



Syllabus przedmiotu

w ramach projektu „@kademia na rzecz rozwoju ICT – studia podyplomowe”

Rok akademicki 2010/2011

Nazwa przedmiotu	Projektowanie interfejsów i multimedia		
Kod przedmiotu	PIM		
1. Opis			
Nazwa kierunku	Inżynieria Oprogramowania w Praktyce	Kod kierunku	IOP
Jednostka prowadząca	Wydział Zamiejscowy Informatyki PJWSTK, Gdańsk		
Prowadzący przedmiot	Dr hab. inż. Marcin Sikorski, prof. PJWSTK, Dr Piotr Arłukowicz, Uniwersytet Gdański		
Semestr studiów	Pierwszy		
Język wykładowy	Polski		
Plan godzinowy	Wykłady	8	
	Laboratoria	8	
Warunki zaliczenia	Zaliczenie wymaganych ćwiczeń praktycznych		

2. Wymogi			
Założenia i cele	Przedmiot ma na celu rozwinięcie wiedzy słuchaczy o dwu istotnych aspektach systemów informatycznych i metodach ich projektowania: wymaganiach ergonomii i użyteczności dla produktu i wynikających z nich zasad projektowania interakcji użytkownik-system oraz wykorzystaniu grafiki i animacji multimedialnych w budowie		



	<p>oprogramowania.</p> <p>Uwypuklenie roli projektowania interakcji z użytkownikiem i systemu wizualnego wspierają ćwiczenia praktyczne – analizy własności ergonomicznych interfejsu użytkownika, prototypowania jego konstrukcji, tworzenia prostych grafik i animacji oraz edycji i montażu materiałów audiowizualnych.</p>
<p>Treści programowe</p>	<p>1. Wymagania ergonomii i użyteczności dla produktu informatycznego</p> <ul style="list-style-type: none"> · Motywacje i pojęcia podstawowe · Miejsce i rola interfejsu użytkownika w systemie informatycznym · Analiza własności ergonomicznych interfejsu użytkownika <p>2. Wybrane metody projektowania interakcji użytkownik-system</p> <ul style="list-style-type: none"> · Metody i techniki realizacji dialogu człowiek-komputer · Zasady projektowania interfejsu użytkownika · Standardy i metody opisu interfejsu · Prototypowanie w projektowaniu interfejsu użytkownika · Metody testowania, oceny i doskonalenia interfejsu użytkownika <p>3. Grafika i animacja w multimediami – podstawy i zastosowania</p> <ul style="list-style-type: none"> · Elementy projektowania aplikacji multimedialnych · Tworzenie prostych grafik i animacji · Edycja i montaż materiałów audiowizualnych
<p>Wykaz literatury</p>	<p>Literatura podstawowa:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. M. Sikorski: Interakcja człowiek-komputer. Wyd. PJWSTK, Warszawa. 2. A. Wieczorkowska: Multimedia. Wyd. PJWSTK, Warszawa. 3. J. Zabrodzki (red.): Grafika komputerowa, WNT 1995. <p>Literatura uzupełniająca</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. B. Hansen: The Dictionary of Multimedia, Terms and Acronyms, Fitzroy Dearborn, Chicago 1998.
<p>Kontakt do prowadzącego przedmiot</p>	<p>e-mail: marcin.sikorski@pjawst.edu.pl e-mail: piotr.arlukowicz@inf.ug.edu.pl</p>
<p>Kontakt do Koordynatora merytorycznego kierunku</p>	<p>Dr hab. Marek A. Bednarczyk, prof. PJWSTK, e-mail: marek.bednarczyk@pjawst.edu.pl</p>