



User interfaces - efficient web applications

Course description sheet

Basic information

Field of study Social Informatics	Didactic cycle 2026/2027	
Major All	Course code HIFSS.II2.16534.26	
Organisational unit Faculty of Humanities	Lecture languages Polish	
Study level Second-cycle studies	Mandatoriness Obligatory	
Form of study Full-time studies	Block Major Modules	
Profile Practical	Course related to scientific research No	
Course coordinator	Zuzanna Stadnik	
Lecturer	Zuzanna Stadnik	
Period Semester 2	Method of verification of the learning outcomes Completing the classes	Number of ECTS credits 3
	Activities and hours Laboratory classes: 30	

Goals

C1	Celem kształcenia jest zapoznanie studentów z zaawansowanymi narzędziami UI.
----	------------------------------------------------------------------------------

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 i rozumie zasady i narzędzia stosowane w UI.	IFS2P_W07, IFS2P_W09	Activity during classes, Execution of a project, Case study
Skills - Student can:			
U1	Student potrafi przygotować projekt, w którym zasady UI są poprawnie zastosowane.	IFS2P_U01, IFS2P_U03	Activity during classes, Execution of a project, Case study
U2	Student potrafi dobrze zaprojektować układ graficzny, typografię i kolorystykę projektów.	IFS2P_U01, IFS2P_U03	Execution of a project, Case study
Social competences - Student is ready to:			
K1	Student jest gotów do pracy w zespole i komunikowania istotności kwestii związanych z zastosowaniem reguł UI i roli estetyki produktu.	IFS2P_K02, IFS2P_K03	Activity during classes, Execution of a project, Case study

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

Zaawansowane narzędzia wykorzystywane w pracy UI designera.

Student workload

Activity form	Average amount of hours* needed to complete each activity form
Laboratory classes	30
Realization of independently performed tasks	15
Preparation for classes	25
Preparation of project, presentation, essay, report	15
Student workload	Hours 85
Workload involving teacher	Hours 30

* hour means 45 minutes

Program content

No.	Program content	Course's learning outcomes	Activities
1.	Podczas kursu studenci zdobędą zaawansowaną wiedzę dotyczącą projektowania graficznego interfejsów. Zajęcia będą się koncentrowały na estetyce tworzenia galerii, przycisków, ilustracji i innych elementów strony www oraz aplikacji mobilnych. Podczas zajęć studenci będą zwracali uwagę na układ graficzny, typografię i kolorystykę projektów. Studenci uczą się nie tylko tworzyć produkty estetyczne, ale przede wszystkim takie by wykorzystanie narzędzi UI sterowało uwagą użytkownika oraz naprowadzało go na podejmowanie akcji na których nam zależy.	W1, U1, U2, K1	Laboratory classes

Extended information/Additional elements

Teaching methods and techniques :

Group work

Activities	Methods of verification	Credit conditions
Lab. classes	Activity during classes, Execution of a project, Case study	Podczas zajęć studenci pracują nad swym projektem

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

Zaliczenie na wszystkich etapach odbywa się wg tego samego schematu. Student przedstawia swój projekt, w którym wykorzystuje zasady UI.

Method of determining the final grade

Oceną z zajęć jest ocena projektu.

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

Student wyrównuje zaległości w porozumieniu z prowadzącym.

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

Zajęcia są obowiązkowe.

Literature

Obligatory

1. M. Malewicz, D Malewicz, Projektowanie interfejsów, Hype - ebook
2. M. Malewicz, D Malewicz, UI: style projektowe - ebook

Learning outcomes prescribed to a field of study

Code	Content
IFS2P_K02	ma świadomość znaczenia interdyscyplinarnej wiedzy z zakresu nauk społecznych i technicznych podczas identyfikacji i rozstrzygnięcia dylematów oraz związanych ze złożonymi relacjami technologii i świata społecznego przy rozwiązywaniu problemów poznawczych i praktycznych
IFS2P_K03	ma pełne kompetencje pozwalające na uczestniczenie w przygotowaniu i wdrażaniu projektów społecznych oraz potrafi w pełni przewidywać wielokierunkowe skutki społeczne swojej działalności
IFS2P_U01	potrafi w stopniu zaawansowanym z właściwie dobranych źródeł pozyskiwać informacje związane z wzajemnym oddziaływaniem pomiędzy technologiami a światem społecznym oraz ma zaawansowane umiejętności integrowania i interpretowania uzyskanych informacji oraz wyciągania wniosków, formułowania i uzasadniania na ich podstawie opinii
IFS2P_U03	potrafi wykorzystać odpowiednie metody analityczne oraz ocenić ich przydatność i możliwości zastosowania rozwiązań przy projektowaniu rozwiązań złożonych problemów lokujących się na styku technologii i świata społecznego
IFS2P_W07	ma zaawansowaną wiedzę na temat sposobów wywierania wpływu społecznego; zna na poziomie zaawansowanym zasady prezentacji i wizualizacji danych oraz tworzenia treści;
IFS2P_W09	zna na poziomie zaawansowanym zasady projektowania i stosowania narzędzi do analizy ilościowej i jakościowej oraz zbierania i prowadzenia poprawnej analizy danych za pomocą tych narzędzi