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 |  |  |  | 15 |  |  |  |

## 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. Analiza trendów w rozwoju nowych mediów, wpływ technologii mobilnych, sztucznej inteligencji (asystenci głosowi, czatboty), AR i VR na powstawanie nowych wzorców interakcji użytkownika z urządzeniami (2h).  3. Potrzeby użytkowników jako klucz do poznania typowych wzorców zachowań w aplikacjach / usługach / na stronach sieci Web (2h).  4. 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).  5. Modele predykcyjne i heurystyka UX (4h).  6. Wykonanie koncepcji aplikacji (w formie makiet lub grafik z opisem scenariuszy użycia) dla wybranego urządzenia (np. smartfon, strona sieci Web) (2h).  7. 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.) | 15 |
| 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 | | 65 |
| Liczba punktów ECTS w zależności od przyjętego przelicznika | | 2 |