User Experience i budowanie użytecznych interfejsów

Sylabus zajęć

Informacje podstawowe

Kierunek studiów Informatyka	**Cykl dydaktyczny** 2023/24
Specjalność -	**Kod zajęć** 06INFS.320S.02450.23
Jednostka organizacyjna Wydział Matematyki i Informatyki	**Języki wykładowe** polski
Poziom studiów studia inżynierskie pierwszego stopnia	**Obligatoryjność** Fakultatywny
Forma studiów studia stacjonarne	**Blok zajęciowy** Przedmioty specjalnościowe
Profil studiów profil ogólnoakademicki	

Koordynator zajęć	Krzysztof Krzywdziński
Prowadzący zajęcia	Krzysztof Krzywdziński

Okres	**Forma zajęć / liczba godzin / forma zaliczenia**	**Liczba punktów ECTS**
Semestr 6	• Wykład: 30, Zaliczenie z oceną • Laboratorium: 30, Zaliczenie z oceną	5

Cele kształcenia dla zajęć

Kod	Cel
C1	Celem przedmiotu jest zapoznanie studentów z tematyką projektowania UX i UI. Omówiona zostanie tematyka tworzenia użytecznych interfejsów. Zaprezentowane zostanie narzędzie figma do tworzenia mockupów UI.

Wymagania wstępne

Umiejętność pracy z materiałami dodatkowymi, samodzielnego pozyskiwania informacji i wyciągania wniosków. Podstawowa znajomość narzędzi informatycznych.

Efekty uczenia się dla zajęć

Kod	Efekty uczenia się dla zajęć w zakresie	Efekty uczenia się dla kierunku	Metody weryfikacji osiągnięcia efektów uczenia się dla zajęć
Wiedzy – Student/ka:			
W1	zna zagadnienia User Experience i zasady tworzenia interfejsów.	INF_K3_W03, INF_K3_W04_inz	Test, Projekt
Umiejętności – Student/ka:			
U1	potrafi zaprojektować wygodny interfejs użytkownika ze szczególnym uwzględnieniem aplikacji internetowych.	INF_K3_U06_inz	Test, Projekt
U2	potrafi rozwiązywać problemy grafiki komputerowej i komunikacji człowiek-komputer.	INF_K3_U05_inz, INF_K3_U06_inz	Test, Projekt

Treści programowe dla zajęć

Lp.	Treści programowe dla zajęć	Efekty uczenia się dla zajęć	Formy zajęć
1.	Podstawy UX	W1, U1, U2	Wykład, Laboratorium
2.	Podstawy UI	W1, U1, U2	Wykład, Laboratorium
3.	Omówienie narzędzia Figma	W1, U1, U2	Wykład, Laboratorium
4.	Figma - komponenty	W1, U1, U2	Wykład, Laboratorium
5.	Dobre praktyki UI	W1, U1, U2	Wykład, Laboratorium
6.	Ćwiczenia z narzędzia Figma	W1, U1, U2	Laboratorium
7.	Warsztaty projektowania UX	W1, U1, U2	Laboratorium
8.	Tworzenie projektów UI w wersji Web	W1, U1, U2	Wykład, Laboratorium
9.	Tworzenie projektów UI w wersji Mobile	W1, U1, U2	Wykład, Laboratorium

Informacje dodatkowe

Forma zajęć	Metody i formy prowadzenia zajęć
Wykład	Wykład z prezentacją multimedialną wybranych zagadnień, Dyskusja, Uczenie problemowe (Problem-based learning)
Laboratorium	Metoda warsztatowa, Metoda projektu, Praca w grupach

Forma zajęć	Warunki zaliczenia zajęć
Wykład	Warunkiem zaliczenia jest przystąpienie do testów w trakcie zajęć. Warunkiem zaliczenia wykładu jest zaliczenia laboratoriów. Skala ocen: 1. bardzo dobry (bdb; 5,0) – od 90% punktów, 2. dobry plus (db plus; 4,5) – od 80% punktów, 3. dobry (db; 4,0) – od 70% punktów, 4. dostateczny plus (dst plus; 3,5) – od 60% punktów, 5. dostateczny (dst; 3,0) – od 50% punktów, 6. niedostateczny (ndst; 2,0) – poniżej 50% punktów.
Laboratorium	Na ocenę końcową składają się projekty (indywidualne i grupowe). Skala ocen: 1. bardzo dobry (bdb; 5,0) – od 90% punktów, 2. dobry plus (db plus; 4,5) – od 80% punktów, 3. dobry (db; 4,0) – od 70% punktów, 4. dostateczny plus (dst plus; 3,5) – od 60% punktów, 5. dostateczny (dst; 3,0) – od 50% punktów, 6. niedostateczny (ndst; 2,0) – poniżej 50% punktów.

Literatura

Obowiązkowa

1. Bill Buxton - "Sketching User Experiences: Getting the Design Right and the Right Design"
2. Dan Saffer - "Microinteractions: Designing with Details"
3. Luke Wroblewski - "Web Form Design" i "Mobile First"

Dodatkowa

1. Adam Greenfield - "Everyware: The Dawning Age of Ubiquitous Computing"
2. Donald Norman - "The Design of Future Things"
3. Mike Kuniavsky - "Smart Things: Ubiquitous Computing User Experience Design"

Nakład pracy studenta i punkty ECTS

Rodzaje zajęć studenta	Średnia liczba godzin* przeznaczonych na zrealizowane rodzaje zajęć
Wykład	30
Laboratorium	30
Przygotowanie projektu	65
Łączny nakład pracy studenta	**Liczba godzin** 125
Liczba punktów ECTS	**ECTS** 5

* godzina (lekcyjna) oznacza 45 minut

Efekty uczenia się dla kierunku

Kod	Treść
INF_K3_U05_inz	Absolwent/ka potrafi pisać, uruchamiać i testować programy w wybranym środowisku programistycznym
INF_K3_U06_inz	Absolwent/ka potrafi ocenić, na podstawowym poziomie, przydatność metod i narzędzi informatycznych oraz wybrać i zastosować właściwą metodę i narzędzia do typowych zadań informatycznych
INF_K3_W03	Absolwent/ka zna i rozumie narzędzia, technologie i urządzenia informatyczne właściwe dla wybranych obszarów zastosowań oraz podstawy ich działania
INF_K3_W04_inz	Absolwent/ka zna i rozumie zaawansowane pojęcia, konstrukcje i procesy związane z językami programowania i inżynierią programowania