**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\_UP6U\_UP6U\_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\_KP6U\_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 |