

KARTA PRZEDMIOTU DLA NABORU 2022/2023

FORMA STUDIÓW: STACJONARNA

INFORMACJE OGÓLNE

1. Nazwa przedmiotu Projektowanie interfejsu użytkownika

2. Nazwa kierunku Informatyka

3. Poziom studiów studia pierwszego stopnia

4. Liczba punktów ECTS 3

5. Liczba godzin w semestrze

semestr	w	ćw	lab/lek	prj/zp	prk
III	15		30		

6. Język wykładowy polski

7. Wykładowca dr inż. Jakub Smółka, mgr inż. Zofia Lubańska

INFORMACJE SZCZEGÓŁOWE

8. Wymagania wstępne

1. Podstawowe wiadomości z informatyki

2. Podstawowe wiadomości z matematyki związane z zagadnieniami algebry relacji

9. Cele przedmiotu

C1 Zapoznanie Studentów z podstawowymi pojęciami związanymi z graficznym interfejsem użytkownika

C2 Zapoznanie Studentów z zasadami projektowania GUI

C3 Scharakteryzowanie operacji na obiektach GUI

C4 Zapoznanie Studentów z praktycznym zastosowaniem GUI w bazach danych

10. Efekty uczenia się w zakresie wiedzy, umiejętności i kompetencji społecznych

Student, który zaliczył przedmiot:

odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się

WIEDZA

EU01 Zna podstawy obsługi GUI K_W14

EU02 Zna podstawy konstrukcji GUI K_W14

EU03 Zna etapy projektowania, możliwości i zastosowania GUI K_W14

UMIEJĘTNOŚCI

EU04 Potrafi przygotować projekt GUI K_U17
K_U21

EU05 Potrafi definiować wyrażenia w GUI K_U17
K_U21

EU06 Potrafi opracować interfejs bazy danych K_U17
K_U21

KOMPETENCJE SPOŁECZNE

EU07 Jest gotów do ciągłego doskonalenia się ze względu na szybki rozwój technologii K_K01

EU08 Jest gotów do odpowiedzialnego pełnienia ról zawodowych K_K04

11. Treści programowe

Forma zajęć – wykłady/ ćwiczenia/laboratoria/zajęcia praktyczne itp.	
Wykłady <ol style="list-style-type: none"> 1. Podstawowe pojęcia: charakterystyka GUI. 2. Składniki GUI. 3. Zasady projektowania GUI. 4. Grafika w projektowaniu GUI, hierarchia wizualna, wykorzystanie kolorów. 5. Głosowe interfejsy użytkownika VUI. 6. Nawigacja w projektowaniu GUI. 7. Programowanie interfejsu użytkownika. 8. Wzorce projektowe. 9. Podsumowanie projektowania GUI. Laboratoria <ol style="list-style-type: none"> 1. Prezentacja i omówienie tematów projektów GUI 2. Wybór tematów projektów GUI 3. Analiza literatury pod kątem informacji niezbędnych do wykonania projektu 4. Prezentacja postępów pracy 5. Przygotowanie projektu integracji systemów 6. Prezentacja postępów pracy 7. Praca nad wykonaniem projektu GUI 8. Prezentacja wyników pracy 	
12. Narzędzia/metody dydaktyczne	
1. Wykład: wykorzystanie prezentacji multimedialnej, filmów szkoleniowych.	
2. Laboratorium: wykorzystanie istniejącej infrastruktury badawczej do przeprowadzenia analiz. Praca w grupach kiluosobowych (2, 3-osobowych) nad projektami.	
3. Wykorzystanie narzędzi nauczania zdalnego (online)	
13. Sposoby oceny (częstkowe, końcowe)	
1. Dyskusja, prelekcja	
2. Zaliczenie – forma do uzgodnienia ze studentami	
3. Wykorzystanie narzędzi oceniania nauczania zdalnego (online)	
14. Obciążenie pracą studenta	
Forma aktywności	liczba godzin
1. Zajęcia z bezpośrednim/zdalnym udziałem nauczyciela oraz konsultacje	55
2. Nakład pracy studenta	20
suma	75
liczba punktów ECTS	3
15. Literatura	
Literatura podstawowa:	
1. Szwoch M., Malina W.: Podstawy projektowania interfejsów użytkownika. Helion. 2017	
2. Tidwell J.: Projektowanie interfejsów. Sprawdzone wzorce projektowe. Helion. 2012	
Literatura uzupełniająca:	
1. Stucky M., MySQL. Budowanie interfejsów użytkownika. Vademecum profesjonalisty, Helion, 2003	
2. Pearl Cathy. Projektowanie głosowych interfejsów użytkownika. Zasady doświadczeń konwersacyjnych. Helion. 2021	
16. Formy oceny – szczegóły	
Warunki uzyskania zaliczenia przedmiotu: zajęcia kończą się egzaminem.	
Sposób weryfikacji efektów uczenia się:	
Ocena stopnia osiągniętych przez studenta efektów uczenia się następuje wg poniższych kryteriów:	
5.0 – zakładany efekt uczenia się został osiągnięty bez zastrzeżeń	
4.5 – zakładany efekt uczenia się został osiągnięty z pojedynczymi brakami/błędami	

4.0 – zakładany efekt uczenia się został osiągnięty z nielicznymi brakami/błędami
3.5 – zakładany efekt uczenia się został osiągnięty z wieloma brakami/błędami
3.0 – zakładany efekt kształcenia został osiągnięty z licznymi i istotnymi brakami/błędami (minimalnie wymagany poziom osiągnięcia efektu)
2.0 – zakładany efekt uczenia się nie został osiągnięty
17. Inne przydatne informacje o przedmiocie
1. Bezpośrednich informacji o problematyce zajęć i treściach programowych udziela Prowadzący w trakcie zajęć i podczas konsultacji
2. Zajęcia odbywać się będą w Akademii Białskiej im. Jana Pawła II
3. Zajęcia odbywać się będą zgodnie z aktualnym planem zajęć
4. Konsultacje odbywać się będą zgodnie z obowiązującym terminarzem