Załącznik nr 4 do Zarządzenia Nr RD/Z.0201-……..…………..

# KARTA KURSU

|  |  |
| --- | --- |
| Nazwa | Architektura Nowych Mediów |
| Nazwa w j. ang. | Architecture of New Media |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Koordynator | dr Maciej Saskowski | Zespół dydaktyczny |
| dr Maciej Saskowski |
| Punktacja ECTS\* | 2 |

## Opis kursu (cele kształcenia)

|  |
| --- |
| Celem realizacji przedmiotu jest zapoznanie słuchaczy z teoretycznymi i praktycznymi aspektami projektowania interaktywnych form przekazu dla nowych mediów. W toku zajęć studenci poznają ich architekturę, techniki i strategie projektowania, poznają typowe wzorce zachowań użytkowników i modele ich interakcji z interfejsami charakterystycznymi dla nowych mediów. |

## Warunki wstępne

|  |  |
| --- | --- |
| Wiedza | Wiedza na temat zasad projektowania wizualnego, wiedza na temat specyfiki mediów „tradycyjnych” i „nowych”. |
| Umiejętności | Tworzenie założeń funkcjonalnych dla usług i aplikacji na różne urządzenia, korzystanie z narzędzi do projektowania makiet aplikacji i interfejsów. |
| Kursy | Teoria architektury informacji, Architektura publikacji, Badanie użytkowników informacji, Warsztat projektanta grafiki, Projektowanie wizualne. |

## Efekty uczenia się

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Wiedza | Efekt kształcenia dla kursu | Odniesienie do efektów kierunkowych |
| W01. Student posiada wiedzę o potrzebach użytkowników, zna typowe wzorce ich zachowań w kontakcie z narzędziami interaktywnymi, urządzeniami i aplikacjami w różnych sytuacjach i scenariuszach zastosowania. | K\_W02, K\_W05 |
| W02. Student rozumie specyfikę architektury nowych mediów, rozpoznaje i wyróżnia czynności służące organizowaniu obszarów informacyjnych takich jak prezentowanie, wyszukiwanie, przeglądanie, oznaczanie, kategoryzowanie, sortowanie, przekształcanie i ukryw | K\_W02, K\_W03, K\_W04 |
| W03. Student posiada orientację w najnowszych trendach projektowania interfejsów na różne urządzenia i usługi końcowe (np. serwisy web, aplikacje mobilne, SmartTV, urządzenia AR i VR, internet rzeczy, asystenci głosowi), zna wytyczne dotyczące tworzenia i | K\_W05, K\_W07 |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Umiejętności | Efekt kształcenia dla kursu | Odniesienie do efektów kierunkowych |
| U01. Student potrafi analizować oraz prezentować materiały źródłowe takie jak: opracowania teoretyczne, dane statystyczne i sondażowe oraz materiały publikowane w internecie w języku polskim i obcym. | K\_U01, K\_U04, K\_U05, K\_U08 |
| U02. Student posiada umiejętność organizowania informacji i danych w aplikacji / usłudze opartej na wybranym modelu interakcji z użytkownikiem, w zależności od przeznaczenia aplikacji / usługi / strony sieci web. Potrafi właściwie wybrać adekwatne do funk | K\_U02, K\_U03, K\_U05, K\_U06 |
| U03. Student samodzielnie i we współpracy z zespołem podejmuje zadania projektowania usługi dostępnej na różnych urządzeniach z uwzględnieniem danych pochodzących z wielu źródeł (dane dostarczane przez użytkownika, różnorodne dane od urządzeń mobilnych, d | K\_U04, K\_U06, K\_U07 |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Kompetencje społeczne | Efekt kształcenia dla kursu | Odniesienie do efektów kierunkowych |
| K01. Student potrafi krytycznie interpretować pozyskane informacje i tworzyć zobiektywizowane relacje. | K\_K01, K\_K02, K\_K04 |
| K02. Student wykazuje otwartość wobec nowoczesnych technologii komunikacyjnych. Potrafi przedstawiać najnowsze trendy w rozwoju nowych mediów. | K\_K01, K\_K02, K\_K04 |
| K03. Student posiada zdolność do współpracy w zespole, potrafi twórczo i innowacyjnie rozwiązywać przekazane mu zadania. | K\_K01, K\_K02, K\_K04 |

|  |
| --- |
| Organizacja |
| Forma zajęć | Wykład(W) | Ćwiczenia w grupach |
| A | K | L | S | P | E |
| Liczba godzin |  |  |  | 9 |  |  |  |

## Opis metod prowadzenia zajęć

|  |
| --- |
| • Prezentacje z komentarzem• Dokładne omówienie zadań wraz z pokazem przykładów,• Indywidualne i grupowe konsultacje projektów wstępnych,• Indywidualne i grupowe konsultacje projektów zaawansowanych • Analiza przebiegu i rezultatów realizacji podjętych zadań |

## Formy sprawdzania efektów uczenia się

|  |  |
| --- | --- |
| Efekt kierunkowy | Formy sprawdzania |
| W01 | Ćwiczenia w szkole |
| W02 | Udział w dyskusji, Egzamin pisemny, Inne |
| W03 | Projekt indywidualny |
| U01 | Udział w dyskusji |
| U02 | Udział w dyskusji |
| U03 | Projekt grupowy |
| K01 | Ćwiczenia w szkole |
| K02 | Projekt indywidualny |
| K03 | Projekt grupowy |

|  |  |
| --- | --- |
| Sposób zaliczenia | Zaliczenie z oceną |

|  |  |
| --- | --- |
| Kryteria oceny | • Obecność i aktywny udział w zajęciach (wymagane 70% obecności)• Indywidualna prezentacja• Kolokwium |

## Treści merytoryczne (wykaz tematów)

|  |
| --- |
| **Wykład**- |

|  |
| --- |
| **Ćwiczenia**1. Terminologia i techniki stosowane w nowych mediach (2h).2. Potrzeby użytkowników jako klucz do poznania typowych wzorców zachowań w aplikacjach / usługach / na stronach sieci Web (2h). 3. Projektowanie interfejsów na różne środowiska interaktywne (strony sieci Web, aplikacje na urządzenia mobilne, SmartTV, czytniki e-booków, gry komputerowe) z wykorzystaniem wzorców organizacji treści, nawigacji, układu elementów interfejsu, list, formularzy i kontrolek czynności i poleceń, prezentacji danych, wykresów i infografik (2h).4. Modele predykcyjne i heurystyka UX (2h).5. Kolokwium zaliczeniowe (1h). |

## Wykaz literatury podstawowej

|  |
| --- |
| 1. Szpunar M., Czym są nowe media–próba konceptualizacji, „Studia Medioznawcze” t. 4 nr 35 (2008).2. Austin T., i Doust R., Projektowanie dla nowych mediów, Wydawnictwo Naukowe PWN 2008.3. Tidwell J., Projektowanie interfejsów. Sprawdzone wzorce projektowe, Gliwice 2012.4. Nielsen J., Budiu R., Funkcjonalność aplikacji mobilnych. Nowoczesne standardy UX i UI, Gliwice 2013. |

## Wykaz literatury uzupełniającej

|  |
| --- |
| 1. Rosenfeld L., Morville P., Arango J., Architektura informacji w serwisach internetowych i nie tylko, Gliwice 2017.2. Bartyzel M., Oprogramowanie szyte na miarę. Jak rozmawiać z klientem, który nie wie, czego chce, Gliwice 2015.3. Pardel P., Przegląd ważniejszych zagadnień rozszerzonej rzeczywistości, „Studia Informatica” t. 30 nr 1 (2009).4. Poradniki, tutoriale, dokumentacje dostępne w internecie.5. https://www.microsoft.com/design/6. https://developer.apple.com/design/human-interface-guidelines/7. https://material.io/design |

## Bilans godzinowy zgodny z CNPS (Całkowity Nakład Pracy Studenta)

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Liczba godzin w kontakcie z prowadzącymi | Wykład | 0 |
| Konwersatorium (ćwiczenia, laboratorium itd.) | 9 |
| Pozostałe godziny kontaktu studenta z prowadzącym | 10 |
| Liczba godzin pracy studenta bez kontaktu z prowadzącymi | Lektura w ramach przygotowania do zajęć | 15 |
| Przygotowanie krótkiej pracy pisemnej lub referatu po zapoznaniu się z niezbędną literaturą przedmiotu | 15 |
| Przygotowanie projektu lub prezentacji na podany temat (praca w grupie) | 0 |
| Przygotowanie do egzaminu/zaliczenia | 10 |
| Ogółem bilans czasu pracy | 59 |
| Liczba punktów ECTS w zależności od przyjętego przelicznika | 2 |