

AKADEMIA TECHNICZNO-INFORMATYCZNA W NAUKACH STOSOWANYCH

KARTA OPISU PRZEDMIOTU

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

Nazwa przedmiotu	Projekt 1 - aplikacja mobilna			
Kod przedmiotu	PIAM			
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	Umiejętność obsługi komputera i środowisk programistycznych. Podstawowa wiedza z zakresu projektowania graficznego i zasad UX/UI.
Założenia i cele przedmiotu	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.
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:	<p>W01. Etapy projektowania aplikacji mobilnej, od wstępnej analizy i planowania po harmonogramowanie prac.</p> <p>W02. Zasady tworzenia makiet nisko- i wysokoszczegółowych w procesie projektowania interfejsu aplikacji mobilnej.</p>	<p>K_W10</p> <p>K_W20</p> <p>K_W21</p> <p>K_W22</p>	<p>P6S_WG</p> <p>P6S_WG_INŻ</p>

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
Forma zajęć – laboratorium		
1	Planowanie projektu aplikacji mobilnej. Definiowanie celów, wymagań funkcjonalnych, tworzenie harmonogramu.	6
2	Tworzenie makiety niskiej szczegółowości oraz jej testowanie.	4
3	Tworzenie makiety wysokiej szczegółowości, projektowanie interfejsu graficznego, nawigacji, interakcji. Wykorzystanie narzędzi prototypowania.	10
4	Testowanie i prezentacja projektu. Testy użyteczności, poprawa błędów, przygotowanie do finalnej prezentacji.	6
5	Implementacja interfejsu aplikacji – przygotowanie projektu pod kątem kodowania.	4

AKADEMIA TECHNICZNO-INFORMATYCZNA W NAUKACH STOSOWANYCH

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

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	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