

KARTA PRZEDMIOTU DLA NABORU 2021/2022**FORMA: STUDIA STACJONARNE****INFORMACJE OGÓLNE****1. Nazwa przedmiotu** Projektowanie interfejsu użytkownika**2. Nazwa kierunku** Informatyka**3. Poziom studiów** studia pierwszego stopnia**4. Liczba punktów ECTS** 4**5. Liczba godzin w semestrze**

semestr	w	ćw	lab/lek	prj/zp	pws	prk
III	15		30			

6. Język wykładowy polski**7. Wykładowca** dr inż. Jakub Smółka, mgr inż. Zofia Lubańska**INFORMACJE SZCZEGÓŁOWE****8. Wymagania wstępne**

1. Podstawowe wiadomości z informatyki

2. Podstawowe wiadomości z matematyki związane z zagadnieniami algebry relacji

9. Cele przedmiotu

C1 Zapoznanie Studentów z podstawowymi pojęciami związanymi z graficznym interfejsem użytkownika

C2 Zapoznanie Studentów z zasadami projektowania GUI

C3 Scharakteryzowanie operacji na obiektach GUI

C4 Zapoznanie Studentów z praktycznym zastosowaniem GUI w bazach danych

10. Efekty uczenia się w zakresie wiedzy, umiejętności i kompetencji społecznych

Student, który zaliczył przedmiot:

odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się

WIEDZA

EU01 Zna podstawy obsługi GUI

K_W06, K_W07, K_W17

EU02 Zna podstawy konstrukcji GUI

K_W07, K_W17 K_W19

EU03 Zna etapy projektowania, możliwości i zastosowania GUI

K_W17 K_W19

UMIEJĘTNOŚCI

EU04 Potrafi przygotować projekt GUI

K_U02 K_U06, K_U14 K_U15,
K_U26, K_U30

EU05 Potrafi definiować wyrażenia w GUI

K_U02 K_U06, K_U14 K_U15,
K_U26, K_U30

EU06 Potrafi opracować interfejs bazy danych

K_U02 K_U06, K_U14 K_U15,
K_U26, K_U30**KOMPETENCJE SPOŁECZNE**

EU08 Potrafi wskazać podstawowe zagrożenia w GUI

K_K04

EU09 Umie zapobiegać zagrożeniom danych

K_K05

11. Treści programowe**Forma zajęć** – wykłady/ ćwiczenia/laboratoria/zajęcia praktyczne itp.

Wykłady	
1. Podstawowe pojęcia: charakterystyka GUI. 2. Składniki GUI. 3. Zasady projektowania GUI. 4. Grafika w projektowaniu GUI, hierarchia wizualna, wykorzystanie kolorów. 5. Głosowe interfejsy użytkownika VUI. 6. Nawigacja w projektowaniu GUI. 7. Programowanie interfejsu użytkownika. 8. Wzorce projektowe. 9. Podsumowanie projektowania GUI.	
Laboratoria	
1. Prezentacja i omówienie tematów projektów GUI 2. Wybór tematów projektów GUI 3. Analiza literatury pod kątem informacji niezbędnych do wykonania projektu 4. Prezentacja postępów pracy 5. Przygotowanie projektu integracji systemów 6. Prezentacja postępów pracy 7. Praca nad wykonaniem projektu GUI 8. Prezentacja wyników pracy	
12. Narzędzia/metody dydaktyczne	
1. Wykład: wykorzystanie prezentacji multimedialnej, filmów szkoleniowych.	
2. Laboratorium: wykorzystanie istniejącej infrastruktury badawczej do przeprowadzenia analiz. Praca w grupach kilkusobowych (2, 3-osobowych) nad projektami.	
3. Wykorzystanie narzędzi nauczania zdalnego (online)	
13. Sposoby oceny (częstkowe, końcowe)	
1. Dyskusja, prelekcja	
2. Zaliczenie – forma do uzgodnienia ze studentami	
3. Wykorzystanie narzędzi oceniania nauczania zdalnego (online)	
14. Obciążenie pracą studenta	
Forma aktywności	liczba godzin
1. Zajęcia z bezpośrednim/zdalnym udziałem nauczyciela oraz konsultacje	60
2. Nakład pracy studenta	40
suma	100
liczba punktów ECTS	4
15. Literatura	
Literatura podstawowa:	
1. Szwoch M., Malina W.: Podstawy projektowania interfejsów użytkownika. Helion. 2017	
2. Tidwell J.: Projektowanie interfejsów. Sprawdzone wzorce projektowe. Helion. 2012	
Literatura uzupełniająca:	
1. Stucky M., MySQL. Budowanie interfejsów użytkownika. Vademecum profesjonalisty, Helion, 2003	
2. Pearl Cathy. Projektowanie głosowych interfejsów użytkownika. Zasady doświadczeń konwersacyjnych. Helion. 2021	
16. Formy oceny – szczegóły	
Warunki uzyskania zaliczenia przedmiotu: zajęcia kończą się egzaminem.	
Sposób weryfikacji efektów uczenia się:	
Ocena stopnia osiągniętych przez studenta efektów uczenia się następuje wg poniższych kryteriów:	
5.0 – zakładany efekt uczenia się został osiągnięty bez zastrzeżeń	
4.5 – zakładany efekt uczenia się został osiągnięty z pojedynczymi brakami/błędami	

4.0 – zakładany efekt uczenia się został osiągnięty z nielicznymi brakami/błędami
3.5 – zakładany efekt uczenia się został osiągnięty z wieloma brakami/błędami
3.0 – zakładany efekt kształcenia został osiągnięty z licznymi i istotnymi brakami/błędami (minimalnie wymagany poziom osiągnięcia efektu)
2.0 – zakładany efekt uczenia się nie został osiągnięty
17. Inne przydatne informacje o przedmiocie
1. Bezpośrednich informacji o problematyce zajęć i treściach programowych udziela Prowadzący w trakcie zajęć i podczas konsultacji
2. Zajęcia odbywać się będą w PSW w Białej Podlaskiej lub na platformie nauczania zdalnego
3. Zajęcia odbywać się będą zgodnie z aktualnym planem zajęć
4. Konsultacje odbywać się będą zgodnie z obowiązującym terminarzem