

AKADEMIA TECHNICZNO-INFORMATYCZNA W NAUKACH STOSOWANYCH

KARTA OPISU PRZEDMIOTU

Wydział		Informatyki	
Kierunek		Informatyka	
Specjalność		Projektowanie stron internetowych	
Semestr	IV	Program studiów, dla którego obowiązuje sylabus	2025/2026
Stopień studiów	I		

Nazwa przedmiotu	Projektowanie interfejsów mobilnych			
Kod przedmiotu	PIM			
	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 zaznajomienie studentów ze specyfiką projektowania interfejsów użytkownika dla urządzeń mobilnych, w tym z zasadami UX/UI, wytycznymi platform (iOS, Android), tworzeniem prototypów, projektowaniem responsywnym i adaptacyjnym, a także testowaniem i optymalizacją interfejsów. Studenci nauczą się wykorzystywać narzędzia do prototypowania oraz metody badania potrzeb i zachowań użytkowników
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. Wytyczne projektowe platform mobilnych (iOS, Android) oraz znaczenie spójności interfejsu z wymaganiami systemu. W02. Specyfikę projektowania dla różnych urządzeń i	K_W06 K_W10 K_W21 K_W22	P6S_WG P6S_WG_INŻ

AKADEMIA TECHNICZNO-INFORMATYCZNA W NAUKACH STOSOWANYCH

	<p>rozdzielczości, uwzględniając zróżnicowane ograniczenia ekranów.</p> <p>W03. Metody badania potrzeb użytkowników, tworzenia person i scenariuszy użycia w celu optymalizacji UX.</p> <p>W04. Narzędzia do interaktywnego prototypowania interfejsów mobilnych i zasady ich efektywnego wykorzystania.</p> <p>W05. Metody testowania i optymalizacji interfejsów mobilnych, uwzględniające analizę wyników badań i opinii użytkowników.</p>		
UMIEJĘTNOŚCI – absolwent potrafi:	<p>U01. Projektować intuicyjne, dostępne i zgodne z wytycznymi platform mobilnych interfejsy użytkownika.</p> <p>U02. Stosować narzędzia do tworzenia interaktywnych prototypów interfejsów mobilnych.</p> <p>U03. Dostosować układ interfejsu do różnych rozdzielczości i orientacji ekranu, wykorzystując podejścia responsywne i adaptacyjne.</p> <p>U04. Przeprowadzać testy użyteczności interfejsów mobilnych oraz analizować wyniki w celu wprowadzania usprawnień.</p> <p>U05. Modyfikować projekty w oparciu o feedback, zapewniając ich stałe doskonalenie pod kątem UX i wizualnej spójności.</p>	<p>K_U01 K_U02 K_U03 K_U04 K_U08 K_U09 K_U11 K_U17 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		
1	Wprowadzenie do projektowania interfejsów mobilnych. Zasady i wyzwania projektowania na urządzenia mobilne. Charakterystyka platform mobilnych (iOS, Android).	4
2	Podstawy UX w aplikacjach mobilnych. Badania użytkowników, tworzenie person, scenariuszy użytkowania.	6
3	Narzędzia do prototypowania interfejsów mobilnych. Przegląd narzędzi (Adobe XD, Figma, Sketch, Framer). Tworzenie interaktywnych prototypów.	4

AKADEMIA TECHNICZNO-INFORMATYCZNA W NAUKACH STOSOWANYCH

4	Zasady projektowania interfejsów mobilnych. Guideline'y platform (Material Design, Human Interface Guidelines). Projektowanie intuicyjnych i dostępnych interfejsów.	6
5	Adaptacja projektu na różne urządzenia i rozdzielczości. Responsive Design vs. Adaptive Design. Projektowanie dla różnych ekranów i orientacji.	4
6	Testowanie i optymalizacja interfejsów mobilnych. Metody testowania użyteczności, analiza feedbacku użytkowników. 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 cząstkowych 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