

# AKADEMIA TECHNICZNO-INFORMATYCZNA W NAUKACH STOSOWANYCH

## KARTA OPISU PRZEDMIOTU

<b>Wydział</b>		<b>Informatyki</b>	
<b>Kierunek</b>		<b>Informatyka</b>	
<b>Specjalność</b>		<b>Projektowanie stron internetowych</b>	
<b>Semestr</b>	<b>VI</b>	<b>Program studiów,</b>	<b>2025/2026</b>
<b>Stopień studiów</b>	<b>I</b>	<b>dla którego obowiązuje</b>	
		<b>syllabus</b>	

Nazwa przedmiotu	Projekt 1 - aplikacja mobilna			
Kod przedmiotu	PIAM			
Łączna liczba godzin	18	Tryb	stacjonarny	niestacjonarny
Profil kształcenia	Ogólnoakademicki (A)		Praktyczny (P)	
Forma zajęć	laboratorium			
Język przedmiotu	polski			
Liczba punktów ECTS	2			

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

<b>Wymagania wstępne</b>	Umiejętność obsługi komputera i środowisk programistycznych. Podstawowa wiedza z zakresu projektowania graficznego i zasad UX/UI.
<b>Założenia i cele przedmiotu</b>	Celem zajęć jest przeprowadzenie studentów przez cały proces tworzenia koncepcji interfejsu aplikacji mobilnej: od definicji celów, wymagań i harmonogramu, poprzez tworzenie makiet nisko- i wysokoszczegółowych, testowanie użyteczności oraz poprawki, aż po finalną prezentację. Studenci zdobędą praktyczne doświadczenie w projektowaniu i optymalizacji interfejsów mobilnych.
<b>Metody dydaktyczne</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Prezentacje multimedialne.</li> <li>2. Pokazy przykładowych rozwiązań problemów.</li> <li>3. Rozwiązywanie zadań praktycznych.</li> </ol>

<b>Efekty uczenia się (odniesienie do charakterystyk poziomów Polskiej Ramy Kwalifikacji)</b>		<b>Odniesienie do efektów dla kierunku</b>	<b>Odniesienie do efektów uczenia się wg Polskiej Ramy Kwalifikacji</b>
WIEDZA – absolwent zna i rozumie:	W01. Etapy projektowania aplikacji mobilnej, od wstępnej analizy i planowania po harmonogramowanie prac. W02. Zasady tworzenia makiet nisko- i wysokoszczegółowych w procesie projektowania interfejsu aplikacji mobilnej.	K_W10 K_W20 K_W21 K_W22	P6S_WG P6S_WG_INŻ

## AKADEMIA TECHNICZNO-INFORMATYCZNA W NAUKACH STOSOWANYCH

	<p>W03. Metody testowania użyteczności i analizy wyników testów w celu ciągłego doskonalenia projektu.</p> <p>W04. Narzędzia i techniki prototypowania pozwalające na interaktywne przedstawienie koncepcji aplikacji.</p> <p>W05. Wymagania dotyczące przygotowania projektu pod kątem późniejszej implementacji graficznej i programistycznej.</p>		
UMIEJĘTNOŚCI – absolwent potrafi:	<p>U01. Określać cele oraz wymagania funkcjonalne aplikacji mobilnej i tworzyć harmonogram realizacji projektu.</p> <p>U02. Wykonywać makiety nisko- i wysokoszczegółowe, uwzględniając intuicyjną nawigację oraz estetyczny wygląd interfejsu.</p> <p>U03. Wykorzystywać narzędzia prototypowania do tworzenia interaktywnych modeli aplikacji oraz testowania jej funkcjonalności.</p> <p>U04. Przeprowadzać testy użyteczności, analizować otrzymany feedback i wprowadzać zmiany doskonalące projekt.</p> <p>U05. Przygotować projekt interfejsu do implementacji, uwzględniając zasady front-endu oraz optymalizację UX.</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
<b>Forma zajęć – laboratorium</b>		
1	Planowanie projektu aplikacji mobilnej. Definiowanie celów, wymagań funkcjonalnych, tworzenie harmonogramu.	4
2	Tworzenie makiety niskiej szczegółowości oraz jej testowanie.	2
3	Tworzenie makiety wysokiej szczegółowości, projektowanie interfejsu graficznego, nawigacji, interakcji. Wykorzystanie narzędzi prototypowania.	6
4	Testowanie i prezentacja projektu. Testy użyteczności, poprawa błędów, przygotowanie do finalnej prezentacji.	4
5	Implementacja interfejsu aplikacji – przygotowanie projektu pod kątem kodowania.	2

## AKADEMIA TECHNICZNO-INFORMATYCZNA W NAUKACH STOSOWANYCH

	Zaliczenie.	
--	-------------	--

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

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

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	-
<b>ŁĄCZNY nakład pracy studenta w godz.</b>	<b>60</b>
<b>Liczba punktów ECTS</b>	<b>2</b>