



Interfejsy użytkownika - wydajne aplikacje internetowe

Karta opisu przedmiotu

Informacje podstawowe

Kierunek studiów Informatyka Społeczna Specjalność Wszystkie Jednostka organizacyjna Wydział Humanistyczny Poziom kształcenia Studia magisterskie II stopnia Forma studiów Stacjonarne Profil studiów Praktyczny		Cykl dydaktyczny 2025/2026 Kod przedmiotu HIFSS.II2.16534.25 Języki wykładowe polski Obligatoryjność Obowiązkowy Blok zajęciowy Przedmioty specjalnościowe Przedmiot powiązany z badaniami naukowymi Nie
Koordynator przedmiotu	Zuzanna Stadnik	
Prowadzący zajęcia	Zuzanna Stadnik	
Okres Semestr 2	Forma zaliczenia Zaliczenie Forma prowadzenia i godziny zajęć Ćwiczenia laboratoryjne: 30	Liczba punktów ECTS 4

Cele kształcenia dla przedmiotu

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

Efekty uczenia się dla przedmiotu

Kod	Efekty w zakresie	Kierunkowe efekty uczenia się	Metody weryfikacji
-----	-------------------	-------------------------------	--------------------

Kod	Efekty w zakresie	Kierunkowe efekty uczenia się	Metody weryfikacji
Wiedzy - Student zna i rozumie:			
W1	Student zna i rozumie zasady i narzędzia stosowane w UI.	IFS2P_W07, IFS2P_W09	Aktywność na zajęciach, Wykonanie projektu, Studium przypadków
Umiejętności - Student potrafi:			
U1	Student potrafi przygotować projekt, w którym zasady UI są poprawnie zastosowane.	IFS2P_U01, IFS2P_U03	Aktywność na zajęciach, Wykonanie projektu, Studium przypadków
U2	Student potrafi dobrze zaprojektować układ graficzny, typografię i kolorystykę projektów.	IFS2P_U01, IFS2P_U03	Wykonanie projektu, Studium przypadków
Kompetencji społecznych - Student jest gotów do:			
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	Aktywność na zajęciach, Wykonanie projektu, Studium przypadków

Treści programowe zapewniające uzyskanie efektów uczenia się dla modułu zajęć

Zaawansowane narzędzia wykorzystywane w pracy UI designera.

Nakład pracy studenta

Rodzaje zajęć studenta	Średnia liczba godzin* przeznaczonych na zrealizowane aktywności
Ćwiczenia laboratoryjne	30
Samodzielne studiowanie tematyki zajęć	20
Przygotowanie do zajęć	30
Przygotowanie projektu, prezentacji, pracy pisemnej, sprawozdania	20
Łączny nakład pracy studenta	Liczba godzin 100
Liczba godzin kontaktowych	Liczba godzin 30

* godzina (lekcyjna) oznacza 45 minut

Treści programowe

Lp.	Treści programowe	Efekty uczenia się dla przedmiotu	Formy prowadzenia zajęć
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	Ćwiczenia laboratoryjne

Informacje rozszerzone

Metody i techniki kształcenia :

Praca grupowa

Rodzaj zajęć	Metody zaliczenia	Warunki zaliczenia przedmiotu
Ćwiczenia laboratoryjne	Aktywność na zajęciach, Wykonanie projektu, Studium przypadków	Podczas zajęć studenci pracują nad swym projektem

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

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

Sposób obliczania oceny końcowej

Oceną z zajęć jest ocena projektu.

Sposób i tryb wyrównywania zaległości powstałych wskutek nieobecności studenta na zajęciach

Student wyrównuje zaległości w porozumieniu z prowadzącym.

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

Zajęcia są obowiązkowe.

Literatura

Obowiązkowa

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

Kierunkowe efekty uczenia się

Kod	Treść
IFS2P_K02	ma świadomość znaczenia interdyscyplinarnej wiedzy z zakresu nauk społecznych i technicznych podczas identyfikacji i rozstrzygania 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