

POLITECHNIKA KRAKOWSKA IM. TADEUSZA KOŚCIUSZKI

KARTA PRZEDMIOTU

obowiązuje studentów rozpoczynających studia w roku akademickim 2022/2023

Wydział Mechaniczny

Kierunek studiów: Informatyka Stosowana

Profil: Ogólnoakademicki

Forma studiów: stacjonarne

Kod kierunku: S

Stopień studiów: I

Specjalności: Bez specjalności- blok A,Bez specjalności- blok B

1 INFORMACJE O PRZEDMIOCIE

NAZWA PRZEDMIOTU	Projektowanie interfejsu użytkownika
NAZWA PRZEDMIOTU W JĘZYKU ANGIELSKIM	
KOD PRZEDMIOTU	WM INFST oIS B20 22/23
KATEGORIA PRZEDMIOTU	Przedmioty kierunkowe
LICZBA PUNKTÓW ECTS	2.00
SEMESTRY	4

2 RODZAJ ZAJĘĆ, LICZBA GODZIN W PLANIE STUDIÓW

SEMESTR	WYKŁAD	ĆWICZENIA	LABORATORIUM	LABORATORIUM KOMPUTERO- WE	PROJEKT	SEMINARIUM
4	15	0	0	15	0	0

3 CELE PRZEDMIOTU

Cel 1 Poznanie zasad projektowania interfejsów użytkownika.

4 WYMAGANIA WSTĘPNE W ZAKRESIE WIEDZY, UMIEJĘTNOŚCI I INNYCH KOMPETENCJI

5 EFEKTY KSZTAŁCENIA

EK1 Kompetencje społeczne Absolwent jest gotów do ciągłego dokształcania się podnoszenia kompetencji zawodowych i społecznych, inspirowania swojego zespołu do poszukiwania aktualnych rozwiązań technicznych, technologicznych i organizacyjnych w literaturze przedmiotu.

EK2 Umiejętności Absolwent potrafi opracować prezentację, raport lub sprawozdanie z wyników badań oraz z rozwiązywania problemu inżynierskiego.

EK3 Umiejętności Absolwent potrafi pozyskiwać informacje z literatury przedmiotu służące do rozwiązywania problemów inżynierskich zarówno w języku polskim jak i obcym, wyciągać wnioski z zasobów informacji zgromadzonych z różnych źródeł, dokonywać oceny, krytycznej analizy i syntezy tych informacji oraz wyciągać wnioski i formułować uzasadnione opinie

EK4 Wiedza Absolwent zna i rozumie zagadnienia z zakresu informatyki w zakresie inżynierskim, pozwalającym wykorzystywać oprogramowanie komputerowe w obszarze studiowanego kierunku.

6 TREŚCI PROGRAMOWE

LABORATORIUM KOMPUTEROWE		
LP	TEMATYKA ZAJĘĆ OPIS SZCZEGÓŁOWY BLOKÓW TEMATYCZNYCH	LICZBA GODZIN
K1	Metody oceny wybranego interfejsu użytkownika.	5
K2	Zaprojektowanie interfejsu aplikacji mobilnej z wykorzystaniem narzędzi do projektowania i prototypowania.	10

WYKŁAD		
LP	TEMATYKA ZAJĘĆ OPIS SZCZEGÓŁOWY BLOKÓW TEMATYCZNYCH	LICZBA GODZIN
W1	Wprowadzenie do projektowania interfejsów użytkownika. Terminologia	4
W2	Zasady projektowania intuicyjnych interfejsów użytkownika. Heurystyki Nielsena.	2
W3	UI designer: charakterystyka, wymagania, zadania. Narzędzia wspierające proces projektowania interfejsów użytkownika.	2
W4	Warstwa wizualna i logiczna w procesie projektowania interfejsów użytkownika barwa i typografia.	2
W5	Warstwa wizualna i logiczna w procesie projektowania interfejsów użytkownika dostępność.	2
W6	Warstwa techniczna w procesie projektowania interfejsów użytkownika.	3

7 NARZĘDZIA DYDAKTYCZNE

N1 Wykłady

N2 Ćwiczenia laboratoryjne

8 OBCIĄŻENIE PRACĄ STUDENTA

FORMA AKTYWNOŚCI	ŚREDNIA LICZBA GODZIN NA ZREALIZOWANIE AKTYWNOŚCI
Godziny kontaktowe z nauczycielem akademickim, w tym:	
Godziny wynikające z planu studiów	30
Konsultacje przedmiotowe	4
Egzaminy i zaliczenia w sesji	0
Godziny bez udziału nauczyciela akademickiego wynikające z nakładu pracy studenta, w tym:	
Przygotowanie się do zajęć, w tym studiowanie zalecanej literatury	5
Opracowanie wyników	11
Przygotowanie raportu, projektu, prezentacji, dyskusji	10
SUMARYCZNA LICZBA GODZIN DLA PRZEDMIOTU WYNIKAJĄCA Z CAŁEGO NAKŁADU PRACY STUDENTA	60
SUMARYCZNA LICZBA PUNKTÓW ECTS DLA PRZEDMIOTU	2.00

9 SPOSOBY OCENY

OCENA FORMUJĄCA

F1 Test

F2 Sprawozdanie z ćwiczenia laboratoryjnego

OCENA PODSUMOWUJĄCA

P1 Średnia ważona ocen formujących

WARUNKI ZALICZENIA PRZEDMIOTU

W1 Zaliczenie testu

W2 Zaliczenie ćwiczeń laboratoryjnych

KRYTERIA OCENY

EFEKT KSZTAŁCENIA 1

NA OCENĘ 2.0	Student nie potrafi wyszukiwać informacji dotyczących zasad i narzędzi projektowania interfejsów użytkownika.
NA OCENĘ 3.0	Student potrafi wyszukiwać pojedyncze informacje dotyczące zasad projektowania interfejsów użytkownika.
NA OCENĘ 3.5	Student potrafi wyszukiwać pojedyncze informacje dotyczące zasad i narzędzi projektowania interfejsów użytkownika.
NA OCENĘ 4.0	Student potrafi wyszukiwać dowolne informacje dotyczące zasad i narzędzi projektowania interfejsów użytkownika.
NA OCENĘ 4.5	Student potrafi wyszukiwać dowolne informacje dotyczące zasad i narzędzi projektowania interfejsów użytkownika z różnych dostępnych źródeł.
NA OCENĘ 5.0	Student potrafi wyszukiwać informacje dotyczące zasad, trendów i narzędzi projektowania interfejsów użytkownika oraz odpowiednio wykorzystać.
EFEKT KSZTAŁCENIA 2	
NA OCENĘ 2.0	Student uzyskał poniżej 50% punktów z zaliczeń laboratoriów komputerowych.
NA OCENĘ 3.0	Student uzyskał więcej niż 50% punktów z zaliczeń laboratoriów komputerowych, do 60% włącznie.
NA OCENĘ 3.5	Student uzyskał więcej niż 60% punktów z zaliczeń laboratoriów komputerowych, do 70% włącznie.
NA OCENĘ 4.0	Student uzyskał więcej niż 70% punktów z zaliczeń laboratoriów komputerowych, do 80% włącznie.
NA OCENĘ 4.5	Student uzyskał więcej niż 80% punktów z zaliczeń laboratoriów komputerowych, do 90% włącznie.
NA OCENĘ 5.0	Student uzyskał więcej niż 90% punktów z zaliczeń laboratoriów komputerowych.
EFEKT KSZTAŁCENIA 3	
NA OCENĘ 2.0	Student uzyskał poniżej 50% punktów z zaliczeń laboratoriów komputerowych.
NA OCENĘ 3.0	Student uzyskał więcej niż 50% punktów z zaliczeń laboratoriów komputerowych, do 60% włącznie.
NA OCENĘ 3.5	Student uzyskał więcej niż 60% punktów z zaliczeń laboratoriów komputerowych, do 70% włącznie.
NA OCENĘ 4.0	Student uzyskał więcej niż 70% punktów z zaliczeń laboratoriów komputerowych, do 80% włącznie.
NA OCENĘ 4.5	Student uzyskał więcej niż 80% punktów z zaliczeń laboratoriów komputerowych, do 90% włącznie.
NA OCENĘ 5.0	Student uzyskał więcej niż 90% punktów z zaliczeń laboratoriów komputerowych.
EFEKT KSZTAŁCENIA 4	

NA OCENĘ 2.0	Student uzyskał nie więcej niż 50% punktów z testu zaliczeniowego.
NA OCENĘ 3.0	Student uzyskał więcej niż 50% punktów z testu zaliczeniowego do 60% włącznie.
NA OCENĘ 3.5	Student uzyskał więcej niż 60% punktów z testu zaliczeniowego do 70% włącznie.
NA OCENĘ 4.0	Student uzyskał więcej niż 70% punktów z testu zaliczeniowego do 80% włącznie.
NA OCENĘ 4.5	Student uzyskał więcej niż 80% punktów z testu zaliczeniowego do 90% włącznie.
NA OCENĘ 5.0	Student uzyskał więcej niż 90% punktów z testu zaliczeniowego.

10 MACIERZ REALIZACJI PRZEDMIOTU

EFEKT KSZTAŁCENIA	ODNIESIENIE DANEGO EFEKTU DO SZCZEGÓŁOWYCH EFEKTÓW ZDEFINIOWANYCH DLA PROGRAMU	CELE PRZEDMIOTU	TREŚCI PROGRAMOWE	NARZĘDZIA DYDAKTYCZNE	SPOSOBY OCENY
EK1	K1_K07	Cel 1	K1 K2	N2	F2
EK2	K1_U03	Cel 1	K1 K2	N2	F2
EK3	K1_U01	Cel 1	K1 K2	N1 N2	F2
EK4	K1_W24	Cel 1	K1 W1 W2 W3 W4 W5 W6	N1 N2	F1 F2 P1

11 WYKAZ LITERATURY

LITERATURA PODSTAWOWA

- [1] | M. Witold, M. Szwoch — *Podstawy projektowania interfejsów użytkownika*, , 2017, Helion
- [2] | J. Tidwell — *Projektowanie interfejsów., Sprawdzone wzorce projektowe. Wydanie III*, , 2020, Helion

12 INFORMACJE O NAUCZYCIELACH AKADEMICKICH

OSOBA ODPOWIEDZIALNA ZA KARTĘ

mgr inż. Joanna, Grażyna Fabiś-Domagala (kontakt: fabis@mech.pk.edu.pl)

OSOBY PROWADZĄCE PRZEDMIOT

1 mgr inż. Joanna Fabiś-Domagała (kontakt: fabis@mech.pk.edu.pl)

2 pracownicy Katedry Informatyki Stosowanej (kontakt:)

13 ZATWIERDZENIE KARTY PRZEDMIOTU DO REALIZACJI

(miejscowość, data)

(odpowiedzialny za przedmiot)

(dziekan)

PRZYJMUJĘ DO REALIZACJI (data i podpisy osób prowadzących przedmiot)

.....

.....