

Akademia Sztuki w Szczecinie	
	Wydział Grafiki
	kierunek: grafika
	specjalność: grafika artystyczna
	poziom: studia I stopnia
	forma: stacjonarne
	profil: ogólnoakademicki

## SYLABUS

### A. Informacje ogólne

nazwa przedmiotu		Wybrana pracownia kierunkowa 1: Projektowanie interfejsów	kod przedmiotu (z planu studiów)	GW.I.E7	przynależność do bloku	Blok kierunkowy
prowadzący		mgr inż. Alina Rybacka-Gruszczyńska mgr Zuzanna Waligórska			e-mail	alina.rybacka-gruszczyńska@akademiasztuki.eu  zuzanna.waligorska@akademiasztuki.eu
rok	II, III	semestr	3,4,5,6		punkty ECTS	7+7+12+15
typ przedmiotu		obowiązkowy/obieralny			język wykładowy	polski, angielski
liczba godzin		wykłady	4+4+4+4		suma	240
		ćwiczenia	56+56+56+56			
		warsztaty				
		E-learning				

## B. Wymagania wstępne w zakresie wiedzy, umiejętności i kompetencji

Student posiada wiedzę i umiejętności nabyte podczas studiów licencjackich z projektowania graficznego, lub posiada doświadczenie w tym zakresie zdobyte w inny sposób.

## C. Informacje dotyczące celów przedmiotu

- C1 - Wyposażenie studenta w niezbędną wiedzę i umiejętności z zakresu projektowania UX i UI (projektowanie interfejsów, ze szczególnym naciskiem na witryny internetowe i aplikacje, przygotowanie i przeprowadzanie badań UX)
- C2 - Poszerzenie zakresu wiedzy i umiejętności zdobytych podczas studiów pierwszego stopnia  
dotyczących warsztatu projektanta: opanowanie zasad projektowania na siatce, zasad przygotowania projektów do realizacji, wykorzystywania technik manualnych i cyfrowych.
- C3 - Wzrost poziomu projektowego studenta poprzez zwiększenie jego możliwości kreowania projektów graficznych
- C4 - Rozwijanie indywidualnych predyspozycji studenta i stworzenie możliwości do kreowania  
autorskiego charakteru projektów graficznych
- C5 - Stworzenie możliwości zdobycia wiedzy i umiejętności dla studenta, który podczas wcześniejszej edukacji nie miał do czynienia z projektowaniem UX i UI
- C6 - Pobudzenie wyobraźni studenta do twórczego i oryginalnego rozwiązywania problemów  
projektowych
- C7 - Nabywanie kompetencji do współpracy w grupie projektowej
- C7 - Przyswajanie pojęć i terminów z zakresu projektowania i realizacji UX i UI

D. Efekty uczenia się dla przedmiotu (EK) (opis osiągnięć studenta po ukończeniu przedmiotu)	Efekty kierunkow e	efekty uczenia się dla kwalifikacji na poziomach 6-8 Polskiej Ramy Kwalifikacji wg. Rozporządzenia MNiSW
WIEDZA: absolwent zna i rozumie		
Dysponuje pogłębioną wiedzą dotyczącą środków ekspresji i umiejętności warsztatowych pokrewnych dyscyplin artystycznych i projektowych	K7_W0 1	P7S_WG
Dysponuje pogłębioną wiedzą dotyczącą środków ekspresji i umiejętności warsztatowych pokrewnych dyscyplin artystycznych i projektowych	K7_W0 2	P7S_WG
Posiada wiedzę, dotyczącą swobodnego korzystania z różnorodnych mediów oraz umiejętność samodzielnego poszerzania i rozwijania wiedzy, dotyczącej wybranej specjalności	K7_W0 3	P7S_WG
Dysponuje wiedzą potrzebną do tworzenia i realizowania własnych, oryginalnych koncepcji artystycznych	K7_W0 4	P7S_WG
Posiada gruntowną wiedzę z zakresu sztuk wizualnych	K7_W0 5	P7S_WG
Zna i rozumie źródła i formy inspiracji leżących w obszarach kultury, sztuki i dizajnu umożliwiające swobodę i niezależność wypowiedzi artystycznej	K7_W0 6	P7S_WG
Definiuje i interpretuje wzajemne relacje zachodzące pomiędzy teoretycznymi i praktycznymi aspektami szeroko pojętej grafiki	K7_W0 7	P7S_WG
Dysponuje poszerzoną wiedzą z zakresu dyscyplin pokrewnych, pozwalającą na realizację zadań zespołowych (także o charakterze interdyscyplinarnym)	K7_W0 8	P7S_WG
Posiada poszerzoną wiedzę dotyczącą publikacji z zakresu sztuk projektowych oraz sztuk pięknych	K7_W1 2	P7S_WG
UMIEJĘTNOŚCI: absolwent potrafi		
Posiada wysoko rozwiniętą osobowość artystyczną, umożliwiającą tworzenie i realizowanie własnych, oryginalnych koncepcji artystycznych w zakresie wybranej specjalności	K7_U01	P7S_UW

Dysponuje zaawansowanymi umiejętnościami w posługiwaniu się właściwą techniką i technologią w trakcie realizacji prac artystycznych i projektowych w zakresie wybranej specjalności	K7_U02	P7S_UW
Dysponuje zaawansowanymi umiejętnościami pozwalającymi w sposób kreatywny i swobodny skonstruować własny, niezależny język wypowiedzi artystycznej	K7_U03	P7S_UW
Posiada umiejętności projektowania efektów prac artystycznych z uwzględnieniem czynników estetycznych, społecznych i prawnych	K7_U04	P7S_UW
Jest przygotowany do współpracy z innymi osobami w ramach prac zespołowych, także o charakterze interdyscyplinarnym oraz do objęcia wiodącej roli w takich zespołach	K7_U05	P7S_UO
Kontynuując i rozwijając umiejętności zdobyte na studiach I stopnia, poprzez indywidualną pracę, utrzymuje i poszerza swoje zdolności do tworzenia, realizowania i prezentowania własnych koncepcji artystycznych	K7_U06	P7S_UW P7S_UU
Posiada zaawansowane umiejętności obsługi programów i sprzętu/urządzeń do obróbki grafiki 2D/3D oraz do montażu obrazu i dźwięku	K7_U07	P7S_UW P7S_UU
Posiada świadomość niezbędną do uzasadnienia własnych twórczych motywacji, otwartą na odmienne widzenie świata i subiektywne obrazowanie	K7_U08	P7S_UW P7S_UU
<b>KOMPETENCJE SPOŁECZNE: absolwent jest gotów do</b>		
Ma świadomość wagi nieustającego kształcenia się oraz potrafi ukierunkowywać innych w tym zakresie	K7_K01	P7S_KR P7S_UU
Jest w pełni kompetentnym i samodzielnym artystą, zdolnym do świadomego używania zdobytej wiedzy w obrębie specjalności oraz w ramach innych szeroko pojętych działań kulturotwórczych	K7_K02	P7S_KR P7S_UU P7S_KR
W warunkach ograniczonego dostępu do potrzebnych informacji, w ramach zdobytej wiedzy, wykazuje się kreatywnością i samodzielnością w działaniach na polu twórczym i zawodowym	K7_K03	P7S_KK
W warunkach ograniczonego dostępu do potrzebnych informacji, w ramach zdobytej wiedzy, wykazuje się kreatywnością i samodzielnością w działaniach na polu twórczym i zawodowym	K7_K04	P7S_KR P7S_KO P7S_UU

Wykorzystując mechanizmy psychologiczne, wykazuje się umiejętnością funkcjonowania w społeczeństwie w zakresie wykonywania własnych działań artystycznych i dostosowywania się do współczesnego rynku pracy	K7_K05	P7S_KK P7S_KR
Posiada umiejętność krytycznej oceny własnych działań twórczych i artystycznych oraz umie poddać takiej ocenie inne przedsięwzięcia z zakresu kultury, sztuki i innych dziedzin działalności artystycznej	K7_K06	P7S_KK
Inicjuje działania artystyczne w zakresie szeroko pojętej kultury (podejmowanie projektów o charakterze interdyscyplinarnym lub też wymagającym współpracy z przedstawicielami innych dziedzin sztuki i nauki)	K7_K07	P7S_KO P7S_KR
W sposób świadomy i odpowiedzialny przewodniczy różnorodnym działaniom zespołowym	K7_K08	P7S_KO P7S_KR P7S_KK P7S_UO
W sposób świadomy i odpowiedzialny przewodniczy różnorodnym działaniom zespołowym	K7_K09	P7S_KO P7S_KR

## D1. Treści programowe

wykład	ćwiczenia
--------	-----------

Zapoznanie z projektowaniem UI i UX			Realizacja programu Pracowni może odbywać się w formie hybrydowej.		
Szczegółowa rozpiska wykładów i treści poniżej.			<p><b>Tematy dobierane są w oparciu o kwalifikacje wstępne studenta, jak również ćwiczenia, które student zrealizował w poprzednich semestrach. Wybór tematów jest szczegółowo konsultowany z wykładowcą.</b></p> <p>Studenci realizują zadania w grupach lub samodzielnie. Pracownia zapewnia warunki, w których studenci mogą w grupach interdyscyplinarnych uczyć się rozwiązywać problemy projektowe i dyskutować rozwiązania UX/UI.</p> <p><b><u>W pierwszym semestrze student realizuje badania i projekt UX makiety projektu produktu cyfrowego</u></b></p> <p><b><u>W drugim semestrze student realizuje projekt UI makiety projektu produktu cyfrowego</u></b></p> <p><b>Dopuszczalne jest poszerzenie lub zastąpienie części programu o ćwiczenia związane z konkursami i projektami zewnętrznymi.</b></p> <p><u>Efektem końcowym są projekty:</u></p> <p>A) wirtualna makieta strony internetowej / aplikacji internetowej</p> <p>B) prezentacja cyfrowa badań UX oraz procesu projektowania UX/UI, które doprowadziły do powstania wirtualnej makiety wraz z prezentacją projektu na mock-upach.</p> <p><i>Do zaliczenia wszystkie projekty należy przygotować do nagrania również w wersji cyfrowej do druku (skala 1:1, plik w formacie .tiff, CMYK, 300 dpi) oraz do prezentacji w internecie (plik .jpg, dłuższy bok 1500 px, 96 ppi, RGB).</i></p>		
semestr 3 II roku / semestr 5 III roku					
typ	temat	Liczba godz.	typ	temat	Liczba godz.

Wk	1. Czym jest UX?	0,5	Ćws	<u>Realizacja programu przedmiotu może odbywać się w formie hybrydowej.</u>
	2. Warsztat badacza UX	0,5		<b>Do wyboru przedstawione są trzy tematy.</b>
	3. Architektura informacji. Modele UX	0,5		<b>1.</b> <b>Redizajn istniejącej aplikacji</b> Analiza istniejącej aplikacji lub witryny oraz wprowadzenie nowego dizajnu UX w celu zwiększenia jej użyteczności.
	4. Strategia UX	0,5		<b>2.</b> Aplikacja dla instytucji kultury Dizajn produktu cyfrowego dla instytucji kultury, który umożliwi odbiorcom dostęp do jej zasobów (szczególnie w czasach pandemii czy lockdownu).
	5. Prototypowanie Low fidelity	0,5		<b>3.</b> Aplikacja edukacyjna Dizajn aplikacji lub witryny zawierającej treści edukacyjne lub szkoleniowe w formie dopasowanej do potrzeb grupy odbiorców.
	6. Prototypowanie High fidelity	0,5		
	7. Dobre praktyki UX w projektowaniu interfejsów	0,5		<b>Zadanie semestralne:</b>

8. Metody testowania aplikacji	0,5	W oparciu o wiedzę z wykładów przeprowadź badanie UX, stwórz modele UX, zaplanuj strategię UX produktu, wykonaj prototypy low i high fidelity oraz interaktywną makietę UX produktu cyfrowego w wybranym przez siebie programie np. Axure, Figma, Adobe XD, Setch, InvisionStudio	
		<p><b>Forma zaliczenia:</b></p> <p>Zaprezentuj założenia, proces powstawania i efekty badań na użytkownikach w formie prezentacji multimedialnej przedstawionej zdalnie lub osobiście przed prowadzącymi pracowni w terminie zaliczenia. Prezentacja ma zawierać: makietę UX, opis badań UX i analizę ich wyników, wykonane na podstawie badań modele UX, projekt architektury informacji produktu, wyniki testów użytkowników.</p>	

semestr 4 II roku / semestr 6 III roku

typ	temat	Liczba godz	typ	temat	Liczba godz
Wk	1. Projektowanie dla nowych mediów	0,5	Ćws	<u>Realizacja programu przedmiotu może odbywać się w formie hybrydowej.</u>	
	2. Podstawy budowania interfejsów	0,5		<b>Praca w drugim semestrze polega na kontynuacji projektu z semestru pierwszego poprzez rozszerzenie go o warstwę projektu UI.</b>	
	3. Grid systems	0,5		<b>Zadanie semestralne:</b>	
	4. Komponenty i moduły	0,5		W oparciu o wiedzę z wykładów przeprowadź zaprojektuj interfejs makiety poszerzając istniejącą makietę UX z pierwszego semestru o projekt UI. W swoim projekcie wykorzystaj wiedzę o projektowaniu dla nowych mediów, grid systems, komponentach, modułach, animacji w projektach UI oraz wymaganiach dostępności (accessibility)	
	5. Animacja w projektach UI	0,5			



	6. Współpraca projektant – programista	0,5	<p><b>Forma zaliczenia:</b></p> <p>Zaprezentuj założenia, proces powstawania i efekty testów użyteczności aplikacji w formie prezentacji multimedialnej przedstawionej zdalnie lub osobiście przed prowadzącymi pracownię w terminie zaliczenia. Prezentacja ma zawierać: makietę UI, siatkę projektu, najważniejsze komponenty i moduły, style guidelines projektu oraz wyniki testów użytkowników.</p>	
	7. Accessibility Guidelines	0,5		
	8. Złe praktyki projektowania UX/UI	0,5		

## D2. Powiązanie z badaniami naukowymi/artystycznymi

Temat zadania badawczego/nazwa projektu:

Wszystkie powyższe tematy semestralne wiążą się ze ścisłymi badaniami problemów projektowych,

w takich aspektach jak:

- *research* realizacji istniejących
- analiza grup docelowych projektu
- dobór środków wyrazu dostosowanych do psychofizjologii widzenia i percepcji odbiorcy
- poszukiwanie optymalnych rozwiązań między funkcją a estetyką
- eliminacja rozwiązań sztamowych
- testy projektów prototypowych
- dobór optymalnych technik realizacyjnych

Sposób zapewnienia udziału studentów w prowadzonych badaniach:

- indywidualny dobór tematów semestralnych w oparciu o realne i najbliższe otoczenie studenta
- dopuszczanie do programów semestralnych zleceń i konkursów zewnętrznych
- współpraca z Centrum Przemysłów Kreatywnych przy zleceniach zewnętrznych
- dostęp do zaplecza technicznego Centrum Przemysłów Kreatywnych

## E1. Literatura obowiązkowa

1. *Badania jako podstawa projektowania UX*, Iga Mościchowska, Barbara Rogoś-Turek, Wydawnictwo PWN
2. *Pierwsza Pomoc w Typografii*, Hans Peter Willberg, Fredrich Frossman, Wydawnictwo słowo/obraz terytoria
3. <https://material.io/>
4. *Grid systems*, Josef Muller-Brockmann, wydawnictwo Niggli Verlag

1. *Dizajn na co dzień*, Don Norman, wydawnictwo Karakter
2. *Web typography*, Richard Rutter
3. *Świat jako projekt*, Otl Aicher, Wydawnictwo Znak
4. <https://usabilitygeek.com/>
5. <https://uxmovement.com/>
6. <https://uxdesign.cc/>
7. <https://nietylko.design/>
8. <https://www.nngroup.com/articles/>

## F. Forma i warunki zaliczenia przedmiotu

Warunki zaliczenia	Warunki egzaminu

<p>Zaliczenia na ocenę.</p> <p>Kryteria podstawowe:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- terminowe zrealizowanie wszystkich ćwiczeń w danym semestrze</li> <li>- aktywność i zaangażowanie na zajęciach</li> <li>- jakość wykonania zrealizowanych ćwiczeń</li> <li>- zgodność projektów z założeniami</li> <li>- własna inicjatywa</li> <li>- autoprezentacja</li> <li>- postępy</li> </ul> <p>Ocena celująca:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- wysoki poziom wykonanych prac</li> <li>- celność pomysłu</li> <li>- wartość artystyczna</li> <li>- wartość użytkowa</li> <li>- realizacja tematów dodatkowych</li> </ul>	<p>Warunkiem dopuszczenia do egzaminu jest zaliczenie projektu semestralnego oraz zgoda wykładowcy na jego realizację na nośnikach analogowych i cyfrowych.</p> <p>Prezentacja gotowego projektu podczas egzaminu.</p> <p>Kryteria podstawowe:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- terminowe zrealizowanie wszystkich ćwiczeń w danym semestrze</li> <li>- aktywność i zaangażowanie na zajęciach</li> <li>- jakość wykonania zrealizowanych ćwiczeń</li> <li>- zgodność projektów z założeniami</li> <li>- własna inicjatywa</li> <li>- autoprezentacja</li> <li>- postępy</li> </ul> <p>Ocena celująca:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- wysoki poziom wykonanych prac</li> <li>- celność pomysłu</li> <li>- wartość artystyczna</li> <li>- wartość użytkowa</li> <li>- realizacja tematów dodatkowych</li> </ul>
<p>Inne: uczestnictwo w konkursach, wystawach</p>	

ocena celująca	ocena bardzo dobra	ocena dobra plus	ocena dobra	ocena dostateczna plus	ocena dostateczna	ocena niedostateczna
wybitne osiągnięcia bez najmniejszych błędów	bardzo dobre osiągnięcia - z dopuszczeniem jedynie drugorzędnych błędów	praca powyżej średniego standardu - z pewnymi błędami	ogólnie solidna praca z zauważalnymi błędami	praca zadowalająca, ale ze znaczącymi brakami	praca spełnia minimalne kryteria	praca nie spełnia minimalnych kryteriów - student musi powtórzyć całość materiału

Forma aktywności	średnia liczba godzin
godziny kontaktowe z nauczycielem	60+60+60+60
przygotowanie do zajęć	50+50+100+120
opracowanie materiału po zajęciach	40+40+80+105
konsultacje/ egzamin/sprawdzian/przegląd/ przesłuchanie	10+10+25+40
przygotowanie do egzaminu/przeglądu/ przesłuchania	15+15+35+50
suma godzin	175+175+300+375
liczba punktów ECTS	7+7+12+15

*Alina Rybacka-Gruszczyńska*

Alina Rybacka-Gruszczyńska

*Zuzanna Waligórska*

Zuzanna Waligórska

*Podpis Autora treści sylabusu*

*Podpis Przewodniczącego Rady Programowej*

*Alina Rybacka-Gruszczyńska*

Alina Rybacka-Gruszczyńska

*Zuzanna Waligórska*

Zuzanna Waligórska

*Podpis osób odpowiedzialnych  
dydaktycznie*

20 września 2020 r.

*Data sporządzenia sylabusu*