

KARTA KURSU

Nazwa	PRACOWNIA PROJEKTOWANIA DLA INTERNETU D
Nazwa w j. ang.	<i>The Workshop of designing for the Internet D</i>

Kod		Punktacja ECTS*	6
-----	--	-----------------	---

Koordinator	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

	Efekt kształcenia dla kursu	Odniesienie do efektów kierunkowych
Wiedza	Po zakończeniu kursu student: W01: Posiada ogólną wiedzę dotyczącą metod i technik realizowania prac artystycznych w tradycyjnych i nowych mediach.	P6U_W
	W02: Posiada ogólną wiedzę na temat łączenia rozmaitych mediów w jednej kompozycji czyli warsztatowych i technologicznych aspektów tworzenia dzieła interdyscyplinarnego.	P6U_W
	W03: Zna podstawowe strategie w zakresie projektowania dzieła interdyscyplinarnego przy pomocy mediów cyfrowych.	P6U_W

	Efekt kształcenia dla kursu	Odniesienie do efektów kierunkowych
Umiejętności	Po zakończeniu kursu student:	
	U01: Umiejętnie wykorzystuje różnorodne metodologie twórcze we własnych realizacjach i w wykonywanych pracach.	P6U_U
	U02: Potrafi wyrażać idee poprzez formę i treść w różnych mediach odpowiadających na zapotrzebowanie rynku.	P6U_U
	U03: Posiada realne umiejętności zawodowe i artystyczne umożliwiające samodzielne tworzenie miejsca pracy odpowiadającego na zapotrzebowanie rynku.	P6U_U

	Efekt kształcenia dla kursu	Odniesienie do efektów kierunkowych
Kompetencje społeczne	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.	P6U_K
	K02: Umie szukać, analizować i interpretować potrzebne informacje.	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;
3. Zagadnienia związane
 4. Piksel – najważniejsza jednostka w projektowaniu
 5. Breakpointy – zagadnienie, fluid grid, bootstrap – przykłady
 6. Anatomia ekranów
 7. Teksty – źródła, wielkości, kerning, tracking, leding
 8. Kolorystyka
 9. 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