

KARTA PRZEDMIOTU DLA NABORU 2023/2024
FORMA STUDIÓW: STACJONARNA/NIESTACJONARNA

INFORMACJE OGÓLNE

1. Nazwa przedmiotu Projektowanie i prototypowanie stron internetowych

2. Nazwa kierunku Informatyka

3. Poziom kształcenia studia drugiego stopnia

4. Liczba punktów ECTS 4

5. Liczba godzin w semestrze

semestr	W S/NS	ćw	lab/lek S/NS	prj/zp	prk
II	15/9		30/18		

6. Język wykładowy polski

7. Wykładowca mgr inż. Sebastian Sawczuk

INFORMACJE SZCZEGÓŁOWE

8. Wymagania wstępne

1. Znajomość podstaw projektowania layoutów graficznych stron internetowych na siatkach kolumnowych
2. Znajomość podstawowych zagadnień związanych z topografią, kolorystyką i kompozycją projektów webowych
3. Umiejętność obsługi programów graficznych

9. Cele przedmiotu

C1 Zapoznanie studentów z zaawansowanymi umiejętnościami projektowania grafik responsywnych publikacji internetowych

C2 Opanowanie zaawansowanych zagadnień projektowania witryn

C3 Opanowanie zaawansowanych umiejętności projektowania różnych form reklamowych dla Internetu

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

Student, który zaliczył przedmiot:	odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się
------------------------------------	---

WIEDZA

EU01	ma wiedzę dotyczącą procesów projektowych, narzędzi, metodach prototypowania i oceny jakości interfejsów	K_W01, K_W02, K_W03, K_W04
------	--	----------------------------

UMIEJĘTNOŚCI

EU02	potrafi projektować intuicyjne i przyjazne użytkownikom interfejsów oprogramowania oraz stron internetowych	K_U02, K_U04
	potrafi analizować potrzeby użytkowników oraz tworzenie person i scenariuszy użytkownika	K_U01, K_U02
EU03	potrafi prototypować interfejsy przy użyciu różnych narzędzi i metod, umożliwiających wczesne wykrycie i rozwiązanie ewentualnych problemów w projektowanych interfejsach	K_U02

EU04	potrafi dokonać oceny jakości interfejsów w oparciu o narzędzia i metody eksperckie, w celu poprawienia użyteczności i satysfakcji użytkowników	K_U01, K_U04
KOMPETENCJE SPOŁECZNE		
EU09	jest gotów do odpowiedzialnego pełnienia ról zawodowych, z uwzględnieniem zmieniających się potrzeb społecznych	K_K03
11. Treści programowe		
Forma zajęć – wykłady/ ćwiczenia/laboratoria/zajęcia praktyczne itp.		
<p>Wykłady:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Wstęp do koncepcji UX. UX – zaawansowane poziomy procesów: interfejs, szkielety, struktura, zawartość i strategia. Integracja UX w proces projektowy. Inżynieria potrzeb. Etapy projektowania zorientowanego na użytkownika. Użyteczność – pojęcie i znaczenie. Profile użytkownika. Persony. Analiza potrzeb: analiza zadań i aktywności użytkownika. 2. Architektura informacji. Zaawansowane pojęcia i podsystemy architektury. Organizacja architektury informacji i jej projektowanie. Ontologia informacji. Kategoryzacja i hierarchizacja. 3. Interakcja człowiek-komputer, wprowadzenie do interfejsu. Typy interfejsów, mechanizmy dialogu interakcji, obiekty interfejsu. Modele teoretyczne w interfejsie: działań człowieka, Rasmussena, ICS, Fitsa, KLM, Hicka. Ergonomia interfejsu – pojęcia, zasady. 4. Zaawansowane metody projektowania interfejsu oprogramowania: szkice, storyboards, mockupy, metody formalne, prototypy. Narzędzia CAID. 5. Ocena jakości interfejsu. Pojęcie i kryteria jakości interfejsu. Metody oceny jakości interfejsów. Organizacja prac badawczych jakości interfejsów oprogramowania. Narzędzia wspomagające ocenę jakości interfejsu oprogramowania. <p>Laboratorium:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Analiza kontekstu użycia oprogramowania. Zdefiniowanie użytkowników, ich zadań, środowisk organizacyjnych, technicznych i fizycznych dla wybranych aplikacji i systemów informatycznych. Określanie priorytetów zadań. 2. Definiowanie person. Użycie szablonów do opisu person. 3. Zaawansowane projektowanie architektury i ontologii informacji. 4. Ręczne prototypowanie interfejsu aplikacji mobilnej, witryny internetowej. 5. Prototypowanie interfejsu aplikacji i stron internetowych z wykorzystaniem narzędzi wspomagających. 6. Realizowanie własnego projektu na zaliczenie, prezentacja wyników pracy w zespołach. 7. Ocena jakości wykonania projektu interfejsu przez inne zespoły. 8. Ocena wybranych serwisów internetowych metodami eksperckimi. 9. Ocena jakości interfejsu wybranej aplikacji, strony (opis, zdefiniowanie scenariuszy, harmonogram prac) 		
12. Narzędzia/metody dydaktyczne		
1. Wykład: wykorzystanie prezentacji multimedialnej, filmów szkoleniowych.		
2. Laboratorium: wykorzystanie istniejącej infrastruktury badawczej do przeprowadzenia analiz. Praca w grupach kilkuosobowych (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)		
4.		
14. Obciążenie pracą studenta		
Forma aktywności		liczba godzin S/NS
1. Zajęcia z bezpośrednim udziałem nauczyciela oraz konsultacje		60/27
2. Nakład pracy studenta		40/73
suma		100

liczba punktów ECTS	4
15. Literatura	
Literatura podstawowa:	
1. A. Dix, J. Finlay, G. Abowd, R. Beale: Human Computer Interaction, 3rd Edition, Prentice Hall, 2004.	
2. R. C. Santana, React 17. Wzorce projektowe i najlepsze praktyki. Projektowanie i rozwijanie nowoczesnych aplikacji internetowych. Wydanie III, Helion 2022	
3. M. Sikorsk, Interakcja człowiek- komputer, WPJWSTK, 2010.	
4. F. Hussain, Responsive Web Design. Nowoczesne strony WWW na przykładach, Helion 2019	
Literatura uzupełniająca:	
1. Smashing Magazine, Redesign The Web. Smashing Magazine, Helion 2014	
2. P. Cathy. Projektowanie głosowych interfejsów użytkownika. Zasady doświadczeń konwersacyjnych. Helion. 2021	
3. T. Greever, Projekt doskonały. Zadbaj o komunikację z klientem, wysoki poziom UX i zdrowy rozsądek, ebook, Helion. Gliwice 2017	
16. Formy oceny – szczegóły	
Warunki uzyskania zaliczenia przedmiotu: zaliczenie na ocenę. 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 Nauk Stosowanych im. Papieża Jana Pawła II lub na platformie e-learningowej	
3. Zajęcia odbywać się będą zgodnie z aktualnym planem zajęć	
4. Konsultacje odbywać się będą zgodnie z obowiązującym terminarzem	