	Akademia Sztuki w Szczecinie
Wydział	-
kierunek:	Gry komputerowe i rzeczywistość wirtualna
specjalność:	Gry komputerowe i rzeczywistość wirtualna
poziom:	studia 1. stopnia
forma:	stacjonarne
profil:	ogólnoakademicki

Załącznik nr 4 do Zarządzenia Rektora nr …../20… z dnia ……/20…

SYLABUS

A. Informacje ogólne

nazwa przedmiotu		Wybrana pracownia uzupełniająca (Pracownia projektowania interfejsów i aplikacji)	kod przedmiotu (z planu studiów)	GKWR.I.E10	przynależność do bloku	Blok kierunkowy
prowadzący		Mgr Patryk Grygierczyk			e-mail	patryk.grygierczyk@akademiasztuki.eu
rok	II	semestr	3, 4		punkty ECTS	4+4
typ przedmiotu		do wyboru			język wykładowy	Polski
liczba godzin		wykłady			suma	120
		ćwiczenia				
		warsztaty	60+60			
		E-learning				

B. Wymagania wstępne w zakresie wiedzy, umiejętności i kompetencji

- zaliczone przedmioty bloku kierunkowego na poziomie 2. semestru

C. Informacje dotyczące celów przedmiotu

C1 – Poszerzenie wiedzy dotyczącej podstawowych zagadnień projektowania interfejsów i aplikacji mobilnych, w tym w odniesieniu do problematyki projektowania User Experience (UX);

C2 - Rozwinięcie specjalistycznych umiejętności warsztatowych i mapowania procesów projektowych;

C3 - Rozwinięcie kompetencji społecznych w zakresie pracy zespołowej i komunikacji wewnątrz środowiska projektantek / projektantów wzornictwa oraz z zewnętrznym otoczeniem społecznym, kulturalnym i ekonomicznym

D. Efekty kształcenia dla przedmiotu (EK) (opis osiągnięć studenta po ukończeniu przedmiotu)	Efekty kierunkowe	efekty uczenia się dla kwalifikacji na poziomach 6-8 Polskiej Ramy Kwalifikacji wg. Rozporządzenia MNiSW
WIEDZA: absolwent zna i rozumie		
ma podstawową wiedzę dotyczącą realizacji prac projektowych z zakresu aplikacji i interfejsów	GVR_W01	P6S_WG
ma podstawową wiedzę z zakresu dyscyplin pokrewnych pozwalającą na realizację prac graficznych z zakresu aplikacji i interfejsów	GVR_W03	P6S_WG
zna fachową terminologię z zakresu sztuk projektowych ze szczególnym uwzględnieniem terminologii z zakresu aplikacji i interfejsów	GVR_W07	P6S_WG
zna aspekty dotyczące pracy zespołowej z zakresu aplikacji i interfejsów, w tym zakres swoich działań jako projektanta i relacji z zespołem, w tym zespołem audiowizualnym i technicznym	GVR_W11	P6S_WG
UMIEJĘTNOŚCI: absolwent potrafi		
umie tworzyć i realizować własne koncepcje projektowe i artystyczne z zakresu aplikacji i interfejsów	GVR_U01	P6S_UW
umie korzystać z różnych mediów ekspresji artystycznej w celu osiągania swoich celów i założeń projektowych z zakresu aplikacji i interfejsów	GVR_U02	P6S_UW
umie planować realizację prac z zakresu aplikacji i interfejsów i podejmować samodzielne decyzje przy uwzględnieniu możliwości i ograniczeń dostępnych zasobów finansowych	GVR_U03	P6S_UW
umie tworzyć formy i kompozycje w przestrzeniach dwu i trójwymiarowych przy wykorzystaniu odpowiedniego warsztatu z zakresu aplikacji i interfejsów	GVR_U04	P6S_UW
umie właściwie realizować wyznaczone zadania z zakresu aplikacji i interfejsów przy uwzględnieniu specyfiki poszczególnych etapów projektu	GVR_U07	P6S_UO
umie świadomie dobierać i posługiwać się właściwymi technikami projektowymi, potrzebnymi do realizacji prac projektowych z zakresu aplikacji i interfejsów, dla osiągania założonych celów w procesie projektowym	GVR_U08	P6S_UW
potrafi dostosowywać rodzaj metod pracy i technik warsztatowych do koncepcji projektu z zakresu aplikacji i interfejsów, umożliwiające ciągły rozwój poprzez samodzielną pracę	GVR_U09	P6S_UW P6S_UU
potrafi realizować własne działania z zakresu aplikacji i interfejsów w oparciu o zróżnicowane koncepcje wynikające ze swobodnego i niezależnego wykorzystywania wyobraźni, intuicji i emocjonalności	GVR_U10	P6S_UW
umie stosować zachowania związane z publicznymi prezentacjami własnych prac z zakresu aplikacji i interfejsów, posiada umiejętności niezbędne do organizowania i przeprowadzania publicznych prezentacji prac graficznych z wykorzystaniem aktualnych technik i technologii	GVR_U14	P6S_UK
KOMPETENCJE SPOŁECZNE: absolwent jest gotów do		
rozumie potrzebę i zna możliwości ciągłego dokształcania się z zakresu aplikacji i interfejsów - w tym do podnoszenia kompetencji zawodowych, osobistych i społecznych	GVR_K01	P6S_KU P6S_KR

samodzielnie podejmuje prace, wykazuje się umiejętnością zbierania, analizowania i interpretowania informacji, rozwijania idei i formułowania krytycznej argumentacji z zakresu aplikacji i interfejsów, oraz wewnętrznej motywacji w zakresie organizacji pracy projektowej	GVR_K02	P6S_KR
właściwie dobiera źródła i informacje z nich pochodzące (książki, czasopisma, multimedia, internet) z zakresu aplikacji i interfejsów, selekcjonuje materiały pod względem ich wiarygodności oraz dokonuje syntezę tych informacji we właściwy sposób	GVR_K03	P6S_KR
realizuje własne koncepcje i działania twórcze z zakresu aplikacji i interfejsów, oparte na zróżnicowanej stylistyce, wynikającej z wykorzystania wyobraźni, ekspresji i intuicji	GVR_K04	P6S_KK
posiada umiejętność samodzielnego myślenia w celu rozwiązywania problemów przy pracach z zakresu aplikacji i interfejsów oraz efektywnego organizowania pracy	GVR_K05	P6S_KK
komunikuje się w obrębie własnego środowiska i społeczności posługując się fachową terminologią z zakresu aplikacji i interfejsów	GVR_K08	P6S_KR P6S_KO
korzysta z pomocy ekspertów z zakresu aplikacji i interfejsów w przypadku, kiedy ma trudności w samodzielnym rozwiązywaniu problemów poznawczych i praktycznych	GVR_K11	P6S_KK

D1. Treści programowe

wykład			ćwiczenia		
semestr III					
typ	temat	liczba godz	typ	temat	Liczba godz
	„Design Thinking” – użytkownik/odbiorca w procesie projektowym. Podstawy.		Ćws	„Tego mi potrzeba” – indywidualny projekt aplikacji z zastosowaniem design thinkingu w procesie projektowym.	18
	„Bez słów” – kolor, kształt, kierunek, symbol i znaczenie.		Ćws	Ikonografika – uproszczenie złożonego komunikatu.	10
	„Design Thinking” – użytkownik/odbiorca w procesie projektowym. Rozszerzenie.		Ćws	„Pro publico” – projekt aplikacji na potrzeby użyteczności publicznej z zastosowaniem design thinkingu w procesie projektowym. Praca w grupach.	8
			Ćws	„Pro publico” – schemat interfejsu graficznego aplikacji (rozwinięcie poprzedniego ćwiczenia). Praca w grupach.	24
semestr IV					
typ	temat	liczba godz	typ	temat	Liczba godz

			Ćws	„Pro publico” – indywidualny projekt interfejsu graficznego aplikacji (rozwinięcie poprzedniego ćwiczenia).	12
			Ćws	„Tu i tam” – projekt przestrzennego interfejsu graficznego.	20
			Ćws	„Sentio” – eksperyment projektowy przenoszący zjawisko filozoficzne lub artystyczne w przestrzeń użytkowej aplikacji mobilnej lub strony internetowej.	28
UWAGA: Każdy temat, zaproponowany przez prowadzących pracownię można – w wyniku uzgodnień – modyfikować lub zastąpić innym					

D2. Powiązanie z badaniami naukowymi/artystycznymi

E1. Literatura obowiązkowa

- „Dizajn dla realnego świata” – Victor Papanek, Wydawnictwo: Recto Verso

E2. Literatura uzupełniająca

- „Myślenie systemowe. Wprowadzenie” – Meadows Donella H.
- „Dizajn na co dzień” – Donald Norman, Wydawnictwo: Karakter
- „Badania User Experience jako podstawa projektowania” – Mościchowska Iga, Rogoś-Turek Barbara, Wydawnictwo Naukowe PWN

F. Forma i warunki zaliczenia przedmiotu

Warunki zaliczenia	Warunki egzaminu

- Warunkiem zaliczenia semestru jest aktywność na zajęciach, realizacja uzgodnionego programu, zaprezentowanie prac, będących dorobkiem danego semestru/roku studiów oraz ich pozytywna ocena. - - Składowe oceny: - terminowa realizacja ćwiczeń / projektów (30%) - postęp w procesie kształcenia (30%) - aktywność na zajęciach (30%), - jakość realizacji ekspozycji dorobku i autoprezentacji podczas przeglądu semestralnego (10%)	Nie dotyczy.

Inne: Forma realizacji w formie cyfrowej i analogowej.

ocena celująca (25 pkt)	ocena bardzo dobra (21-24 pkt)	ocena dobra plus (19-20 pkt)	ocena dobra (16-18 pkt)	ocena dostateczna plus (14-15 pkt)	ocena dostateczna (11-13 pkt)	ocena niedostateczna (10 pkt)
Wybitne osiągnię-cia bez najmniej-szych uchybień, wyraźnie ponad program nauczania	Bardzo dobre osiągnięcia, praca na wysokim poziomie	Praca powyżej średniego standardu - dopuszczalne drobne błędy	Solidna praca z zauważalnymi błędami	Praca zadowalająca, lecz ze znaczącymi uchybieniami	Praca spełnia minimalne kryteria	Praca i aktywność nie spełnia minimalnych kryteriów - konieczne powtórzenie całości materiału

G. Nakład pracy studenta

Forma aktywności	średnia liczba godzin
godziny kontaktowe z nauczycielem	60+60
przygotowanie do zajęć	25+25
opracowanie materiału po zajęciach	-
konsultacje/ egzamin/sprawdzian/przegląd/przesłuchanie	5+5
przygotowanie do egzaminu/przeglądu/przesłuchania	10+10
suma godzin	100+100
liczba punktów ECTS	4+4

.....
Podpis Autora treści sylabusa

.....
Podpis Osób odpowiedzialnych dydaktycznie

.....
Podpis Przewodniczącego Rady Programowej

.....
Data sporządzenia sylabusa