

NAZWA PRZEDMIOTU/MODUŁU KSZTAŁCENIA:

GUI projektowanie interfejsów

Kod przedmiotu: GSO_24

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: **stacjonarna/niestacjonarna**

Rok: 3

Semestr: 5, 6

Formy zajęć i liczba godzin:

Forma stacjonarna

wyklady – 20 (10 + 10);

laboratorium – 40 (18 + 22);

Forma niestacjonarna

wyklady – 12 (6 + 6);

laboratorium – 24 (10 + 14);

Zajęcia prowadzone są w języku polskim.

Liczba punktów ECTS: 5 (2 + 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. Pięta S., Ścibisz M., Wiśniewski M., *Podstawy tworzenia interfejsu graficznego aplikacji desktopowych w języku Java*. Warszawa: Oficyna Wydawnicza Politechniki Warszawskiej, 2018.
2. Tidwell J., *Projektowanie interfejsów*. Gliwice: Helion, 2021.
3. Shevat A., *Zaprojektuj bota: tworzenie interfejsów konwersacyjnych*. Gliwice: Helion, 2019.
4. Hooper S., Berkman E., *Designing Mobile Interfaces*. Beijing: O'Reilly Media, 2011.
5. Schell J., *The Art of Game Design: A book of lenses*. Boca Raton: CRC Press, 2015.

Wykaz literatury uzupełniającej:

1. Moggridge B., *Designing Interactions*. MIT Press, 2006.
2. Arlo L., *Gui Design for Dummies*. John Wiley & Sons Inc, 1997.
3. Badura C., *UXUI: design zoptymalizowany: nie tylko dla designerów*. Gliwice: Helion, 2019.
4. Perea P., Giner P., *UX Design*. Gliwice: Helion, 2019.

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 Ilustrator/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

4. Wykaz literatury podstawowej:

1. Pięta S., Ścibisz M., Wiśniewski M., *Podstawy tworzenia interfejsu graficznego aplikacji desktopowych w języku Java*. Warszawa: Oficyna Wydawnicza Politechniki Warszawskiej, 2018.
2. Tidwell J., *Projektowanie interfejsów*. Gliwice: Helion, 2021.
3. Badura C., *UXUI: design zoptymalizowany: nie tylko dla designerów*. Gliwice: Helion, 2019.
4. Perea P., Giner P., *UX Design*. Gliwice: Helion, 2019.
5. Shevat A., *Zaprojektuj bota: tworzenie interfejsów konwersacyjnych*. Gliwice: Helion, 2019.

1. Wykaz literatury uzupełniającej:

1. Moggridge B., *Designing Interactions*. MIT Press, 2006.
2. Arlov L., *Gui Design for Dummies*. John Wiley & Sons Inc, 1997.

4. Opis sposobu wyznaczania punktów ECTS

a. forma stacjonarna

Forma zajęć	Formy aktywności studenta	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności
Wykład	Kontakt z nauczycielem	20
	Czytanie wskazanej literatury	6
	Przygotowanie do zaliczenia	6
Laboratorium	Kontakt z nauczycielem	40
	Projekt indywidualny	31
	Realizacja zadań dodatkowych	10
Konsultacje	Kontakt z nauczycielem	6
Zal./Egzamin	Kontakt z nauczycielem	6

Całkowita ilość godzin aktywności studenta	125
Liczba punktów ECTS dla modułu/przedmiotu	5

b. forma niestacjonarna

Forma zajęć	Formy aktywności studenta	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności
Wykład	Kontakt z nauczycielem	12
	Czytanie wskazanej literatury	5
	Przygotowanie do zaliczenia	15
Laboratorium	Kontakt z nauczycielem	24
	Projekt indywidualny	42

	Realizacja zadań dodatkowych	15
Konsultacje	Kontakt z nauczycielem	6
Zal./Egzamin	Kontakt z nauczycielem	6

Całkowita ilość godzin aktywności studenta	125
Liczba punktów ECTS dla modułu/przedmiotu	5

5. Wskaźniki sumaryczne

a. forma stacjonarna

- liczba godzin dydaktycznych (tzw. kontaktowych) i liczba punktów ECTS na zajęciach wymagających bezpośredniego udziału nauczycieli akademickich
 - Liczba godzin kontaktowych – 72
 - Liczba punktów ECTS – 2,9
- liczba godzin dydaktycznych (tzw. kontaktowych) i liczba punktów ECTS na zajęciach o charakterze praktycznym.
 - Liczba godzin kontaktowych – 40
 - Liczba punktów ECTS – 3,3

b. forma niestacjonarna

- liczba godzin dydaktycznych (tzw. kontaktowych) i liczba punktów ECTS na zajęciach wymagających bezpośredniego udziału nauczycieli akademickich
 - Liczba godzin kontaktowych – 48
 - Liczba punktów ECTS – 1,9
- liczba godzin dydaktycznych (tzw. kontaktowych) i liczba punktów ECTS na zajęciach o charakterze praktycznym.
 - Liczba godzin kontaktowych – 40
 - Liczba punktów ECTS – 3,3

5. 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, K_U20
GSO_19_K1	Student jest zdolny do zorganizowanego i planowego działania przy realizowaniu własnych koncepcji	K_K04, K_K05, K_K07, K_K09

	projektowych oraz posiada umiejętność samooceny, w stosunku do działań własnych i innych osób.	
--	--	--

6. 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

7. 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