

ARCHITEKTURA INFORMACJI

Kod przedmiotu: GSO_28

Rodzaj przedmiotu: kierunkowy, obieralny

Specjalność: UX Design – Projektowanie użyteczności

Wydział: Informatyki

Kierunek: Grafika

Poziom studiów: pierwszego stopnia

Profil studiów: praktyczny

Forma studiów: stacjonarna/niestacjonarna

Rok: 3, 4

Semestr: 6, 7

Formy zajęć i liczba godzin:

Forma stacjonarna

wyklady – 22 (10 + 12)

laboratorium – 53 (28 + 25)

Forma niestacjonarna

wyklady – 14 (6 + 8)

laboratorium – 34 (16 + 18)

Zajęcia prowadzone są w języku polskim.

Liczba punktów ECTS: 6 (3 +3)

Osoby prowadzące:

wykład:

laboratorium:

1. Założenia i cele przedmiotu

Celem przedmiotu jest przekazanie studentom wiedzy na temat organizacji i tworzenia układów informacji wraz z interfejsem użytkownika, z uwzględnieniem wszelkich czynników wpływających na wzrost użyteczności oraz funkcjonalności.

Celem zajęć jest przygotowanie studenta do samodzielnego budowania struktur informacyjnych w formie stron WWW, aplikacji internetowych, mobilnych i desktopowych oraz wszelkich innych układów treści obejmujących dane w postaci tekstu, ilustracji, zdjęć, animacji, wideo i dźwięku.

2. Określenie przedmiotów wprowadzających wraz z wymaganiami wstępnymi:

Przedmioty wprowadzające to: Inżynieria użyteczności i narzędzia UX Design

Psychofizjologia widzenia, Kompozycja, Projektowanie stron www

3. Opis form zajęć

a) Wykłady

- **Treści programowe:**
 - Definicje i historia architektury informacji
 - Potrzeby i zachowania użytkowników
 - Szum informacyjny
 - Systemy organizacyjne
 - Systemy etykietowania
 - Systemy nawigacyjne
 - Systemy wyszukiwania
 - Metodologia projektowania architektury informacji
 - Narzędzia wspomagające
 - Studium przypadków
- **Metody dydaktyczne:**
 - Wykład prowadzony metodą tradycyjną z wykorzystaniem rzutnika multimedialnego, z wykorzystaniem materiałów udostępnianych studentom w postaci elektronicznej.
- **Forma i warunki zaliczenia:**
 - Warunkiem zaliczenia wykładu jest zaliczenie ustne oraz ocena aktywności studentów podczas zajęć.
 - Wykład jest wprowadzeniem do zajęć praktycznych
- **Wykaz literatury podstawowej:**
 1. Rosenfeld L., Morville P., Arango J., *Architektura informacji w serwisach internetowych i nie tylko*. Gliwice: Helion, 2017.
 2. Nielsen J., Loranger H., *Optymalizacja funkcjonalności serwisów internetowych*, Gliwice: Helion, 2006.
 3. Nielsen J., Tahir M., *Funkcjonalność stron www. 50 witryn bez sekretów*. Gliwice: Helion, 2006.
 4. Perea P., Giner P., *UX Design*. Gliwice: Helion, 2019.
- **Wykaz literatury uzupełniającej:**
 1. Nielsen J., Budiu R., *Funkcjonalność aplikacji mobilnych. Nowoczesne standardy UX i UI*. Gliwice: Helion, 2013.
 2. Greever T., *Projekt doskonały*. Gliwice: Helion, 2022.
 3. Dutko M., Karciarz M., *Informacja w internecie*. Gliwice: Helion, 2019.
 4. Nielsen J., *Projektowanie funkcjonalnych serwisów internetowych*. Gliwice: Helion, 2003.

b) Laboratorium

- **Treści programowe:**
 - Studium przypadków
 - Wzorce projektowe dla architektury informacji – teoria i praktyka
 - Analiza zależności architektury informacji i grupy docelowej
 - Kategoryzacja i hierarchizacja danych
 - Planowanie form i struktury danych
 - Samodzielne tworzenie projektów wraz z ich wizualizacjami
 - Aspekty graficzne architektury informacji

- Opracowanie i analiza różnych typów układów pośredniczących (interfejsów użytkownika) pomiędzy danymi a ich odbiorcą
- **Metody dydaktyczne:**
 - Prezentacje przypadków,
 - Dyskusja,
 - Zespołowe rozwiązywanie problemów, projektów,
 - Indywidualne rozwiązywanie zadań.
 - Konsultacje
- **Forma i warunki zaliczenia:**
 - Pozytywna średnia ocena realizacji wskazanych zadań laboratoryjnych,
 - Pozytywna ocena uczestnictwa i aktywności studenta podczas zajęć,
 - Praca zaliczeniowa
 - Warunkiem zaliczenia terminowa realizacja ustalonych zadań
- **Wykaz literatury podstawowej:**
 - Jak w przypadku wykładu.
- **Wykaz literatury uzupełniającej:**
 - Jak w przypadku wykładu.

4. Opis sposobu wyznaczania punktów ECTS

a. forma stacjonarna

Forma zajęć	Formy aktywności studenta	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności
Wykład	Kontakt z nauczycielem	22
	Czytanie wskazanej literatury	6
	Przygotowanie do zaliczenia	7
Laboratorium	Kontakt z nauczycielem	53
	Przygotowanie do pracy zaliczeniowych (czytanie literatury, praca z aplikacjami)	10
	Zadania i projekty zaliczeniowe	35
	Przygotowanie prezentacji z prac	5
Konsultacje	Kontakt z nauczycielem	6
Zal./Egzamin	Kontakt z nauczycielem	6

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

b. forma niestacjonarna

Forma zajęć	Formy aktywności studenta	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności
Wykład	Kontakt z nauczycielem	14
	Czytanie wskazanej literatury	10
	Przygotowanie do zaliczenia	11
Laboratorium	Kontakt z nauczycielem	34

	Przygotowanie do pracy zaliczeniowych (czytanie literatury, praca z aplikacjami)	15
	Zadania i projekty zaliczeniowe	39
	Przygotowanie prezentacji z prac	15
Konsultacje	Kontakt z nauczycielem	6
Zal./Egzamin	Kontakt z nauczycielem	6

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

5. Wskaźniki sumaryczne

a. forma stacjonarna

- a) liczba godzin dydaktycznych (tzw. kontaktowych) i liczba punktów ECTS na zajęciach wymagających bezpośredniego udziału nauczycieli akademickich
- Liczba godzin kontaktowych – 87
 - Liczba punktów ECTS – 3,5
- b) liczba godzin dydaktycznych (tzw. kontaktowych) i liczba punktów ECTS na zajęciach o charakterze praktycznym.
- Liczba godzin kontaktowych – 53
 - Liczba punktów ECTS – 4,1

b. forma niestacjonarna

- a) liczba godzin dydaktycznych (tzw. kontaktowych) i liczba punktów ECTS na zajęciach wymagających bezpośredniego udziału nauczycieli akademickich
- Liczba godzin kontaktowych – 60
 - Liczba punktów ECTS – 2,4
- b) liczba godzin dydaktycznych (tzw. kontaktowych) i liczba punktów ECTS na zajęciach o charakterze praktycznym.
- Liczba godzin kontaktowych – 34
 - Liczba punktów ECTS – 4,1

6. Zakładane efekty kształcenia.

Efekt przedmiotowy (Symbol)	Efekty kształcenia dla przedmiotu	Odniesienie do kierunkowych efektów kształcenia
GSO_28_W1	Student zna i rozumie znaczenie projektowania architektury informacji dla jej użytkowników – odbiorców treści	K_W02 K_W09
GSO_28_W1	Student posiada wiedzę na temat zasad budowy struktur danych, ich podziału, nazewnictwa oraz organizacji ich nawigacji i wyszukiwania	K_W12
GSO_28_U1	Student potrafi samodzielnie realizować formy i układy danych o różnym stopniu złożoności	K_W13 K_U14 K_U20
GSO_28_U2	Student zna różne programy narzędziowe i potrafi dobierać je do konkretnych potrzeb	K_U03 K_U10
GSO_28_U3	Student jest w stanie dobrać do bieżącego zadania odpowiedni wzorzec projektowy i przygotować go etapu realizacji	K_K04 K_K05

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_28_W1	v	v	Praca zaliczeniowa
GSO_28_W1	v	v	Praca zaliczeniowa
GSO_28_U1		v	Praca zaliczeniowa
GSO_28_U2		v	Praca zaliczeniowa
GSO_28_U3		v	Praca zaliczeniowa

8. Kryteria uznania osiągnięcia przez studenta efektów kształcenia.

Efekt przedmiotowy (Symbol)	Efekt jest uznawany za osiągnięty, gdy student:
GSO_28_W1	Poprawnie wykonuje prace zaliczeniowe
GSO_28_W1	Poprawnie wykonuje prace zaliczeniowe
GSO_28_U1	Poprawnie wykonuje prace zaliczeniowe
GSO_28_U2	Poprawnie wykonuje prace zaliczeniowe
GSO_28_U3	Poprawnie wykonuje prace zaliczeniowe