

NAZWA PRZEDMIOTU/MODUŁU KSZTAŁCENIA:

GUI projektowanie interfejsów

Kod przedmiotu: GSO_19

Rodzaj przedmiotu: obieralny

Specjalność: Projektowanie gier i rzeczywistości wirtualnej

Wydział: Informatyki

Kierunek: Grafika

Poziom studiów: pierwszego stopnia - VI poziom PRK

Profil studiów: praktyczny

Forma studiów: **stacjonarna/niestacjonarna**

Rok: 3

Semestr: 5, 6

Formy zajęć i liczba godzin:

Forma stacjonarna

wyklady – 20 (10 + 10);

laboratorium – 40 (18 + 22);

Forma niestacjonarna

wyklady – 11 (6 + 5);

laboratorium – 24 (10 + 14);

Zajęcia prowadzone są w języku polskim.

Liczba punktów ECTS: 7 (4 + 3)

Osoby prowadzące:

wykład:

laboratorium:

1. Założenia i cele przedmiotu:

Celem przedmiotu jest przekazanie studentom wiedzy na temat roli, zastosowania i rodzajów interfejsów. Wpływu interfejsu na immersję gracza. Zapoznanie studentów z przykładami różnych interfejsów w różnych gatunkach gier. Przekazanie wiedzy na temat etapów tworzenia interfejsu. Samodzielne zaprojektowanie i wykonanie prostego interfejsu.

2. Określenie przedmiotów wprowadzających wraz z wymaganiami wstępnymi:

Przedmioty wprowadzające to: Rysunek, Modelowanie 3D.

3. Opis form zajęć

a) Wykłady

1. Treści programowe :

- Rola interfejsów w grze
- Rodzaje interfejsów
- Wpływ interfejsu na imersję gracza.
- Etapy tworzenia interfejsów

2. Metody dydaktyczne :

Wykład prowadzony metodą tradycyjną z wykorzystaniem rzutnika multimedialnego i prezentacją

3. Forma i warunki zaliczenia:

Test zaliczeniowy.

4. Wykaz literatury podstawowej :

1. Bill Moggridge. Designing Interactions.wyd. MIT Press, 2006.
2. Jesse Schell. The Art of Game Design: A book of lenses. Wyd. CRC Press, 2008.
3. Steven Hoober, Eric Berkman. Designing Mobile Interfaces . wyd. O'Reilly Media, 2011.

5. Wykaz literatury uzupełniającej:

1. Alan Thorn. DirectX 9 User Interfaces: Design And Implementation (Wordware Game Developer's Library, wyd. Jones & Bartlett Learning, 2010
2. Jeff Johnson. Designing with the Mind in Mind: Simple Guide to Understanding User Interface Design Rules. Wyd. Morgan Kaufmann, 2010.
3. Susan L. Fowler .GUI Design Handbook. Wyd. Mcgraw-Hill (Tx), 1995.

b) Laboratorium

1. Treści programowe:

- Rodzaje interfejsów – zasady tworzenia interfejsu zależne od jego typu i zastosowania
- Etapy tworzenia interfejsów
- - opracowanie konceptu (techniki pracy nad konceptem)
- - realizacja konceptu wykorzystując metodę tradycyjną (szkic ołówkiem) oraz program graficzny Illustrator/Photoshop

2. Metody dydaktyczne:

- Pokaz z opisem
- Pokaz z objaśnieniem
- Zajęcia praktyczne
- Prezentacje

3. Forma i warunki zaliczenia :

- Ocena aktywności studentów podczas zajęć
- Zaliczenie projektu- zaprojektowanie i wykonanie interfejsu gry

4. Wykaz literatury podstawowej:

1. Bill Moggridge. Designing Interactions.wyd. MIT Press, 2006.
2. Laura Arlov. Gui Design for Dummies. Wyd. John Wiley & Sons Inc,1997.
3. Bill Moggridge. Designing Interactions.wyd. MIT Press, 2007.

5. Wykaz literatury uzupełniającej:

1. Jeff Johnson. Designing with the Mind in Mind: Simple Guide to Understanding User Interface Design Rules. Wyd. Morgan Kaufmann, 2010.
2. Susan L. Fowler .GUI Design Handbook. Wyd. Mcgraw-Hill (Tx), 1995.
3. Alan Thorn. Directx 9 User Interfaces: Design And Implementation (Wordware Game Developer's Library, wyd.|Jones & Bartlett Learning, 2010

4. Opis sposobu wyznaczania punktów ECTS

a. forma stacjonarna

Forma zajęć	Formy aktywności studenta	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności
Wykład	Kontakt z nauczycielem	20
	Czytanie wskazanej literatury	10
	Przygotowanie do zaliczenia	20
Laboratorium	Kontakt z nauczycielem	40
	Czytanie wskazanej literatury	10
	Projekt indywidualny	65
	Realizacja zadań dodatkowych	10

Całkowita ilość godzin aktywności studenta	175
Liczba punktów ECTS dla modułu/przedmiotu	7

b. forma niestacjonarna

Forma zajęć	Formy aktywności studenta	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności
Wykład	Kontakt z nauczycielem	11
	Czytanie wskazanej literatury	10
	Przygotowanie do zaliczenia	29
Laboratorium	Kontakt z nauczycielem	24
	Czytanie wskazanej literatury	16
	Projekt indywidualny	70
	Realizacja zadań dodatkowych	15

Całkowita ilość godzin aktywności studenta	175
Liczba punktów ECTS dla modułu/przedmiotu	7

5. Wskaźniki sumaryczne

a. forma stacjonarna

- a) liczba godzin dydaktycznych (tzw. kontaktowych) i liczba punktów ECTS na zajęciach wymagających bezpośredniego udziału nauczycieli akademickich
- Liczba godzin kontaktowych – 60
 - Liczba punktów ECTS – 2,4
- b) liczba godzin dydaktycznych (tzw. kontaktowych) i liczba punktów ECTS na zajęciach o charakterze praktycznym.
- Liczba godzin kontaktowych – 40
 - Liczba punktów ECTS – 5,0

b. forma niestacjonarna

- a) liczba godzin dydaktycznych (tzw. kontaktowych) i liczba punktów ECTS na zajęciach wymagających bezpośredniego udziału nauczycieli akademickich
- Liczba godzin kontaktowych – 35
 - Liczba punktów ECTS – 1,8
- b) liczba godzin dydaktycznych (tzw. kontaktowych) i liczba punktów ECTS na zajęciach o charakterze praktycznym.
- Liczba godzin kontaktowych – 40
 - Liczba punktów ECTS – 5,0

5. Zakładane efekty kształcenia

Efekt przedmiotowy (Symbol)	Efekty kształcenia dla przedmiotu	Odniesienie do kierunkowych efektów kształcenia
GSO_19_W1	Student posiada wiedzę na temat roli interfejsów ich wpływu na imersję gracza. Oraz rodzajów interfejsów stosowanych w grach.	K_W01 K_W02
GSO_19_W2	Student zna etapy pracy nad interfejsem i jakie programy graficzne można wykorzystać do ich wykonania	K_W03 K_W08
GSO_19_U1	Student potrafi wykorzystać odpowiednie funkcje programu graficznego lustrator/Photoshop niezbędne do wykonania interfejsu.	K_U04 K_U10
GSO_19_U2	Student potrafi wykonać kolejne etapy pracy nad interfejsem realizując własny koncept.	K_U01 K_U14
GSO_19_K1	Student jest zdolny do zorganizowanego i planowego działania przy realizowaniu własnych koncepcji projektowych oraz posiada umiejętność samooceny, w stosunku do działań własnych i innych osób.	K_K05, K_K07, K_K09

6. Odniesienie efektów kształcenia do form zajęć i sposób oceny osiągnięcia przez studenta efektów kształcenia.

Efekt przedmiotowy (Symbol)	Forma zajęć		Sposób sprawdzenia osiągnięcia efektu
	Wykład	Laboratorium	

GSO_19_W1	x		Test zaliczeniowy
GSO_19_W2	x		Test zaliczeniowy
GSO_19_U1		x	Przegląd prac projektowych
GSO_19_U2		x	Przegląd prac projektowych
GSO_19_K1		x	Przegląd prac projektowych

7. Kryteria uznania osiągnięcia przez studenta efektów kształcenia.

Efekt przedmiotowy (Symbol)	Efekt jest uznawany za osiągnięty, gdy:
GSO_19_W1	Poprawna odpowiedź na ponad 50% pytań testu
GSO_19_W2	Poprawna odpowiedź na ponad 50% pytań testu
GSO_19_U1	Poprawne opracowanie konceptu interfejsu i realizacja projektu w programie Illustrator/Photoshop
GSO_19_U2	Poprawne opracowanie konceptu interfejsu i realizacja projektu w programie Illustrator/Photoshop
GSO_19_K1	Poprawne opracowanie konceptu interfejsu i realizacja projektu w programie Illustrator/Photoshop