

Nowoczesne projektowanie aplikacji internetowych - opis przedmiotu

Informacje ogólne	
Nazwa przedmiotu	Nowoczesne projektowanie aplikacji internetowych
Kod przedmiotu	11.3-WI-INF-D-NPAI
Wydział	Wydział Informatyki, Elektrotechniki i Automatyki
Kierunek	Informatyka
Profil	ogólnoakademicki
Rodzaj studiów	drugiego stopnia z tyt. magistra inżyniera
Semestr rozpoczęcia	semestr zimowy 2020/2021

Informacje o przedmiocie	
Semestr	2
Liczba punktów ECTS do zdobycia	5
Typ przedmiotu	obieralny
Język nauczania	polski
Sylabus opracował	• dr inż. Grzegorz Bazydło • dr inż. Iwona Grobelna • dr hab. inż. Remigiusz Wiśniewski, prof. UZ

Formy zajęć					
Forma zajęć	Liczba godzin w semestrze (stacjonarne)	Liczba godzin w tygodniu (stacjonarne)	Liczba godzin w semestrze (niestacjonarne)	Liczba godzin w tygodniu (niestacjonarne)	Forma zaliczenia
Wykład	15	1	9	0,6	Zaliczenie na ocenę
Laboratorium	30	2	18	1,2	Zaliczenie na ocenę
Projekt	15	1	9	0,6	Zaliczenie na ocenę

Cel przedmiotu

Wykształcenie umiejętności projektowania przyjaznych użytkownikowi nowoczesnych aplikacji internetowych.

Wymagania wstępne

brak

Zakres tematyczny

Kierunki rozwoju web designu. Jakie są aktualne tendencje oraz trendy? Co się zmienia z upływem czasu?

Treść a forma. Czym się różnią? Co jest ważniejsze?

Kompozycja oraz hierarchia wizualna. Jak prawidłowo je stosować?

Kolory i czcionki. Jakie znaczenie ma zastosowanie odpowiednich kolorów? Jak dobierać kolory? Jak dobierać czcionki? Jakie kolory są najczęściej wybierane w danych zastosowaniach i dlaczego?

Psychologia Internetu. Jak Internet wpływa na nasz umysł? Jak przekłada się to na projektowanie aplikacji internetowych?

Projektowanie zorientowane na użytkownika - User Experience (UX) design. Co to oznacza? Czym się charakteryzuje?

UX dla urządzeń mobilnych.

Projektowanie interaktywnych serwisów internetowych z wykorzystaniem języków znaczników (*HTML*, *XHTML*, *HTML5*) oraz arkuszy stylów *CSS* – prawidłowa struktura i hierarchia serwisu (nawigacja, interaktywność, użyteczność), tabele, formularze. Walidacja kodu *HTML* i *CSS*.

Zastosowanie języków skryptowych w realizacji serwisów internetowych.

Metody kształcenia

wykład: dyskusja, wykład konwencjonalny

laboratorium: ćwiczenia laboratoryjne, praca w grupach

projekt: metoda projektu, dyskusja

Efekty uczenia się i metody weryfikacji osiągnięcia efektów uczenia się

Opis efektu	Symbole efektów	Metody weryfikacji	Forma zajęć
-------------	-----------------	--------------------	-------------

Opis efektu	Symbol e efektów	Metody weryfikacji	Forma zajęć
Posiada wiedzę na temat trendów rozwojowych dyscypliny i rozumie potrzebę stosowania nowoczesnych technik, metod i narzędzi wspomagających tworzenie aplikacji internetowych	• K_W09 • K_W11 • K_K05	• bieżąca kontrola na zajęciach • kolokwium	• Wykład
Posiada wiedzę na temat istniejących rozwiązań, umie dokonać ich krytycznej analizy, a następnie zastosować wybrane metody projektowania do rozwiązania zaawansowanego problemu naukowego oraz inżynierskiego	• K_W09 • K_W11 • K_K05	• bieżąca kontrola na zajęciach • projekt	• Laboratorium • Projekt
Dokonuje wyboru właściwych narzędzi i technik w rozwiązywaniu złożonych zadań inżynierskich z zakresu projektowania cyfrowych systemów informatycznych	• K_W09 • K_W11	• projekt	• Projekt
Potrafi zastosować nowoczesne narzędzia i metody projektowania aplikacji webowych do realizacji zadania będącego częścią większego projektu lub systemu informatycznego. Umie współdziałać i pracować w grupie.	• K_W09 • K_W11 • K_U01 • K_K03 • K_K04 • K_K05	• bieżąca kontrola na zajęciach • dyskusja • obserwacje i ocena umiejętności praktycznych studenta • projekt • sprawdzian	• Laboratorium • Projekt

Warunki zaliczenia

Wykład - warunkiem zaliczenia jest uzyskanie pozytywnych ocen z dyskusji i/lub kolokwium

Laboratorium - warunkiem zaliczenia jest uzyskanie pozytywnych ocen ze wszystkich ćwiczeń laboratoryjnych przewidzianych do realizacji w ramach programu laboratorium

Projekt - warunkiem zaliczenia jest uzyskanie pozytywnych ocen ze wszystkich zadań projektowych przewidzianych do realizacji w ramach zajęć projektowych

Składowe oceny końcowej = wykład: 30% + laboratorium: 40% + projekt: 30%

Literatura podstawowa

1. D. Kadavy, Design dla hakerów. Sekrety genialnych projektów, Helion 2012
2. H.P. Willberg, F. Forssman, Pierwsza pomoc w typografii, słowo/obraz terytoria 2011
3. B.P. Hogan, HTML5 i CSS3. Standardy przyszłości, Helion 2010
4. E. Freeman, E. Freeman, Head First HTML with CSS & XHTML. Edycja polska (Rusz głową!), Helion, Gliwice, 2007
5. E. Watrall, J. Siarto, Head First Web Design. Edycja polska, Helion, Gliwice, 2010
6. E. T. Freeman, E. Robson, HTML5. Rusz głową!, Helion, Gliwice, 2012

Literatura uzupełniająca

1. M. Aleksander, Jak stać się lepszym projektantem UX, Helion 2015
2. J. Allen, J. Chudley, Projektowanie witryn internetowych User eXperience, Helion 2013
3. J. Nielsen, Raluca Budiu, Funkcjonalność aplikacji mobilnych. Nowoczesne standardy UX i UI, Helion 2013

Uwagi

Zmodyfikowane przez dr inż. Iwona Grobelna (ostatnia modyfikacja: 22-04-2020 15:44)

Wygenerowano automatycznie z systemu SylabUZ