



User Interface in Web Design

Course description sheet

Basic information

Field of study Social Informatics	Didactic cycle 2025/2026
Major -	Course code HIFSS.I4.17990.25
Organisational unit Faculty of Humanities	Lecture languages Polish
Study level First-cycle studies	Mandatoriness Obligatory
Form of study Full-time studies	Block Core Modules
Profile Practical	Course related to scientific research No
Course coordinator	Justyna Kraszewska-Kozik
Lecturer	Justyna Kraszewska-Kozik
Period Semester 3	Method of verification of the learning outcomes Completing the classes
	Activities and hours Lectures: 14 Project classes: 14
	Number of ECTS credits 3

Goals

C1	Zapoznanie studentów, jak w praktyce projektować interfejsy graficzne stron i aplikacji internetowych oraz związanego z nimi user experience.
----	---

Course's learning outcomes

Code	Outcomes in terms of	Learning outcomes prescribed to a field of study	Methods of verification
Knowledge - Student knows and understands:			
W1	Student zna etapy procesu projektowania, techniki i narzędzia wykorzystywane na różnych etapach projektowania interfejsów. Student zna również aktualne style i wzorce projektowe, szablony interfejsu aplikacji mobilnej i jego składowych.	IFS1P_W02, IFS1P_W03	Activity during classes, Execution of exercises, Execution of a project
W2	Student zna podstawowe heurystyki dotyczące użyteczności i ergonomii.	IFS1P_W04	Participation in a discussion, Presentation
Skills - Student can:			
U1	Student posiada umiejętność definiowania wymagań i założeń projektowych, doboru właściwych kolorów, kształtów i symboli w celu zaprojektowania zrozumiałego interfejsu użytkownika oraz umiejętność wizualizacji danych w sposób umożliwiający łatwą i trafną interpretację danych i wyciągnięcie wniosków	IFS1P_U01, IFS1P_U02, IFS1P_U03, IFS1P_U04, IFS1P_U05, IFS1P_U06	Participation in a discussion
Social competences - Student is ready to:			
K1	Student rozumie zachowania człowieka, umiejętnie identyfikuje jego potrzeby, umie komunikować i prezentować własne pomysły i projektowane rozwiązania, umie współpracować w grupie.	IFS1P_K01, IFS1P_K02, IFS1P_K03	Participation in a discussion

Program content ensuring the achievement of the learning outcomes prescribed to the module

Kurs ma na celu zapoznanie studentów z etapami procesu projektowania, technikami i narzędziami wykorzystywanymi na różnych etapach projektowania interfejsów.

Student workload

Activity form	Average amount of hours* needed to complete each activity form
Lectures	14
Project classes	14
Preparation for classes	10
Realization of independently performed tasks	15
Contact hours	5
Preparation of project, presentation, essay, report	30
Examination or final test/colloquium	2
Student workload	Hours 90

Workload involving teacher	Hours 28
-----------------------------------	--------------------

* hour means 45 minutes

Program content

No.	Program content	Course's learning outcomes	Activities
1.	Zapoznanie z podstawowymi pojęciami, charakterystyką i środowiskiem pracy Proces projektowy i wybrane metody projektowo-badawcze Architektura informacji i modele nawigacji Układ treści i kompozycja interfejsu graficznego Zasady projektowania formularzy internetowych Projektowanie aplikacji złożonych z obszernych zbiorów danych (listy i tabele) Sposoby wizualizacji danych i projektowanie dashboardów Projektowanie stron internetowych na urządzenia mobilne (RWD) Podstawy projektowania aplikacji mobilnych (iOS i Material Design) Design System Dostępność (web accessibility) Prototypowanie i testowanie Interfejsy przyszłości i rozwój w branży	W1, W2, U1, K1	Lectures, Project classes

Extended information/Additional elements

Teaching methods and techniques :

Lecture, Design thinking, Group work

Activities	Methods of verification	Credit conditions
Lectures	Participation in a discussion, Presentation	Prezentacja z wybranego zagadnienia
Project classes	Activity during classes, Execution of exercises, Execution of a project	Obecność min. 50%; Pozytywna ocena z projektu.

Conditions and the manner of completing each form of classes, including the rules of making retakes, as well as the conditions for admission to the exam

Warunki nie zmieniają się niezależnie od terminu zaliczenia

Method of determining the final grade

Na ocenę składać się będzie:

ocena z obecności studenta na zajęciach, ocena z aktywności studenta w trakcie ćwiczeń oraz ocena projektów przygotowywanych w grupach.

Manner and mode of making up for the backlog caused by a student justified absence from classes

Celem zajęć jest zastosowanie koncepcji tworzenia wartości, zarządzania doświadczeniami użytkownika i zrozumienia sposobów projektowania jakości w sektorze usług.

Prerequisites and additional requirements

Wstęp do projektowania interfejsów.

Rules of participation in given classes, indicating whether student presence at the lecture is obligatory

Ćwiczenia projektowe: Studenci wykonują zadania praktyczne mające na celu uzyskanie kompetencji zakładanych przez syllabus. Ocenie podlega również sposób wykonania projektu oraz obecność.

Literature

Obligatory

1. The Elements of User Experience: User-Centered Design for the Web, Jesse James Garret, ISBN: 0735712026

Optional

1. Don't Make Me Think, Steve Krug, ISBN: 0321344758

Learning outcomes prescribed to a field of study

Code	Content
IFS1P_K01	potrafi myśleć i działać w sposób przedsiębiorczy
IFS1P_K02	w sposób odpowiedzialny pełni rolę zawodową, przestrzegając zasad etyki i dbając o rozwój dorobku swojego zawodu
IFS1P_K03	potrafi odpowiednio określić priorytety służące realizacji określonego zadania
IFS1P_U01	potrafi wykorzystać podstawową wiedzę teoretyczną do szczegółowego opisu i praktycznego analizowania procesów związanych z przemianami dokonywanymi się w społeczeństwie pod wpływem najnowszych technologii, potrafi również przetwarzać dane i wykorzystywać odpowiednie dla nich narzędzia.
IFS1P_U02	potrafi prawidłowo interpretować zjawiska społeczne, zwłaszcza dotyczące sfery komunikacji z użyciem nowych technologii informatycznych i medialnych.
IFS1P_U03	potrafi prognozować skutki konkretnych procesów i zjawisk z wykorzystaniem standardowych metod i narzędzi właściwych komunikacji za pomocą najnowszych technologii oraz potrafi komunikować się z szerokim otoczeniem społecznym oraz brać udział w debacie na temat prognozowanych skutków.
IFS1P_U04	prawidłowo posługuje się wybranymi normami i regułami w celu rozwiązania konkretnego zadania wynikającego ze związku pomiędzy informatycznymi technologiami komunikacyjnymi i światem społecznym.
IFS1P_U05	posiada umiejętność analizy proponowanego rozwiązania konkretnych problemów i proponuje odpowiednie rozstrzygnięcia w tym zakresie, posiada umiejętność wdrażania proponowanych rozwiązań.
IFS1P_U06	potrafi pozyskiwać informacje z literatury, baz danych oraz innych właściwie dobranych źródeł, które są związane z wzajemnym oddziaływaniem pomiędzy informacyjnymi technologiami komunikacyjnymi i światem społecznym; potrafi integrować uzyskane informacje, dokonywać ich interpretacji, a także wyciągać wnioski oraz formułować i uzasadniać opinie.
IFS1P_W02	ma podstawową wiedzę o typowych rodzajach struktur komunikacyjnych i persfazyjnych oraz instytucji społecznych
IFS1P_W03	ma wiedzę ogólną obejmującą kluczowe zagadnienia z zakresu metod i technik programowania, konstrukcji baz danych, ekstrakcji danych oraz projektowania zorientowanego na użytkownika. programowania, baz danych.
IFS1P_W04	zna podstawowe pojęcia z zakresu nauk społecznych i technicznych pozwalające na interpretację współczesnych społeczeństw i zachodzących w nich procesów, jak również zna kryteria wyboru metod analizy obserwowanego zjawiska.