

KARTA PRZEDMIOTU

Politechnika Białostocka									
Kierunek studiów	Grafika						Poziom i forma studiów	studia pierwszego stopnia stacjonarne	
Specjalność / ścieżka dyplomowania	Multimedia i publikacje cyfrowe						Profil kształcenia	praktyczny	
Nazwa przedmiotu	Publikacje cyfrowe						Kod przedmiotu	GRP 6101	
							Rodzaj przedmiotu	obieralny	
Formy zajęć i liczba godzin	W	Ć	L	P	Ps	T	S	Semestr	7
				45				Punkty ECTS	5
Przedmioty wprowadzające	Warsztaty komputerowe 1,2, Grafika edytorska 1, Projektowanie dla potrzeb Internetu								
Cele przedmiotu	Nabycie umiejętności tworzenia projektów dla potrzeb Internetu oraz rozwiązań multimedialnych. Zapoznanie studentów z aktualnie wykorzystywanymi narzędziami. Pogłębienie wiedzy z zakresu user experience oraz tworzenia responsywnych rozwiązań w środowisku cyfrowym. Nauka projektowania interakcji użytkownika z firmą, jej usługami i produktami.								
Treści programowe	Projekty graficzne stron internetowych / projekty aplikacji mobilnych / Funkcjonalne strony / Badania użytkownika / Customer Experience / Interfejs / Material design / Analiza konkurencji / Analiza klienta / Rozwój kontentu / Wireframing / Prototypowanie / Styl przewodni / Branding wizualny / Hierarchia wizualna / Projektowanie interakcji								
Metody dydaktyczne	ćwiczenia projektowe, dyskusja dydaktyczna								
Forma zaliczenia	ocena projektów wykonanych na zajęciach oraz projektów domowych								
Symbol efektu uczenia się	Zakładane efekty uczenia się							Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się	
EU1	Rozumie wpływ badań użytkownika na projekt graficzny strony internetowej i aplikacji mobilnej							G1_W04	
EU2	Dostrzega rozwój aktualnych narzędzi typu Adobe XD, Sketch, Figma do tworzenia rozwiązań cyfrowych i ich wpływ na grafikę							G1_W10	

EU3	Dobiera odpowiedni program do tworzenia poszczególnych elementów do stron internetowych i aplikacji mobilnych	G1_U08	
EU4	Poddaje krytyce swoje rozwiązania w celu zwiększenia użyteczności projektu	G1_K07	
Symbol efektu uczenia się	Sposoby weryfikacji efektów uczenia się	Forma zajęć, na której zachodzi weryfikacja	
EU1	ocena projektu	P	
EU2	ocena projektu	P	
EU3	ocena i omówienie bieżących zadań i pracy końcowej semestralnej	P	
EU4	ocena projektu, dyskusja	P	
Bilans nakładu pracy studenta (w godzinach)		Liczba godz.	
Wyliczenie	udział w zajęciach	45	
	udział w konsultacjach związanych z projektami	5	
	realizacja zadań projektowych – praca domowa	30	
	przygotowanie do zaliczenia projektów	25	
	przygotowanie wystawy końcoworocznej	20	
	RAZEM:	125	
Wskaźniki ilościowe		GODZINY	ECTS
Nakład pracy studenta związany z zajęciami wymagającymi bezpośredniego udziału nauczyciela		50	2
Nakład pracy studenta związany z zajęciami o charakterze praktycznym		125	5
Literatura podstawowa	1. Louis Rosenfeld, Peter Morville, Jorge Arango, Architektura informacji w serwisach internetowych i nie tylko, Gliwice: Helion, 2017 2. Agnieszka Dejnaka, Marketing mobilny, Warszawa: "Difin", 2019 3. Iga Mościkowska, Barbara Rogoś-Turek: Badania jako podstawa projektowania user experience, PWN, Warszawa, 2017 4. Hyunjaung Lee, Big Data w przemyśle: jak wykorzystać analizę danych do optymalizacji kosztów procesu, PWN, Warszawa, 2016		
Literatura uzupełniająca	1. Inayaili de León, Responsive web design: modernizacja witryny, Helion, Warszawa, 2017 2. Steve Krug, Don't Make Me Think, New Riders, 2014		
Jednostka realizująca	Katedra Sztuk Projektowych	Data opracowania programu	
Program opracował(a)	dr Urszula Gireń	26.08.2019	