniem narzędzi takich jak Adobe XD czy Figma.</p> <p>U03. Testować interfejsy pod kątem użyteczności.</p> <p>U04. Projektować responsywne interfejsy dopasowane do różnych urządzeń.</p> <p>U05. Optymalizować wydajność interfejsów na podstawie metryk UX.</p>	<p>K_U01</p> <p>K_U02</p> <p>K_U03</p> <p>K_U04</p> <p>K_U23</p>	<p>P6S_UW</p> <p>P6S_UW_INŻ</p> <p>P6S_UO</p> <p>P6S_KK</p> <p>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</p> <p>K_K03</p> <p>K_K04</p>	<p>P6S_KO</p> <p>P6S_UU</p> <p>P6S_UO</p> <p>P6S_KR</p>

Lp.	Tematyka zajęć	Liczba godzin
Forma zajęć – laboratorium		
Projektowanie interfejsów		
1	Zasady projektowania interfejsów użytkownika (UI). Elementy interfejsu i hierarchia wizualna. Style projektowania, takie jak flat design i material design.	6
2	Podstawy doświadczenia użytkownika (UX). Badania użytkowników i tworzenie person. Zasady użyteczności i dostępności.	6
3	Tworzenie prototypów i makiet interfejsów. Narzędzia do prototypowania, takie jak Adobe XD i Figma. Testowanie i iteracja projektów.	6
4	Adaptacyjne i responsywne projektowanie. Projektowanie dla różnych urządzeń i rozdzielczości. Siatki i układy responsywne.	3
5	Testowanie i optymalizacja interfejsów. Metryki UX i analiza zachowań użytkowników. Optymalizacja wydajności i doświadczenia użytkownika.	3
6	Projekt praktyczny. Realizacja projektu indywidualnego lub zespołowego podsumowującego zdobytą wiedzę. Zaliczenie.	6

AKADEMIA TECHNICZNO-INFORMATYCZNA W NAUKACH STOSOWANYCH

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 częściowych prezentacji.	W01-W05, U01-U05, K01

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