



Interfejs użytkownika w projektowaniu stron internetowych

Karta opisu przedmiotu

Informacje podstawowe

| | | |
|--|--|---------------------------------|
| Kierunek studiów Informatyka Społeczna | Cykl dydaktyczny 2025/2026 | |
| Specjalność - | Kod przedmiotu HIFSS.I4.17990.25 | |
| Jednostka organizacyjna Wydział Humanistyczny | Języki wykładowe polski | |
| Poziom kształcenia Studia licencjackie I stopnia | Obligatoryjność Obowiązkowy | |
| Forma studiów Stacjonarne | Blok zajęciowy Przedmioty kierunkowe | |
| Profil studiów Praktyczny | Przedmiot powiązany z badaniami naukowymi Nie | |
| Koordynator przedmiotu | Justyna Kraszewska-Kozik | |
| Prowadzący zajęcia | Justyna Kraszewska-Kozik | |
| Okres Semestr 3 | Forma zaliczenia Zaliczenie | Liczba punktów ECTS 3 |
| | Forma prowadzenia i godziny zajęć Wykład: 14 Ćwiczenia projektowe: 14 | |

Cele kształcenia dla przedmiotu

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

Efekty uczenia się dla przedmiotu

| Kod | Efekty w zakresie | Kierunkowe efekty uczenia się | Metody weryfikacji |
|---|--|--|---|
| Wiedzy - Student zna i rozumie: | | | |
| 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 | Aktywność na zajęciach, Wykonanie ćwiczeń, Wykonanie projektu |
| W2 | Student zna podstawowe heurystyki dotyczące użyteczności i ergonomii. | IFS1P_W04 | Udział w dyskusji, Prezentacja |
| Umiejętności - Student potrafi: | | | |
| 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 | Udział w dyskusji |
| Kompetencji społecznych - Student jest gotów do: | | | |
| 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 | Udział w dyskusji |

Treści programowe zapewniające uzyskanie efektów uczenia się dla modułu zajęć

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

Nakład pracy studenta

| Rodzaje zajęć studenta | Średnia liczba godzin* przeznaczonych na zrealizowane aktywności |
|---|--|
| Wykład | 14 |
| Ćwiczenia projektowe | 14 |
| Przygotowanie do zajęć | 10 |
| Samodzielne studiowanie tematyki zajęć | 15 |
| Dodatkowe godziny kontaktowe | 5 |
| Przygotowanie projektu, prezentacji, pracy pisemnej, sprawozdania | 30 |
| Egzamin lub kolokwium zaliczeniowe | 2 |
| Łączny nakład pracy studenta | Liczba godzin 90 |
| Liczba godzin kontaktowych | Liczba godzin 28 |

* godzina (lekcyjna) oznacza 45 minut

Treści programowe

| Lp. | Treści programowe | Efekty uczenia się dla przedmiotu | Formy prowadzenia zajęć |
|-----|--|-----------------------------------|------------------------------|
| 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 | Wykład, Ćwiczenia projektowe |

Informacje rozszerzone

Metody i techniki kształcenia :

Wykład, Design thinking, Praca grupowa

| Rodzaj zajęć | Metody zaliczenia | Warunki zaliczenia przedmiotu |
|----------------------|---|--|
| Wykład | Udział w dyskusji, Prezentacja | Prezentacja z wybranego zagadnienia |
| Ćwiczenia projektowe | Aktywność na zajęciach, Wykonanie ćwiczeń, Wykonanie projektu | Obecność min. 50%; Pozytywna ocena z projektu. |

Warunki i sposób zaliczenia poszczególnych form zajęć, w tym zasady zaliczeń poprawkowych, a także warunki dopuszczenia do egzaminu

Warunki nie zmieniają się niezależnie od terminu zaliczenia

Sposób obliczania oceny końcowej

Na ocenę składać się będzie:

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

Sposób i tryb wyrównywania zaległości powstałych wskutek nieobecności studenta na zajęciach

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

Wymagania wstępne i dodatkowe

Wstęp do projektowania interfejsów.

Zasady udziału w poszczególnych zajęciach, ze wskazaniem, czy obecność studenta na zajęciach jest obowiązkowa

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

Literatura

Obowiązkowa

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

Dodatkowa

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

Kierunkowe efekty uczenia się

| Kod | Treść |
|-----------|--|
| 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 dokonującymi 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 zaawansowaną wiedzę o indywidualnych i społecznych uwarunkowaniach procesów komunikacyjnych, o typowych rodzajach struktur komunikacyjnych i mechanizmów perswazyjnych, a także o fundamentalnych dylematach etycznych w społeczeństwach rozwiniętych technologicznie |
| IFS1P_W03 | ma zaawansowaną wiedzę obejmującą kluczowe zagadnienia z zakresu projektowania zorientowanego na użytkownika |
| IFS1P_W04 | zna w stopniu zaawansowanym pojęcia z zakresu nauk społecznych i technicznych pozwalające na interpretację procesów i zjawisk zachodzących we współczesnych społeczeństwach, jak również zna kryteria wyboru metod i technik analizy obserwowanych zjawisk |