Kierunek: Filologia romańska

Studia stacjonarne II stopnia, semestr 2

Karta kursu zgodna z programem i planem dla roku akademickiego 2022/2023.

# KARTA KURSU

|  |  |
| --- | --- |
| Nazwa | Strategia projektowania przestrzeni informacyjnej |
| Nazwa w j. ang. | Information space design strategies |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Koordynator | dr Maciej Saskowski | Zespół dydaktyczny |
| dr Maciej Saskowski |
| Punktacja ECTS\* | 4 |

## Opis kursu (cele kształcenia)

|  |
| --- |
| Celem realizacji przedmiotu jest zapoznanie słuchaczy z teoretycznymi i praktycznymi aspektami projektowania interaktywnych form przekazu dla nowych mediów. W toku zajęć studenci poznają ich architekturę, techniki i strategie projektowania, poznają typowe wzorce zachowań użytkowników i modele ich interakcji z interfejsami charakterystycznymi dla nowych mediów.  Kurs prowadzony jest w języku polskim. |

## Warunki wstępne

|  |  |
| --- | --- |
| Wiedza | Wiedza na temat zasad projektowania wizualnego, wiedza na temat specyfiki mediów „tradycyjnych” i „nowych”. |
| Umiejętności | Tworzenie założeń funkcjonalnych dla usług i aplikacji na różne urządzenia, korzystanie z narzędzi do projektowania makiet aplikacji i interfejsów. |
| Kursy | Teoria architektury informacji, Architektura publikacji, Badanie użytkowników informacji, Warsztat projektanta grafiki, Projektowanie wizualne. |

## Efekty uczenia się

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Wiedza | Efekt kształcenia dla kursu | Odniesienie do efektów kierunkowych |
| W01. Student posiada wiedzę o potrzebach użytkowników, zna typowe wzorce ich zachowań w kontakcie z narzędziami interaktywnymi, urządzeniami i aplikacjami w różnych sytuacjach i scenariuszach zastosowania. | K\_W02, K\_W05 |
| W02. Student rozumie specyfikę architektury nowych mediów, rozpoznaje i wyróżnia czynności służące organizowaniu obszarów informacyjnych takich jak prezentowanie, wyszukiwanie, przeglądanie, oznaczanie, kategoryzowanie, sortowanie, przekształcanie i ukrywanie informacji. | K\_W02, K\_W03, K\_W04 |
| W03. Student posiada orientację w najnowszych trendach projektowania interfejsów na różne urządzenia i usługi końcowe (np. serwisy web, aplikacje mobilne, SmartTV, urządzenia AR i VR, internet rzeczy, asystenci głosowi), zna wytyczne dotyczące tworzenia interfejsów użytkownika dla najpopularniejszych urządzeń i platform systemowych. | K\_W05, K\_W-7 |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Umiejętności | Efekt kształcenia dla kursu | Odniesienie do efektów kierunkowych |
| U01. Student potrafi analizować oraz prezentować materiały źródłowe takie jak: opracowania teoretyczne, dane statystyczne i sondażowe oraz materiały publikowane w internecie w języku polskim i obcym. | K\_U01, K\_U04, K\_U05, K\_U08 |
| U02. Student posiada umiejętność organizowania informacji i danych w aplikacji / usłudze opartej na wybranym modelu interakcji z użytkownikiem, w zależności od przeznaczenia aplikacji / usługi / strony sieci web. Potrafi właściwie wybrać adekwatne do funkcji aplikacji / usługi / strony sieci web wzorce projektowania interfejsów. | K\_U02, K\_U03, K\_U05, K\_U06 |
| U03. Student samodzielnie i we współpracy z zespołem podejmuje zadania projektowania usługi dostępnej na różnych urządzeniach z uwzględnieniem danych pochodzących z wielu źródeł (dane dostarczane przez użytkownika, różnorodne dane od urządzeń mobilnych, dane dotyczące sytuacji używania aplikacji (czas, miejsce, historia użycia itd.) | K\_U04, K\_U06, K\_U07 |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Kompetencje społeczne | Efekt kształcenia dla kursu | Odniesienie do efektów kierunkowych |
| K01. Student potrafi krytycznie interpretować pozyskane informacje i tworzyć zobiektywizowane relacje. | K\_K01, K\_K02, K\_K04 |
| K02. Student wykazuje otwartość wobec nowoczesnych technologii komunikacyjnych. Potrafi przedstawiać najnowsze trendy w rozwoju nowych mediów. | K\_K01, K\_K02, K\_K04 |
| K03. Student posiada zdolność do współpracy w zespole, potrafi twórczo i innowacyjnie rozwiązywać przekazane mu zadania. | K\_K01, K\_K02, K\_K04 |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Organizacja | | | | | | | |
| Forma zajęć | Wykład (W) | Ćwiczenia w grupach | | | | | |
| A | K | L | S | P | E |
| Liczba godzin |  |  |  | 30 |  |  |  |

## Opis metod prowadzenia zajęć

|  |
| --- |
| * Prezentacje z komentarzem * Dokładne omówienie zadań wraz z pokazem przykładów, * Indywidualne i grupowe konsultacje projektów wstępnych, * Indywidualne i grupowe konsultacje projektów zaawansowanych * Analiza przebiegu i rezultatów realizacji podjętych zadań   Poszczególne zadania, wymagania merytoryczne, ocena i komentarze do projektów są uzgadniane w trakcie ćwiczeń, a następnie publikowane na platformie edukacyjnej Office 365 for Education udostępnionej studentom. Studenci wykorzystują narzędzia platformy do tworzenia prezentacji, pracy grupowej nad wspólnymi projektami; prowadzący zajęcia wykorzystuje platformę do komunikacji ze studentami, kontroli obecności i oceny udostępnionych prac. |

## Formy sprawdzania efektów uczenia się

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | E – learning | Gry dydaktyczne | Ćwiczenia w szkole | Zajęcia terenowe | Praca laboratoryjna | Projekt indywidualny | Projekt grupowy | Udział w dyskusji | Referat | Praca pisemna (esej) | Egzamin ustny | Egzamin pisemny | Inne |
| W01 |  |  |  |  | x | x |  | x |  |  |  |  | x |
| W02 |  |  |  |  |  | x |  | x |  |  |  |  | x |
| W03 |  |  |  |  |  |  | x | x |  |  |  |  | x |
| U01 |  |  |  |  | x | x |  |  |  |  |  |  | x |
| U02 |  |  |  |  | x | x | x |  |  |  |  |  | x |
| U03 |  |  |  |  | x | x | x |  |  |  |  |  | x |
| K01 |  |  |  |  |  | x | x |  |  |  |  |  | x |
| K02 |  |  |  |  |  | x | x |  |  |  |  |  | x |
| K03 |  |  |  |  |  | x |  |  |  |  |  |  | x |

|  |  |
| --- | --- |
| Kryteria oceny | * Obecność i aktywny udział w zajęciach: 0 – 30 pkt * Trzy indywidualne lub grupowe prezentacje: 0 - 30 pkt * Demonstracja i omówienie końcowej pracy zaliczeniowej (wykonanej indywidualnie lub w grupie): 0 – 40 pkt.   Skala ocen (1-100 pkt.):   * 50-60 pkt. – ocena dst * 61-70 pkt. – ocena plus dst * 71-80 pkt. – ocena db * 81-90 pkt. – ocena plus+ db * 91-100 pkt. – ocena bdb   Termin wykonania pracy końcowej (1 tydzień przed ostatnim spotkaniem). |

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

## Treści merytoryczne (wykaz tematów)

|  |
| --- |
| 1. Terminologia i techniki stosowane w nowych mediach. 2. Analiza trendów w rozwoju nowych mediów, wpływ technologii mobilnych, sztucznej inteligencji (asystenci głosowi, czatboty), AR i VR na powstawanie nowych wzorców interakcji użytkownika z urządzeniami. 3. Potrzeby użytkowników jako klucz do poznania typowych wzorców zachowań w aplikacjach / usługach / na stronach sieci Web. 4. Projektowanie treści internetowych. 5. Zalecenia i wytyczne odnośnie do projektowania interfejsów na urządzeniach mobilnych z uwzględnieniem technologii RWD i AWD oraz wytycznych publikowanych przez dostawców najpopularniejszych systemów operacyjnych: Google Material Design, Fluent Design System, Inclusive Design, macOS/iOS Human Interface. 6. Wykonanie koncepcji postów w mediach społecznościowych (w formie makiet lub grafik z opisem scenariuszy użycia) dla wybranego urządzenia (np. smartfon, strona sieci Web). |

## Wykaz literatury podstawowej

|  |
| --- |
| 1. Szpunar M., *Czym są nowe media–próba konceptualizacji*, „Studia Medioznawcze” t. 4 nr 35 (2008). 2. Austin T., i Doust R., *Projektowanie dla nowych mediów*, Wydawnictwo Naukowe PWN 2008. 3. Tidwell J., *Projektowanie interfejsów. Sprawdzone wzorce projektowe*, Gliwice 2012. 4. Nielsen J., Budiu R., *Funkcjonalność aplikacji mobilnych. Nowoczesne standardy UX i UI*, Gliwice 2013. |

## Wykaz literatury uzupełniającej

|  |
| --- |
| 1. Rosenfeld L., Morville P., Arango J., *Architektura informacji w serwisach internetowych i nie tylko*, Gliwice 2017. 2. Bartyzel M., *Oprogramowanie szyte na miarę. Jak rozmawiać z klientem, który nie wie, czego chce*, Gliwice 2015. 3. Pardel P., *Przegląd ważniejszych zagadnień rozszerzonej rzeczywistości*, „Studia Informatica” t. 30 nr 1 (2009). 4. Poradniki, tutoriale, dokumentacje dostępne w internecie. 5. <https://www.microsoft.com/design/> 6. <https://developer.apple.com/design/human-interface-guidelines/> 7. <https://material.io/design> |

## Bilans godzinowy zgodny z CNPS (Całkowity Nakład Pracy Studenta)

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Liczba godzin w kontakcie z prowadzącymi | Wykład |  |
| Konwersatorium (ćwiczenia, laboratorium itd.) | 30 |
| Pozostałe godziny kontaktu studenta z prowadzącym | 20 |
| Liczba godzin pracy studenta bez kontaktu z prowadzącymi | Lektura w ramach przygotowania do zajęć | 10 |
| Przygotowanie krótkiej pracy pisemnej lub referatu po zapoznaniu się z niezbędną literaturą przedmiotu | 30 |
| Przygotowanie projektu lub prezentacji na podany temat (praca w grupie) | 20 |
| Przygotowanie do egzaminu/zaliczenia | 0 |
| Ogółem bilans czasu pracy | | 110 |
| Liczba punktów ECTS w zależności od przyjętego przelicznika | | 4 |