

**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: 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 – 11 ( 6 + 5 );**

**laboratorium – 24 ( 10 + 14 );**

**Zajęcia prowadzone są w języku polskim.**

**Liczba punktów ECTS: 7 ( 4 + 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 imersje 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 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

#### 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	12
Laboratorium	Kontakt z nauczycielem	40
	Czytanie wskazanej literatury	10
	Projekt indywidualny	65
	Realizacja zadań dodatkowych	10
Konsultacje	Kontakt z nauczycielem	6
Zal./Egzamin	Kontakt z nauczycielem	6

<b>Całkowita ilość godzin aktywności studenta</b>	<b>175</b>
<b>Liczba punktów ECTS dla modułu/przedmiotu</b>	<b>7</b>

##### b. forma niestacjonarna

Forma zajęć	Formy aktywności studenta	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności
Wykład	Kontakt z nauczycielem	11
	Czytanie wskazanej literatury	6
	Przygotowanie do zaliczenia	21
Laboratorium	Kontakt z nauczycielem	24

	Czytanie wskazanej literatury	16
	Projekt indywidualny	70
	Realizacja zadań dodatkowych	15
<b>Konsultacje</b>	Kontakt z nauczycielem	6
<b>Zal./Egzamin</b>	Kontakt z nauczycielem	6

<b>Całkowita ilość godzin aktywności studenta</b>	<b>175</b>
<b>Liczba punktów ECTS dla modułu/przedmiotu</b>	<b>7</b>

## 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 – 72
  - Liczba punktów ECTS – 2,9
- b) liczba godzin dydaktycznych (tzw. kontaktowych) i liczba punktów ECTS na zajęciach o charakterze praktycznym.
- Liczba godzin kontaktowych – 40
  - Liczba punktów ECTS – 5,0

### b. forma niestacjonarna

- a) liczba godzin dydaktycznych (tzw. kontaktowych) i liczba punktów ECTS na zajęciach wymagających bezpośredniego udziału nauczycieli akademickich
- Liczba godzin kontaktowych – 47
  - Liczba punktów ECTS – 1,9
- b) liczba godzin dydaktycznych (tzw. kontaktowych) i liczba punktów ECTS na zajęciach o charakterze praktycznym.
- Liczba godzin kontaktowych – 40
  - Liczba punktów ECTS – 5,0

## 5. Zakładane efekty kształcenia

<b>Efekt przedmiotowy (Symbol)</b>	<b>Efekty kształcenia dla przedmiotu</b>	<b>Odniesienie do kierunkowych efektów kształcenia</b>
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 projektowych oraz posiada umiejętność samooceny, w stosunku do działań własnych i innych osób.	K_K04, K_K05, K_K07, K_K09
-----------	--	-------------------------------

**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