

1.	Nazwa kierunku	architektura informacji
2.	Wydział	Wydział Humanistyczny
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy), 2022/2023 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: Projektowanie interfejsów użytkownika

Kod modułu: 02-AI-S1-PIU05

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
PIU05_1	Student zna zasady projektowania, podstawowe koncepcje i wzorce użytecznych i atrakcyjnych wizualnie interfejsów systemów informacyjnych, stron internetowych i innych obiektów informacyjnych.	K_W03 K_W04	4 4
PIU05_2	Student potrafi zaprojektować strukturę interfejsu, style interakcji i sposoby prezentacji informacji i uzupełnić je o elementy graficzne, w taki sposób, aby całość projektu była zgodna z oczekiwaniami użytkowników.	K_K02 K_U06 K_U07	4 3 5
PIU05_3	Student wykazuje się umiejętnością prototypowania interfejsów w odpowiednich programach. Potrafi przetestować funkcjonalność i użyteczność zaprojektowanego interfejsu.	K_U05 K_U08	5 3

3. Opis modułu

Opis	Celem modułu jest zapoznanie z zasadami projektowania funkcjonalnych, użytecznych i estetycznych interfejsów użytkownika. Studenci poznają programy, w których tworzą i testują prototypy interfejsów.
Wymagania wstępne	Posiadanie wiedzy z zakresu komunikacji wizualnej i tworzenia architektury przestrzeni informacyjnych. Umiejętność korzystania z programów graficznych.

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu

kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
PIU05_w_1	Sprawdzian praktyczny	Sprawdzian przy komputerze sprawdzający wiedzę i umiejętności rozwijane na ćwiczeniach.	PIU05_1, PIU05_2, PIU05_3
PIU05_w_2	Projekt	Przygotowanie projektu interfejsu użytkownika zgodnie z wymogami prowadzącego.	PIU05_1, PIU05_2, PIU05_3

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
PIU05_fs_1	laboratorium	Omówienie zasad projektowania interfejsów użytkownika w oparciu o zadaną lekturę. Ćwiczenia z wykorzystaniem komputerów z zakresu rozplanowywania struktury interfejsu, stylów interakcji i sposobów prezentacji informacji. Zapoznanie z obsługą programów do prototypowania interfejsów.	30	Zapoznanie z literaturą przedmiotu. Przygotowanie do sprawdzianu/realizacja projektu.	45	PIU05_w_1, PIU05_w_2