

 AKADEMIA SZTUKI	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		Podstawy Projektowania Interfejsów	kod przedmiotu (z planu studiów)	GKRW.I.C3	przynależność do bloku	Blok Kierunkowy
prowadzący		mgr Olgierd Gacki			e-mail	olgierd.gacki@akademiasztuki.eu
rok	II	semestr	4		punkty ECTS	3
typ przedmiotu		Obowiązkowy			język wykładowy	Polski
liczba godzin		wykłady	45		suma	45
		ćwiczenia				
		warsztaty				
		E-learning				

B. Wymagania wstępne w zakresie wiedzy, umiejętności i kompetencji

- Wiedza na poziomie egzaminu wstępnego

C. Informacje dotyczące celów przedmiotu

- C1 – Przekazanie wiedzy na temat podstawowych aspektów projektowania UX/UI
C2 – Nabycie podstaw warsztatu niezbędnego do tworzenia przejrzystych interfejsów;
C3 – Nabycie kompetencji społecznych w zakresie pracy zespołowej i komunikacji w zespole;

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 projektów interfejsów dla witryn internetowych oraz gier wideo ze szczególnym uwzględnieniem aspektów wizualnych	GK1_W01	P6S_WG
Umie korzystać z różnych mediów ekspresji artystycznej w celu osiągnięcia swoich celów i założeń projektowych w odniesieniu do projektów interfejsów	GK1_W03	P6S_WG
Ma wiedzę ogólną na temat technologii realizacji z zakresu projektowania interfejsów oraz świadomość ich ciągłego rozwoju	GK1_W05	P6S_WG
Zna fachową terminologię z zakresu sztuk projektowych ze szczególnym uwzględnieniem projektowania interfejsów	GK1_W06	P6S_WG
UMIEJĘTNOŚCI: absolwent potrafi		
Umie tworzyć i realizować własne koncepcje interfejsów zgodne ze sztuką projektową i wytycznymi klienta	GK1_U01	P6S_UW
Umie korzystać z różnych mediów ekspresji artystycznej w celu osiągnięcia swoich celów i założeń projektowych w odniesieniu do interfejsów i ich elementów	GK1_U02	P6S_UW
Umie tworzyć elementy potrzebne do projektu interfejsu w przestrzeniach dwu i trójwymiarowych przy wykorzystaniu dostępnego oprogramowania	GK1_U04	P6S_UW
Umie świadomie dobierać i posługiwać się siatką projektową i grafiką wektorową oraz specjalistycznym oprogramowaniem takim jak Figma i Adobe Illustrator, niezbędnymi do realizacji projektów interfejsów.	GK1_U08	P6S_UW
KOMPETENCJE SPOŁECZNE: absolwent jest gotów do		
Rozumie potrzebę i zna możliwości ciągłego doksztalcania się w zakresie grafiki projektowej (studia drugiego i trzeciego stopnia, studia podyplomowe, kursy) – podnoszenia kompetencji zawodowych, osobistych i społecznych	GK1_K01	PS6_KU P6S_KR
Realizuje własne koncepcje i działania twórcze w zakresie grafiki projektowej, zmierzające do tworzenia zróżnicowanych projektów interfejsów dla witryn internetowych i gier wideo	GK1_K04	P6S_KK

Korzysta z pomocy ekspertów z dziedziny grafiki projektowej w przypadku, kiedy ma trudności w samodzielnym rozwiązywaniu problemów poznawczych i praktycznych	GK1_K11	P6S_KK
---	---------	--------

D1. Treści programowe					
wykład			ćwiczenia		
semestr II					
typ	temat	liczba godzin	typ	temat	Liczba godzin
Wk			Ćws	Zapoznanie studenta z podstawową wiedzą na temat projektowania interfejsów.	9
				Przedstawienie podstaw programu Figma.	3
				Ćwiczenie projektowe. Opis: Student wraz z pomocą nauczyciela projektuje wygląd strony startowej dla wybranego przez siebie rodzaju witryny	6
				Omówienie interfejsów z najpopularniejszych gier i zasad projektowania jakie zostały w nich zastosowane.	3
				Przedstawienie dodatkowych narzędzi pomocnych w procesie projektowania oraz ich zastosowanie w praktyce.	3
				Indywidualna, wspomagana praca nad projektem zaliczeniowym. Opis: Student przy wsparciu prowadzącego pracuje nad projektem semestralnym. Wykonuje wstępne koncepty, a po zatwierdzeniu tworzy gotowy interfejs.	18

			Prezentacja i omówienie prac zaliczeniowych. Wskazanie rozwiązań popełnionych błędów. Opis: Praca zaliczeniowa zostaje omówiona pod kątem popełnionych błędów technicznych oraz niedostatków od strony wizualnej. Studentowi przekazane są informacje, o tym nad jakimi elementami własnego warsztatu powinien w przyszłości popracować	3
--	--	--	---	---

D2. Powiązanie z badaniami naukowymi/artystycznymi

Temat zadania badawczego/nazwa projektu:

Sposób zapewnienia udziału studentów w prowadzonych badaniach:

E1. Literatura obowiązkowa

1. Dokumentacja Google Material 3;

E2. Literatura uzupełniająca

1. „Graphic Design the New Basics” — Ellen Lupton, Jennifer Cole Phillips

F. Forma i warunki zaliczenia przedmiotu

Warunki zaliczenia	Warunki egzaminu
1. Jakość realizacji wyznaczonej pracy zaliczeniowej - poprawność wykonania aspektów technicznych, prawidłowe proporcje i kształt, staranność przygotowania modelu, ogólny poziom złożoności pracy (50% oceny końcowej), 2. Aktywność w semestrze (30% oceny końcowej), 3. Postęp w procesie kształcenia poprzez realizowanie prac w trakcie semestru (10% oceny końcowej), 4. Autoprezentacja (10% oceny końcowej).	
Inne:	

ocena celująca	ocena bardzo dobra	ocena dobra plus	ocena dobra	ocena dostateczna plus	ocena dostateczna plus	ocena niedostateczna
Wybitne osiągnięcia bez najmniejszych uchybień	Bardzo dobre osiągnięcia - z dopuszczeniem jedynie drugorzędnych błędów	Praca powyżej średniego standardu - dopuszczalne pewne błędy	Solidna praca z zauważalnymi błędami	Praca zadowalająca, lecz ze znaczącymi uchybieniami	Praca spełnia minimalne kryteria	Praca nie spełnia minimalnych kryteriów - konieczne powtórzenie całości materiału

G. Nakład pracy studenta

Forma aktywności	średnia liczba godzin
godziny kontaktowe z nauczycielem	45
przygotowanie do zajęć	5
opracowanie materiału po zajęciach	10
konsultacje/ egzamin/sprawdzian/przegląd/przesłuchanie	10
przygotowanie do egzaminu/przeglądu/przesłuchania	5
suma godzin	75
liczba punktów ECTS	3

.....
Podpis Autora treści sylabusu

.....
Podpis Osób odpowiedzialnych dydaktycznie

.....
Podpis Przewodniczącego Rady Programowej

.....
Data sporządzenia sylabusu