

KARTA PRACOWNI

1. **Nazwa Pracowni:** Pracownia Projektowania Interfejsu Graficznego
2. **Kierownik Pracowni:** dr hab. Wojciech Hoffmann
3. **Asystent:** mgr Michał Żerdzicki
4. **Kontakt:** wojciech.hoffmann@uap.edu.pl
(e-mail)
5. **Lokalizacja:** sala 313, bud. B
6. **Wydział:** WGiKW
7. **Ogólna formuła prowadzenia zajęć:** konsultacje indywidualne i grupowe, wykłady wprowadzające, prezentacje projektów obejmujące analizę i dyskusję, cykliczne warsztaty
8. **Ogólne treści merytoryczne:**

Warsztaty i wprowadzenie w technologię oraz specyfikę projektowania interfejsów. Punktem wyjścia do pracy nad projektem jest temat i rozwijanie go poprzez równoczesny udział w warsztatach, indywidualnych konsultacjach oraz korektach. Ważnym elementem jest obserwacja dynamicznych zmian zachodzących w technologii projektowania graficznego na potrzeby internetu i aplikacji mobilnych. Ćwiczenia praktyczne z elementami wprowadzenia teoretycznego. W jednym z semestrów pojawia się temat związany w podmiotem zewnętrznym. Zazwyczaj są to strony internetowe desktopowe i mobilne, czy też aplikacje dla wydarzeń, festiwali, instytucji, projektów społecznych.

Program Pracowni obejmuje:

- zasady projektowania stron internetowych,
- zasady projektowania aplikacji na urządzenia mobilne,
- elementy animowanej grafiki,
- specyfikacja techniczna,
- ogólne zasady HTML, CSS, JavaScripts,
- web i app design: strony internetowe, aplikacje mobilne, onboarding,
- motion design: loadery, progressbary, animowane znaki i ikony, bannery
- teoria i zasady projektowania ruchu,
- terminologia i metody pracy,
- warsztaty Figma i Adobe After Effects,
- trendy projektowania,
- analizy graficzne.

9. **Język/i wykładowy/e:** polski

10. Realizowane przedmioty: Pracownia Kierunkowa, Pracownia Uzupełniająca I, Pracownia Uzupełniająca II, Wybrana pracownia Artyst. lub Projektowa, Pracownia dyplomująca

• **Pracownia Kierunkowa**

stopień studiów	jednolite magisterskie
semestr studiów	3,4,5,6,7,8
wymagania wstępne*	<ol style="list-style-type: none"> 1. Zaliczone przedmioty: Psychofizjologia widzenia, Podstawy projektowania, Propedeutyka grafiki, Przygotowanie do druku, Warsztaty komputerowe, Podstawy animacji, Malarstwo, Rysunek anatomiczny 2. Podstawowa wiedza z zakresu grafiki artystycznej oraz projektowania graficznego 3. Znajomość technik graficznych oraz praktycznego ich wykorzystania 4. Kreatywność, niezależne myślenie i samodzielność w podejmowaniu decyzji projektowych
realizowane tematy/zadania*	<p>semestr 3: Projekt animowanych loaderów i progres barów Warsztat z motion designu w oparciu o Adobe After Effects. Projekt onboardingu wprowadzającego w funkcjonalność aplikacji mobilnej (ilustracja, typografia, elementy graficzne) oraz prototypowanie w oparciu o udostępniony framework. Warsztat z podstaw kodowania HTML, CSS i JavaScript. Przygotowanie analizy wybranej strony internetowej i aplikacji mobilnej w oparciu o dostarczone wytyczne.</p> <p>semestr 4: Projekt strony internetowej lub aplikacji mobilnej. Warsztaty w oparciu o Figma. Opracowanie prototypu. Projekt animowanych elementów w tym głównego banneru. Przygotowanie pracy do wystawy końcoworocznej w ramach dostarczonego szablonu.</p> <p>semestr 5: Projekt cyklu animowanych ikon dwustanowych. Warsztat z motion designu w oparciu o Adobe After Effects. Projekt aplikacji mobilnej (ilustracja, typografia, elementy graficzne) oraz prototypowanie w oparciu o udostępniony framework. Warsztat z podstaw kodowania HTML, CSS i JavaScript.</p> <p>semestr 6: Projekt strony internetowej lub aplikacji mobilnej o rozbudowanym charakterze. Warsztaty w oparciu o Figma. Opracowanie prototypu. Projekt animowanych elementów w tym głównego banneru. Przygotowanie pracy do wystawy końcoworocznej w ramach dostarczonego szablonu.</p>

	<p>semestr 7: Projekt o zaawansowanym charakterze w oparciu indywidualną tematykę z zakresu interfejsu z elementami animowanej grafiki.</p> <p>semestr 8: Kontynuacja zaawansowanego projektu w oparciu indywidualną tematykę z zakresu interfejsu z elementami animowanej grafiki. Przygotowanie pracy do wystawy końcoworocznej w ramach dostarczonego szablonu.</p>
forma zaliczenia*	ZO – zaliczenie z oceną
warunki zaliczenia i kryteria oceny*	zgodnie z kartą przedmiotu
spis zalecanych lektur obowiązkowych i uzupełniających*	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pixel Perfect Precision, Ustwo 2014 https://downloads.ctfassets.net/ve81k805bx04/2bMTFo4agkUgmsSgeu8uik/462da69baf7fc97876b2cd87bc4b857f/PP3.pdf 2. Material Design, Google 2022 https://material.io/design 3. Nie każ mi myśleć! O życiowym podejściu do funkcjonalności stron internetowych, Krug Steve, Helion 2014 4. Graphics Design School, David Dabner, Sandra Stewart, Abbie Vickress, Thames and Hudson 2020 5. Motion Design in Typo Animation Videos, Stanislav Danilov, VDM Verlag 2011 6. Typography for Screen - Type in Motion, Wang Shaoqiang (Autor), Jeroen Krielaars (Prolog), Flamant 2020

* wypełnić z podziałem na wszystkie semestry, w których występuje przedmiot

• Pracownia Uzupełniająca I, Pracownia Uzupełniająca II

stopień studiów	jednolite magisterskie
semestr studiów	3,4,5,6,7,8,9
wymagania wstępne*	<ol style="list-style-type: none"> 1. Zaliczone przedmioty: Psychofizjologia widzenia, Podstawy projektowania, Propedeutyka grafiki, Przygotowanie do druku, Warsztaty komputerowe, Podstawy animacji, Malarstwo, Rysunek anatomiczny 2. Podstawowa wiedza z zakresu grafiki artystycznej oraz projektowania graficznego 3. Znajomość technik graficznych oraz praktycznego ich wykorzystania 4. Kreatywność, niezależne myślenie i samodzielność w podejmowaniu decyzji projektowych

realizowane tematy/zadania*	<p>semestr 3: Projekt animowanych loaderów i progres barów Warsztat z motion designu w oparciu o Adobe After Effects. Projekt onboardingu wprowadzającego w funkcjonalność aplikacji mobilnej (ilustracja, typografia, elementy graficzne) oraz prototypowanie w oparciu o udostępniony framework. Warsztat z podstaw kodowania HTML, CSS i JavaScript. Przygotowanie analizy wybranej strony internetowej i aplikacji mobilnej w oparciu o dostarczone wytyczne.</p> <p>semestr 4: Projekt strony internetowej lub aplikacji mobilnej. Warsztaty w oparciu o Figma. Opracowanie prototypu. Projekt animowanych elementów w tym głównego banneru. Przygotowanie pracy do wystawy końcoworocznej w ramach dostarczonego szablonu.</p> <p>semestr 5: Projekt cyklu animowanych ikon dwustanowych. Warsztat z motion designu w oparciu o Adobe After Effects. Projekt aplikacji mobilnej (ilustracja, typografia, elementy graficzne) oraz prototypowanie w oparciu o udostępniony framework. Warsztat z podstaw kodowania HTML, CSS i JavaScript.</p> <p>semestr 6: Projekt strony internetowej lub aplikacji mobilnej o rozbudowanym charakterze. Warsztaty w oparciu o Figma. Opracowanie prototypu. Projekt animowanych elementów w tym głównego banneru. Przygotowanie pracy do wystawy końcoworocznej w ramach dostarczonego szablonu.</p> <p>semestr 7: Projekt o zaawansowanym charakterze w oparciu indywidualną tematykę z zakresu interfejsu z elementami animowanej grafiki.</p> <p>semestr 8: Kontynuacja zaawansowanego projektu w oparciu indywidualną tematykę z zakresu interfejsu z elementami animowanej grafiki. Przygotowanie pracy do wystawy końcoworocznej w ramach dostarczonego szablonu.</p> <p>semestr 9: Realizacja zaawansowanego prototypu interfejsu, złożonego projektu z zakresu grafiki projektowej z poszerzoną analizą merytoryczną i graficzną. Projekt o charakterze badawczym. Pełna koncepcja interfejsu wersja desktopowa i mobilna strony internetowej.</p>
forma zaliczenia*	ZO – zaliczenie z oceną
warunki zaliczenia i kryteria oceny*	zgodnie z kartą przedmiotu

spis zalecanych lektur obowiązkowych i uzupełniających*	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pixel Perfect Precision, Ustwo 2014 https://downloads.ctfassets.net/ve81k805bx04/2bMTFo4agkUgmsSgeu8uik/462da69baf7fc97876b2cd87bc4b857f/PP3.pdf 2. Material Design, Google 2022 https://material.io/design 3. Nie każ mi myśleć! O życiowym podejściu do funkcjonalności stron internetowych, Krug Steve, Helion 2014 4. Graphics Design School, David Dabner, Sandra Stewart, Abbie Vickress, Thames and Hudson 2020 5. Motion Design in Typo Animation Videos, Stanislav Danilov, VDM Verlag 2011 6. Typography for Screen - Type in Motion, Wang Shaoqiang (Autor), Jeroen Krielaars (Prolog), Flamant 2020
---	---

* wypełnić z podziałem na semestry, w których występuje przedmiot

● **Wybrana Pracownia Artystyczna lub Projektowa**

stopień studiów	jednolite magisterskie
semestr studiów	3,4,5,6,7,8,9
wymagania wstępne*	<ol style="list-style-type: none"> 1. Podstawowa wiedza z zakresu grafiki artystycznej i/lub projektowania graficznego 2. Kreatywność, niezależne myślenie i samodzielność w podejmowaniu decyzji projektowych
realizowane tematy/zadania*	<p>w zależności od stopnia zaawansowania studenta i semestru wejścia</p> <p>semestr 3: Projekt animowanych loaderów i progres barów Warsztat z motion designu w oparciu o Adobe After Effects. Projekt onboardingu wprowadzającego w funkcjonalność aplikacji mobilnej (ilustracja, typografia, elementy graficzne) oraz prototypowanie w oparciu o udostępniony framework. Warsztat z podstaw kodowania HTML, CSS i JavaScript. Przygotowanie analizy wybranej strony internetowej i aplikacji mobilnej w oparciu o dostarczone wytyczne.</p> <p>semestr 4: Projekt strony internetowej lub aplikacji mobilnej. Warsztaty w oparciu o Figma. Opracowanie prototypu. Projekt animowanych elementów w tym głównego banneru. Przygotowanie pracy do wystawy końcoworocznej w ramach dostarczonego szablonu.</p> <p>semestr 5: Projekt cyklu animowanych ikon dwustanowych. Warsztat z motion designu w oparciu o Adobe After Effects. Projekt</p>

	<p>aplikacji mobilnej (ilustracja, typografia, elementy graficzne) oraz prototypowanie w oparciu o udostępniony framework. Warsztat z podstaw kodowania HTML, CSS i JavaScript.</p> <p>semestr 6: Projekt strony internetowej lub aplikacji mobilnej o rozbudowanym charakterze. Warsztaty w oparciu o Figma. Opracowanie prototypu. Projekt animowanych elementów w tym głównego banneru. Przygotowanie pracy do wystawy końcoworocznej w ramach dostarczonego szablonu.</p> <p>semestr 7: Projekt o zaawansowanym charakterze w oparciu indywidualną tematykę z zakresu interfejsu z elementami animowanej grafiki.</p> <p>semestr 8: Kontynuacja zaawansowanego projektu w oparciu indywidualną tematykę z zakresu interfejsu z elementami animowanej grafiki. Przygotowanie pracy do wystawy końcoworocznej w ramach dostarczonego szablonu.</p> <p>semestr 9: Realizacja zaawansowanego prototypu interfejsu, złożonego projektu z zakresu grafiki projektowej z poszerzoną analizą merytoryczną i graficzną. Projekt o charakterze badawczym. Pełna koncepcja interfejsu wersja desktopowa i mobilna strony internetowej.</p>
forma zaliczenia*	Z – zaliczenie
warunki zaliczenia i kryteria oceny*	zgodnie z kartą przedmiotu
spis zalecanych lektur obowiązkowych i uzupełniających*	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pixel Perfect Precision, Ustwo 2014 https://downloads.ctfassets.net/ve81k805bx04/2bMTFo4agkUgmsSgeu8uik/462da69baf7fc97876b2cd87bc4b857f/PP3.pdf 2. Material Design, Google 2022 https://material.io/design 3. Nie każ mi myśleć! O życiowym podejściu do funkcjonalności stron internetowych, Krug Steve, Helion 2014 4. Graphics Design School, David Dabner, Sandra Stewart, Abbie Vickress, Thames and Hudson 2020 5. Motion Design in Typo Animation Videos, Stanislav Danilov, VDM Verlag 2011 6. Typography for Screen - Type in Motion, Wang Shaoqiang (Autor), Jeroen Krielaars (Prolog), Flamant 2020

* wypełnić z podziałem na semestry, w których występuje przedmiot

• Pracownia dyplomująca

stopień studiów	jednolite magisterskie
semestr studiów	9,10
wymagania wstępne*	<p>1. Zaliczone przedmioty: Pracownia Kierunkowa, Pracownia Uzupełniająca I, Pracownia Uzupełniająca II, Historia Designu, Psychofizjologia widzenia, Prawo autorskie, Przygotowanie do druku, Semiotyka, Teoria i praktyka obrazowania</p> <p>2. Zaawansowana wiedza z zakresu projektowania graficznego oraz podstawowa z grafiki artystycznej.</p> <p>3. Zaawansowana znajomość technik projektowania graficznego oraz praktycznego ich wykorzystania.</p> <p>4. Kreatywność, niezależne myślenie i samodzielność w podejmowaniu decyzji artystycznych.</p>
realizowane tematy/zadania*	<p>semestr 9: Realizacja zaawansowanego prototypu interfejsu, złożonego projektu z zakresu grafiki projektowej z poszerzoną analizą merytoryczną i graficzną. Pełna koncepcja interfejsu, wersja desktopowa i mobilna strony internetowej. Zestaw elementów animowanych. Projekt o charakterze badawczym.</p> <p>semestr 10: Rozwinięcie zaawansowanego prototypu interfejsu, złożonego projektu z zakresu grafiki projektowej z poszerzoną analizą merytoryczną i graficzną. Pełna koncepcja interfejsu, wersja desktopowa i mobilna strony internetowej. Zestaw elementów animowanych. Projekt o charakterze badawczym. Przygotowanie rozbudowanej wypowiedzi ustnej i pisemnej, z wykorzystaniem specjalistycznej literatury oraz zaawansowanych źródeł bibliograficznych również w języku obcym na poziomie B2+ Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego.</p>
forma zaliczenia*	Z – zaliczenie
warunki zal. i kryteria oceny*	zgodnie z kartą przedmiotu
spis zalecanych lektur obowiązkowych i uzupełniających*	<p>1. Pixel Perfect Precision, Ustwo 2014 https://downloads.ctfassets.net/ve81k805bx04/2bMTF04agkUgmsSgeu8uik/462da69baf7fc97876b2cd87bc4b857f/PP3.pdf</p> <p>2. Material Design, Google 2022 https://material.io/design</p> <p>3. Nie każ mi myśleć! O życiowym podejściu do funkcjonalności stron internetowych, Krug Steve, Helion 2014</p> <p>4. Graphics Design School, David Dabner, Sandra Stewart, Abbie Vickress, Thames and Hudson 2020</p>

	5. Motion Design in Typo Animation Videos, Stanislav Danilov, VDM Verlag 2011 6. Typography for Screen - Type in Motion, Wang Shaoqiang (Autor), Jeroen Krielaars (Prolog), Flamant 2020
--	---

11. ECTS: zgodnie z kartą przedmiotu dla odpowiedniego kierunku i stopnia

12. Kierunkowe efekty kształcenia: zgodnie z kartą przedmiotu dla odpowiedniego kierunku i stopnia.

AUTOR OPRACOWANIA
dr hab. Wojciech Hoffmann