

**NAZWA PRZEDMIOTU/MODUŁU KSZTAŁCENIA:**

**GUI projektowanie interfejsów**

**Kod przedmiotu: GSO\_19**

**Rodzaj przedmiotu: obieralny**

**Specjalność: Projektowanie gier i rzeczywistości wirtualnej**

**Wydział: Informatyki**

**Kierunek: Grafika**

**Poziom studiów: pierwszego stopnia - VI poziom PRK**

**Profil studiów: praktyczny**

**Forma studiów: stacjonarne**

**Rok: 3**

**Semestr: 5, 6**

**Formy zajęć i liczba godzin:**

    wykłady – 20 (10 + 10);

    laboratorium – 40 (18 + 22);

**Język/i, w którym/ch realizowane są zajęcia: język polski**

**Liczba punktów ECTS: 6 (3+3)**

**Osoby prowadzące:**

    wykład:

    laboratorium:

**1. Założenia i cele przedmiotu:**

Celem przedmiotu jest przekazanie studentom wiedzy na temat roli, zastosowania i rodzajów interfejsów. Wpływu interfejsu na immersję gracza. Zapoznanie studentów z przykładami różnych interfejsów w różnych gatunkach gier. Przekazanie wiedzy na temat etapów tworzenia interfejsu. Samodzielne zaprojektowanie i wykonanie prostego interfejsu.

**2. Określenie przedmiotów wprowadzających wraz z wymaganiami wstępnymi:**

Przedmioty wprowadzające to: Rysunek, Modelowanie 3D.

**3. Opis form zajęć**

a) *Wykłady*

**1. Treści programowe :**

- Rola interfejsów w grze
- Rodzaje interfejsów

- Wpływ interfejsu na imersję gracza.
- Etapy tworzenia interfejsów

## 2. **Metody dydaktyczne :**

Wykład prowadzony metodą tradycyjną z wykorzystaniem rzutnika multimedialnego i prezentacją

## 3. **Forma i warunki zaliczenia:**

Test zaliczeniowy.

## 4. **Wykaz literatury podstawowej :**

1. Bill Moggridge. Designing Interactions.wyd. MIT Press, 2006.
2. Jesse Schell. The Art of Game Design: A book of lenses. Wyd. CRC Press, 2014.
3. Steven Hoober, Eric Berkman. Designing Mobile Interfaces . wyd. O'Reilly Media, 2011.

## 5. **Wykaz literatury uzupełniającej:**

1. Alan Thorn. DirectX 9 User Interfaces: Design And Implementation (Wordware Game Developer's Library, wyd. Jones & Bartlett Learning, 2010
2. Jeff Johnson. Designing with the Mind in Mind: Simple Guide to Understanding User Interface Design Rules. Wyd. Morgan Kaufmann, 2010.
3. Susan L. Fowler .GUI Design Handbook. Wyd. Mcgraw-Hill (Tx), 1995.

### **b) Laboratorium**

#### 1. **Treści programowe:**

- Rodzaje interfejsów – zasady tworzenia interfejsu zależne od jego typu i zastosowania
- Etapy tworzenia interfejsów
- - opracowanie konceptu (techniki pracy nad konceptem)
- - realizacja konceptu wykorzystując metodę tradycyjną ( szkic ołówkiem) oraz program graficzny Illustrator/Photoshop

#### 2. **Metody dydaktyczne:**

- Pokaz z opisem
- Pokaz z objaśnieniem
- Zajęcia praktyczne
- Prezentacje

#### 3. **Forma i warunki zaliczenia :**

- Ocena aktywności studentów podczas zajęć
- Zaliczenie projektu- zaprojektowanie i wykonanie interfejsu gry

#### **Wykaz literatury podstawowej:**

1. Bill Moggridge. Designing Interactions.wyd. MIT Press, 2006.
2. Bill Moggridge. Designing Interactions.wyd. MIT Press, 2007.

#### **Wykaz literatury uzupełniającej:**

1. Jeff Johnson. Designing with the Mind in Mind: Simple Guide to Understanding User Interface Design Rules. Wyd. Morgan Kaufmann, 2010.

2. Laura Arlov. Gui Design for Dummies. Wyd. John Wiley & Sons Inc,1997.
3. Susan L. Fowler .GUI Design Handbook. Wyd. Mcgraw-Hill (Tx), 1995.
4. Alan Thorn. Directx 9 User Interfaces: Design And Implementation (Wordware Game Developer's Library, wyd. Jones & Bartlett Learning, 2010

#### 4. Opis sposobu wyznaczania punktów ECTS

Forma zajęć	Formy aktywności studenta	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności
<b>Wykład</b>	Kontakt z nauczycielem	20
	Czytanie wskazanej literatury	5
	Przygotowanie do zaliczenia	5
<b>Laboratorium</b>	Kontakt z nauczycielem	40
	Realizacja zadań dodatkowych	10
	Czytanie wskazanej literatury	10
	Projekt indywidualny	60

<b>Całkowita ilość godzin aktywności studenta</b>	<b>150</b>
<b>Liczba punktów ECTS dla modułu/przedmiotu</b>	<b>6</b>

#### 5. Wskaźniki sumaryczne

- a) liczba godzin dydaktycznych (tzw. kontaktowych) i liczba punktów ECTS na zajęciach wymagających bezpośredniego udziału nauczycieli akademickich
  - Liczba godzin kontaktowych – 60
  - Liczba punktów ECTS – 2,2
- b) liczba godzin dydaktycznych (tzw. kontaktowych) i liczba punktów ECTS na zajęciach o charakterze praktycznym.
  - Liczba godzin kontaktowych – 40
  - Liczba punktów ECTS – 4,8

#### 6. Zakładane efekty kształcenia

Efekt przedmiotowy (Symbol)	Efekty kształcenia dla przedmiotu	Odniesienie do kierunkowych efektów kształcenia
GSO_19_W1	Student posiada wiedzę na temat roli interfejsów ich wpływu na imersję gracza. Oraz rodzajów interfejsów stosowanych w grach.	K_W01 K_W02
GSO_19_W2	Student zna etapy pracy nad interfejsem i jakie programy graficzne można wykorzystać do ich wykonania	K_W03 K_W08
GSO_19_U1	Student potrafi wykorzystać odpowiednie funkcje programu graficznego lustrator/Photoshop niezbędne do wykonania interfejsu.	K_U04 K_U10

GSO_19_U2	Student potrafi wykonać kolejne etapy pracy nad interfejsem realizując własny koncept.	K_U01 K_U14
GSO_19_K1	Student jest zdolny do zorganizowanego i planowego działania przy realizowaniu własnych koncepcji projektowych oraz posiada umiejętność samooceny, w stosunku do działań własnych i innych osób.	K_K05, K_K07, K_K09

**7. Odniesienie efektów kształcenia do form zajęć i sposób oceny osiągnięcia przez studenta efektów kształcenia.**

Efekt przedmiotowy (Symbol)	Forma zajęć		Sposób sprawdzenia osiągnięcia efektu
	Wykład	Laboratorium	
GSO_19_W1	x		Test zaliczeniowy
GSO_19_W2	x		Test zaliczeniowy
GSO_19_U1		x	Przegląd prac projektowych
GSO_19_U2		x	Przegląd prac projektowych
GSO_19_K1		x	Przegląd prac projektowych

**8. Kryteria uznania osiągnięcia przez studenta efektów kształcenia.**

Efekt przedmiotowy (Symbol)	Efekt jest uznawany za osiągnięty, gdy:
GSO_19_W1	Poprawna odpowiedź na ponad 50% pytań testu
GSO_19_W2	Poprawna odpowiedź na ponad 50% pytań testu
GSO_19_U1	Poprawne opracowanie konceptu interfejsu i realizacja projektu w programie Ilustrator/Photoshop
GSO_19_U2	Poprawne opracowanie konceptu interfejsu i realizacja projektu w programie Ilustrator/Photoshop
GSO_19_K1	Poprawne opracowanie konceptu interfejsu i realizacja projektu w programie Ilustrator/Photoshop