**KARTA KURSU**

|  |  |
| --- | --- |
| Nazwa | PRACOWNIA PROJEKTOWANIA DLA INTERNETU D |
| Nazwa w j. ang. | *The Workshop of designing for the Internet D* |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Kod |  | Punktacja ECTS\* | 6 |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Koordynator | mgr Justyna Kraszewska | Zespół dydaktyczny:  mgr Justyna Kraszewska |

OPIS KURSU (CELE KSZTAŁCENIA)

|  |
| --- |
| Celem przedmiotu jest zapoznanie studentów z problematyką projektowania interfejsów graficznych oraz pogłębienie wiadomości o narzędziach stosowanych przy budowie stron WWW. Wykonanie zadań projektowych mających na celu przygotowanie grafiki wykorzystywanej na stronach/ aplikacjach internetowych zgodnie z zasadami ergonomii i stylistyki stosowanym przez światowych liderów w obszarze projektowania interakcji człowiek-komputer  Kurs prowadzony jest w języku polskim. |

WARUNKI WSTĘPNE

|  |  |
| --- | --- |
| Wiedza | Podstawowa znajomość elementów projektowania internetowego |
| Umiejętności | Podstawowa znajomość Adobe Photoshop i Adobe Illustrator |
| Kursy | Brak wymagań |

EFEKTY KSZTAŁCENIA

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Wiedza | Efekt kształcenia dla kursu | Odniesienie do efektów kierunkowych |
| Po zakończeniu kursu student:  W01: Posiada ogólną wiedzę dotyczącą metod i technik realizowania prac artystycznych w tradycyjnych i nowych mediach.  W02: Posiada ogólną wiedzę na temat łączenia rozmaitych mediów w jednej kompozycji czyli warsztatowych i technologicznych aspektów tworzenia dzieła interdyscyplinarnego.  W03: Zna podstawowe strategie w zakresie projektowania dzieła interdyscyplinarnego przy pomocy mediów cyfrowych. | P6U\_W  P6U\_W  P6U\_W |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Umiejętności | Efekt kształcenia dla kursu | Odniesienie do efektów kierunkowych |
| Po zakończeniu kursu student:  U01: Umiejętnie wykorzystuje różnorodne metodologie twórcze we własnych realizacjach i w wykonywanych pracach.  U02: Potrafi wyrażać idee poprzez formę i treść w różnych mediach odpowiadających na zapotrzebowanie rynku.  U03: Posiada realne umiejętności zawodowe i artystyczne umożliwiające samodzielne tworzenie miejsca pracy odpowiadającego na zapotrzebowanie rynku. | P6U\_U  P6U\_U  P6U\_U |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Kompetencje społeczne | Efekt kształcenia dla kursu | Odniesienie do efektów kierunkowych |
| Po zakończeniu kursu student:  K01: Ma świadomość poziomu swojej wiedzy i umiejętności, rozumie potrzebę ciągłego dokształcania się zawodowego i rozwoju osobistego. Dokonuje samooceny własnych kompetencji i doskonali umiejętności, wyznacza kierunki własnego rozwoju i kształcenia.  K02: Umie szukać, analizować i interpretować potrzebne informacje. | P6U\_K  P6U\_K |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| ORGANIZACJA | | | | | | | | | | | | | |
| Forma zajęć | Wykład  (W) | Ćwiczenia w grupach | | | | | | | | | | | |
| A |  | K |  | L |  | S |  | P |  | E |  |
| Liczba godzin |  |  | |  | | 60 | |  | |  | |  | |

OPIS METOD PROWADZENIA ZAJĘĆ

|  |
| --- |
| 1. Wprowadzenie i omówienie tematyki zajęć 2. Prezentacja technik potrzebnych do realizacji prac 3. Prezentacja tematu 4. Realizacja prac grupowych w ramach zadanych tematów 5. Indywidualne i grupowe omawianie prac 6. Oddanie prac w formie wydruku i grafiki internetowej 7. Ocenia i omówienie prac |

FORMY SPRAWDZANIA EFEKTÓW KSZTAŁCENIA

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | E – learning | Gry dydaktyczne | Ćwiczenia w szkole | Zajęcia terenowe | Praca laboratoryjna | Projekt indywidualny | Projekt grupowy | Udział w dyskusji | Referat | Praca pisemna (esej) | Przegląd semestralny | Korekty na zajęciach | Inne |
| W01 |  |  |  |  | X | X |  |  |  |  | X | X |  |
| W02 |  |  |  |  | X | X |  |  |  |  | X | X |  |
| W03 |  |  |  |  | X | X |  |  |  |  | X | X |  |
| U01 |  |  |  |  | X | X | X |  |  |  | X | X |  |
| U02 |  |  |  |  | X | X | X |  |  |  | X | X |  |
| U03 |  |  |  |  | X | X |  |  |  |  | X | X |  |
| K01 |  |  |  |  | X | X | X |  |  |  | X | X |  |
| K02 |  |  |  |  | X | X | X |  |  |  | X | X |  |

|  |  |
| --- | --- |
| Kryteria oceny | 1. Aktywny udział w zajęciach 2. Ocena poziomu projektowego i technicznego wykonania prac 3. Ocena stopnia zaangażowania w realizację programu 4. Rzetelność wykonywania zadań projektowych 5. Oryginalność i innowacyjność realizacji zadań 6. Obecność na zajęciach 7. Umiejętność uzasadniania wykorzystywanych środków i adekwatność doboru środków wyrazu 8. Umiejętność praktycznego zastosowania zdobytej wiedzy w zadaniach projektowych |

|  |  |
| --- | --- |
| Uwagi |  |

TREŚCI MERYTORYCZNE (WYKAZ TEMATÓW)

|  |
| --- |
| 1. Współpraca z webdeveloperem (css, grid, frameworks) 2. Zaprojektowanie szaty graficznej produktu interaktywnego  * Zastosowanie zasad Look-Feel-Usability, czyli User Experience; * Podstawowe zasady UX, heurystyki, customer journey map, błędy w tworzeniu interfejsów; * Proces projektowania zorientowany na użytkownika oraz "design thinking" (Persony) jako sposób opisu docelowych użytkowników; * Architektura informacji: nawigacja, funkcjonalność linków, struktura strony głównej i podstron, czytelność tytułów i bloków tekstowych; * Web Usability jako technologia korzyści; * Proces tworzenia produktu interaktywnego * Responsive Web Design – jeden interfejs – wiele urządzeń – podstawowe zasady i założenia;  1. Zagadnienia związane 2. Piksel – najważniejsza jednostka w projektowaniu 3. Breakpointy – zagadnienie, fluid grid, boostrap – przykłady 4. Anatomia ekranów 5. Teksty – źródła, wielkości, kerning, tracking, leding 6. Kolorystyka 7. Środowisko RGB |

WYKAZ LITERATURY PODSTAWOWEJ

|  |
| --- |
| 1. *Architektura informacji w serwisach internetowych i nie tylko*. Wydanie IV, Louis Rosenfeld, Peter Morville, Jorge Arango, Helion 2017. 2. *Mapowanie wrażeń. Kreowanie wartości przy pomocy ścieżek klienta, schematów usług i diagramów*, Kalbach Jim, Helion 2017 3. *Projektowanie witryn internetowych. User eXperience.* Smashing Magazine Jesmond Allen, James Chudley, Helion 2013. 4. *Projekt doskonały. Zadbaj o komunikację z klientem, wysoki poziom UX i zdrowy rozsądek*, Greever Tom, Helion 2017. 5. *Prostota i użyteczność. Projektowanie rozwiązań internetowych, mobilnych i interaktywnych*, Giles Colborne, Helion 2011. 6. *Responsywne strony WWW dla każdego*, Clarissa Peterson, Wydawnictwo Helion 2015 7. *Strategia UX. Jak tworzyć innowacyjne produkty cyfrowe, które spotkają się z uznaniem rynku,* Levy Jaime, Helion 2017. 8. *UX i analiza ruchu w sieci. Praktyczny poradnik*, Michael Beasley, Helion 2014 |

WYKAZ LITERATURY UZUPEŁNIAJĄCEJ

|  |
| --- |
| 1. *Don’t Make Me Think! A Common Sense Approach to Web Usability, Second Edition*, Steve Krug, New Riders, 2006. 2. *Eyetracking Methodology. How to Conduct and Evaluate Usability Studies Using Eyetracking*, K. Pernice, J. Nielsen, 2009. 3. *100 Things Every Designer Needs to Know About People*, Susan Weinschenk Ph. D, New Riders, 2011 |

BILANS GODZINOWY ZGODNY Z CNPS (CAŁKOWITY NAKŁAD PRACY STUDENTA)

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Ilość godzin w kontakcie z prowadzącymi | Wykład | - |
| Konwersatorium (ćwiczenia, laboratorium itd.) | 60 |
| Pozostałe godziny kontaktu studenta z prowadzącym | 15 |
| Ilość godzin pracy studenta bez kontaktu z prowadzącymi | Lektura w ramach przygotowania do zajęć | 15 |
| Przygotowanie krótkiej pracy pisemnej lub referatu po zapoznaniu się z niezbędną literaturą przedmiotu | 25 |
| Przygotowanie projektu lub prezentacji na podany temat | 35 |
| Przygotowanie do egzaminu | - |
| Ogółem bilans czasu pracy | | 150 |
| Ilość punktów ECTS w zależności od przyjętego przelicznika | | 6 |