

# POLITECHNIKA KRAKOWSKA IM. TADEUSZA KOŚCIUSZKI

## KARTA PRZEDMIOTU

obowiązuje studentów rozpoczynających studia w roku akademickim 2024/2025

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 24/25
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
<b>K1</b>	Metody oceny wybranego interfejsu użytkownika.	5
<b>K2</b>	Zaprojektowanie interfejsu aplikacji mobilnej z wykorzystaniem narzędzi do projektowania i prototypowania.	10

WYKŁAD		
LP	TEMATYKA ZAJĘĆ OPIS SZCZEGÓŁOWY BLOKÓW TEMATYCZNYCH	LICZBA GODZIN
<b>W1</b>	Wprowadzenie do projektowania interfejsów użytkownika. Terminologia	4
<b>W2</b>	Zasady projektowania intuicyjnych interfejsów użytkownika. Heurystyki Nielsena.	2
<b>W3</b>	UI designer: charakterystyka, wymagania, zadania. Narzędzia wspierające proces projektowania interfejsów użytkownika.	2
<b>W4</b>	Warstwa wizualna i logiczna w procesie projektowania interfejsów użytkownika barwa i typografia.	2
<b>W5</b>	Warstwa wizualna i logiczna w procesie projektowania interfejsów użytkownika dostępność.	2
<b>W6</b>	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
<b>Godziny kontaktowe z nauczycielem akademickim, w tym:</b>	
Godziny wynikające z planu studiów	30
Konsultacje przedmiotowe	4
Egzaminy i zaliczenia w sesji	0
<b>Godziny bez udziału nauczyciela akademickiego wynikające z nakładu pracy studenta, w tym:</b>	
Przygotowanie się do zajęć, w tym studiowanie zalecanej literatury	5
Opracowanie wyników	11
Przygotowanie raportu, projektu, prezentacji, dyskusji	10
<b>SUMARYCZNA LICZBA GODZIN DLA PRZEDMIOTU WYNIKAJĄCA Z CAŁEGO NAKŁADU PRACY STUDENTA</b>	<b>60</b>
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		Cel 1	K1 K2	N2	F2
EK2		Cel 1	K1 K2	N2	F2
EK3		Cel 1	K1 K2	N1 N2	F2
EK4		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-Domagala (kontakt: joanna.fabis-domagala@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)

.....  
.....