



Karta przedmiotu
Aplikacje mobilne i interfejs

1. Informacje podstawowe

Kierunek studiów komunikacja wizualna Jednostka zarządzająca kierunkiem studiów Wydział Sztuk Projektowych Poziom studiów pierwszego stopnia (lic.) Profil studiów Profil praktyczny Forma studiów studia stacjonarne		Cykl kształcenia (nabór) 2024/25 Kod przedmiotu 15KW-PS.PLCC.2185.24 Języki wykładowe polski Obligatoryjność Obowiązkowy Blok zajęciowy Przedmioty kierunkowe	
Wymagania wstępne	Podstawowa wiedza związana z projektowaniem w obszarze grafiki i nowych mediów.		
Przedmioty wprowadzające	• Podstawy projektowania graficznego • Projektowanie stron www • Typografia, liternictwo, kaligrafia		
Koordynator	Bartosz Pawlonka		
Okres Semestr 3	Forma zaliczenia Zaliczenie na ocenę Forma prowadzenia i godziny zajęć Wykład: 15 Ćwiczenia projektowe: 15		Liczba punktów ECTS 3.0

Okres Semestr 4	Forma zaliczenia Egzamin Forma prowadzenia i godziny zajęć Ćwiczenia projektowe: 15	Liczba punktów ECTS 1.0
---------------------------	--	-----------------------------------

2. Efekty uczenia się dla przedmiotu

Kod	Opis efektów uczenia się	Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się	Odniesienie do charakterystyk PRK
Wiedza:			
W1	Posiada wiedzę z zakresu projektowania aplikacji mobilnych, planowania i projektowania interfejsów graficznych oraz doświadczeń użytkownika, projektowania stron www, ikon i piktogramów, typografii i animacji.	KW_P1_K_W01	P6S_WG
W2	Definiuje problematykę projektowania zorientowanego na użytkownika, opisuje pojęcia UX i UI szczegółowo je charakteryzując i stosując je w praktyce podczas prac nad projektem aplikacji, orientuje się w zagadnieniach WCAG 2.1 i RWD oraz podstawowych zagadnień semantyki HTML5 oraz CSS3.	KW_P1_K_W06	P6S_WG
W3	Zna etapy procesu projektowego w zakresie projektowania aplikacji mobilnych, od koncepcji, przez walidację (badania, testy, analizy danych) do finalnej realizacji projektu (atomic system, design system).	KW_P1_K_W09	P6S_WG
W4	Wyróżnia się wiedzą z zakresu obcojęzycznej terminologii w obszarze projektowania aplikacji, interfejsu, projektowania na ekrany oraz znajomością terminologii dotyczącej środowisk systemów komputerowych i technologii internetowych.	KW_P1_K_W11	P6S_WK
Umiejętności:			
U1	Posiada umiejętność posługiwania się specjalistycznym oprogramowaniem, potrafi przygotować i zoptymalizować materiały graficzne oraz zrealizować finalny produkt w postaci interaktywnego prototypu aplikacji mobilnej.	KW_P1_K_U04	P6S_UW
U2	Samodzielnie tworzy wstępną makietę, rysunkowy szkic, scenariusz aplikacji. Finalnie przygotowuje gotowy interaktywny prototyp aplikacji z animowanymi elementami graficznymi.	KW_P1_K_U08	P6S_UW
Kompetencje społeczne:			
K1	Dokonuje samooceny stanu swojej wiedzy i umiejętności z zakresu projektowania aplikacji mobilnych i interfejsów, zdaje sobie sprawę z ciągłej potrzeby samokształcenia w tej dziedzinie.	KW_P1_K_K01	P6S_KK P6S_KO

3. Treści programowe

Lp.	Treści programowe	Formy zajęć	Efekty uczenia się dla przedmiotu
1.	Celem zajęć jest przekazanie studentom wiedzy i umiejętności na temat specyfiki i zasad projektowania aplikacji mobilnych oraz interfejsów z uwzględnieniem potrzeb odbiorcy ew. realizacji celów biznesowych. Wykłady: • Studenci zapoznają się z podstawowymi pojęciami UX (User Experience) i UI (User Interface) i ich charakterystyką. • Studenci poznają wiedzę z obszaru przygotowania i optymalizacji treści tzn.: kompresji i obróbki bitmap, rozpoznania podstawowych rozszerzeń grafik wektorowych oraz rastrowych, rozróżniania podstawowych przestrzeni barwnych (RGB, CMYK, HEX, LAB itp.). Zgłębią podstawowe zagadnienia technicznej warstwy UX tj. grid system, aspect ratio itp. • Studenci utrwalą wiedzę z zakresu projektowania graficznego tj. komunikacji i identyfikacji wizualnej, makro i mikro typografii cyfrowej, psychologii koloru, kompozycji, rytmu i proporcji. • Studenci zapoznają się z podstawowymi zagadnieniami z obszaru responsywności (RWD) oraz dostępności treści (WCAG 2.1) z uwzględnieniem podstawowych zagadnień semantyki HTML5 oraz języka opisowego CSS3. • Studenci zapoznają się ze standardami cyklu projektowania zorientowanego na użytkownika (badania > koncepcja > projektowanie > testy). • Omówienie czym jest briefing i jak przygotować makietę/szkic aplikacji. Ćwiczenia: • Studenci przygotowują szereg drobnych ćwiczeń mających na celu opanowanie podstawowych elementów struktury wizualnej i logicznej interfejsu tzn. przyciski, formularze, tabele i zakładki, listy oraz wyskakujące okna. • Studenci poznając odpowiednie narzędzia cyfrowe (Adobe, Figma itp.) będą mogli przygotować i zoptymalizować materiały graficzne oraz zrealizować finalny produkt w postaci interaktywnego prototypu aplikacji mobilnej. • Studenci poznają zagadnienia z obszaru walidacji oraz animacji, jako przykładów podstawowych kanałów „komunikowania” się aplikacji z użytkownikiem. • Przy pomocy dostępnych narzędzi i wiedzy z zakresu atomic design'u i design systemu studenci przekażą gotowe prototypy programiście.	Wykład, Ćwiczenia projektowe	W1, W2, W3, W4, U1, U2, K1

4. Metody prowadzenia zajęć, weryfikacji efektów uczenia się i warunki zaliczenia

Semestr 3

Forma zajęć	
-------------	--

Wykład	Metody prowadzenia zajęć:	
	Wykład	
	Metody (sposoby) weryfikacji:	Udział:
	Zaliczenie pisemne	100%
	Warunki zaliczenia przedmiotu:	
	• Frekwencja • Wynik egzaminu pisemnego	
Ćwiczenia projektowe	Metody prowadzenia zajęć:	
	Wykład, Projekt	
	Metody (sposoby) weryfikacji:	Udział:
	Kolokwium	10%
	Projekt	70%
	Prezentacja	10%
	Aktywność	10%
	Warunki zaliczenia przedmiotu:	
	• Frekwencja • Zaangażowanie i praca na zajęciach • Projekt	

Semestr 4

Forma zajęć		
Ćwiczenia projektowe	Metody prowadzenia zajęć:	
	Projekt	
	Metody (sposoby) weryfikacji:	Udział:
	Kolokwium	5%
	Projekt	80%
	Prezentacja	10%
	Aktywność	5%
	Warunki zaliczenia przedmiotu:	
	• Frekwencja • Zaangażowanie i praca na zajęciach • Projekt	

Efekt uczenia się dla przedmiotu	Metody (sposoby) weryfikacji				
	Zaliczenie pisemne	Projekt	Prezentacja	Aktywność	Kolokwium
W1	x	x			x
W2	x			x	x

W3	x			x	x
W4	x	x			x
U1			x		
U2		x			
K1				x	x

5. Literatura

Literatura podstawowa

1. Badura C., 2019, „UXUI Design zoptymalizowany. Manual Book + Workshop Book”, Wydawnictwo Helion
2. Nielsen J., 2013, „Funkcjonalność aplikacji mobilnych. Nowoczesne standardy UX i UI”, Helion

Literatura uzupełniająca

1. Malewicz M., Malewicz D., 2011, „Projektowanie interfejsów”, hype
2. Bringhurst R., 2008, „Elementarz stylu w typografii”, D2D.pl
3. Pod redakcją Frejlich Cz., 2001–2016, „2+3 D: grafika plus produkt: ogólnopolski kwartalnik projektowy”, Fundacja Rzecz Piękna

6. Nakład pracy studenta - bilans godzin i punktów ECTS

Aktywność studenta		Obciążenie studenta Liczba godzin
Zajęcia prowadzone z bezpośrednim udziałem nauczyciela akademickiego lub innych osób prowadzących zajęcia	Wykład	15
	Ćwiczenia projektowe	30
Praca własna studenta	Konsultacje	10
	Przygotowanie do zajęć	20
	Studiowanie literatury	15
	Przygotowanie projektu	20
Łączny nakład pracy studenta		110
Liczba punktów ECTS		4

* Godzina (dydaktyczna) oznacza 45 minut