

NAZWA PRZEDMIOTU/MODUŁU KSZTAŁCENIA:

Projektowanie serwisów internetowych

Kod przedmiotu: GSO_3

Rodzaj przedmiotu: obieralny

Specjalność: *Projektowanie graficzne*

Wydział: Informatyki

Kierunek: Grafika

Poziom studiów: pierwszego stopnia – VI poziom PRK

Profil studiów: praktyczny

Forma studiów: niestacjonarne

Rok: 3, 4

Semestr: 6, 7

Formy zajęć i liczba godzin:

wyklady – 14 (8 + 6);

laboratorium - 36 (20 + 16);

Język/i, w którym/ch realizowane są zajęcia: język polski.

Liczba punktów ECTS: 9 (5 + 4);

Osoby prowadzące:

wykład:

laboratorium:

1. Założenia i cele przedmiotu:

Pogłębienie wiedzy i umiejętności w zakresie aktualnych technologii tworzenia multimedialnych stron WWW. Przegląd stosowanych współcześnie technologii. Zastosowania, różnice. Programowanie interfejsów stron WWW. Programowanie w JavaScript i ActionScript. poznanie umiejętności rozwiązywania problemów i zagadnień projektowych w zakresie publikacji cyfrowych oraz szeroko rozumianej identyfikacji wizualnej. Rozwój świadomości projektowej oraz kreatywnego myślenia w zakresie projektowania publikacji cyfrowych oraz wizerunku medialnego. Poznanie narzędzi oraz zasad rządzących tymi zagadnieniami. Przygotowanie pracy dyplomowej.

Projektowanie serwisów i portali internetowych. Wiedza z zakresu projektowania publikacji multimedialnej w oparciu o opracowanie struktury informacji oraz hipertekstualnych aspektów nawigacji w obrębie projektu. Zagadnienia i pojęcia z zakresu projektowania elementów identyfikacji wizualnej. Podczas wykładów studenci poznają stosowane współcześnie technologie multimedialnych stron WWW, ich cech i kryteria ich wyboru. Na laboratorium studenci w praktyce poznają elementy programowania interaktywnych interfejsów stron WWW.

2. Określenie przedmiotów wprowadzających wraz z wymaganiami wstępnymi:

Przedmioty wprowadzające to: grafika rastrowa; grafika wektorowa; animacja i interakcja, podstawy programowania, projektowanie stron WWW

3. Opis form zajęć

a) *Wykłady*

• **Treści programowe:**

- Charakterystyka różnych rodzajów serwisów i portali internetowych
- Architektura informacji - rola projektanta w organizowaniu treści serwisów i portali internetowych;
- E- marketing
- Projektowanie interakcji;
- Wizualizacja danych;
- Kinetyczna typografia - słowa w czasie i przestrzeni;
- Identyfikacja wizualna, jej funkcjonowanie w różnych mediach;
- Podstawy języka filmu - zastosowanie w krótkich animacjach;
- Przegląd obowiązujących technologii multimedialnych stosowanych w Internecie
- Flashowe strony internetowe - zalety i wady;
- Html, xhtml, css
- Web 2.0 - idea i dizajn;
- Siatki stron www;
- Video i dźwięk na stronach WWW
- Multimedia w HTML5 i CSS3
- Zrównoważone projektowanie, projektowanie społecznie zaangażowane;

• **Metody dydaktyczne:**

- Wykład prowadzony metodą tradycyjną z wykorzystaniem rzutnika multimedialnego i prezentacją

• **Forma i warunki zaliczenia:**

- Warunkiem zaliczenia przedmiotu jest przegląd wykonanych projektów. Obecność na wykładach i zajęciach praktycznych. Student oceniany jest również za umiejętność zastosowania przekazanej mu wiedzy teoretycznej. Oceniane jest zaangażowanie w realizację zadań. Zrozumienie i staranność wykonywanych ćwiczeń, zgodność realizacji z przyjętymi założeniami, jakość projektów graficznych, jakość podania projektu.

• **Wykaz literatury podstawowej**

1. Ambrose Gavin , Harris Paul, *Layout - zasady, kompozycja, zastosowanie*, PWN, 2008
2. Rosenfeld L., Price L., *Architektura informacji w serwisach internetowych i nie tylko*, Warszawa 2017,

3. Shea D, Holzschlag M. E. *Zen stosowania CSS. Źródło oświecenia dla projektantów stron WWW*, Helion, 2006
 4. Adobe Creative Team, *Adobe Flash CS4/CS4PL. Oficjalny podręcznik*, Helion, Gliwice, 2013;
- **Wykaz literatury uzupełniającej:**
 1. Phyo A., Web Design. *Projektowanie atrakcyjnych stron WWW*, Warszawa 2004,
 2. Kasperski Marek, Boguska-Torbicz Anna, *Projektowanie stron WWW. Użyteczność w praktyce*, Helion 2008
 3. de Kerckhove Derrick, *Powłoka kultury. Odkrywanie nowej elektronicznej rzeczywistości*, Mikom 2001
 4. Manovich L, *Język Nowych Mediów*, Warszawa 2006;
 5. Nielsen J., *Projektowanie funkcjonalnych serwisów internetowych*, Helion, 2003
 6. Gail Rahn Frederick, Rajesh Lal, *Projektowanie witryn internetowych dla urządzeń mobilnych*, Helion, Gliwice, 2010;
 - **b) Laboratorium**
 - **Treści programowe:**
 - Przygotowanie projektu strony internetowej wydarzenia kulturalnego
 - Interaktywne narzędzie internetowe (w formie strony www lub zamkniętej prezentacji cyfrowej)
 - Przygotowanie projektu serwisu internetowego e-commerce
 - Przygotowanie projektu tematycznego serwisu internetowego
 - **Metody dydaktyczne:**
 - Prezentacje przypadków,
 - Dyskusja,
 - Zespołowe rozwiązywanie problemów, projektów,
 - Indywidualne rozwiązywanie zadań.
 - **Forma i warunki zaliczenia:**
 - Warunkiem zaliczenia przedmiotu jest przegląd wykonanych projektów. Obecność na wykładach i zajęciach praktycznych. Student oceniany jest również za umiejętność zastosowania przekazanej mu wiedzy teoretycznej. Oceniane jest zaangażowanie w realizację zadań. Zrozumienie i staranność wykonywanych ćwiczeń, zgodność realizacji z przyjętymi założeniami, jakość projektów graficznych, jakość podania projektu.
 - **Wykaz literatury podstawowej**
 5. Ambrose Gavin , Harris Paul, *Layout - zasady, kompozycja, zastosowanie*, PWN, 2008
 6. Rosenfeld L., Price L., *Architektura informacji w serwisach internetowych i nie tylko*, Warszawa 2017,
 7. Shea D, Holzschlag M. E. *Zen stosowania CSS. Źródło oświecenia dla projektantów stron WWW*, Helion, 2006
 8. Adobe Creative Team, *Adobe Flash CS4/CS4PL. Oficjalny podręcznik*, Helion, Gliwice, 2013;

• **Wykaz literatury uzupełniającej:**

7. Phyo A., Web Design. *Projektowanie atrakcyjnych stron WWW*, Warszawa 2004,
8. Kasperski Marek, Boguska-Torbicz Anna, *Projektowanie stron WWW. Użyteczność w praktyce*, Helion 2008
9. de Kerckhove Derrick, *Powłoka kultury. Odkrywanie nowej elektronicznej rzeczywistości*, Mikom 2001
10. Manovich L., *Język Nowych Mediów*, Warszawa 2006;
11. Nielsen J., *Projektowanie funkcjonalnych serwisów internetowych*, Helion, 2003
1. Gail Rahn Frederick, Rajesh Lal, *Projektowanie witryn internetowych dla urządzeń mobilnych*, Helion, Gliwice, 2010;

4. Opis sposobu wyznaczania punktów ECTS

Forma zajęć	Formy aktywności studenta	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności
Wykład	Kontakt z nauczycielem	14
	Czytanie wskazanej literatury	20
	Przygotowanie do zaliczenia	16
Laboratorium	Kontakt z nauczycielem	36
	Realizacja zadań dodatkowych	35
	Czytanie wskazanej literatury	20
	Projekt indywidualny	25
	Przygotowanie do przeglądu zaliczeniowego	25
	Samodzielne rozwiązywanie zadań	30

Całkowita ilość godzin aktywności studenta	225
Liczba punktów ECTS dla modułu/przedmiotu	9

5. Wskaźniki sumaryczne

- a) liczba godzin dydaktycznych (tzw. kontaktowych) i liczba punktów ECTS na zajęciach wymagających bezpośredniego udziału nauczycieli akademickich
 - Liczba godzin kontaktowych – 50
 - Liczba punktów ECTS – 2
- b) liczba godzin dydaktycznych (tzw. kontaktowych) i liczba punktów ECTS na zajęciach o charakterze praktycznym.
 - Liczba godzin kontaktowych – 36
 - Liczba punktów ECTS – 7

6. Zakładane efekty kształcenia

Efekt przedmiotowy (Symbol)	Efekty kształcenia dla przedmiotu	Odniesienie do kierunkowych efektów kształcenia
GSO_3_W1	Posiada wiedzę w zakresie aktualnych technologii	K_W01, K_W03,

	tworzenia multimedialnych stron WWW	K_W08
GSO_3_W2	Posiada wiedzę i zna pojęcia z zakresu projektowania elementów identyfikacji wizualnej	K_W01, K_W02, K_W12
GSO_3_U1	Opanował umiejętność doboru i właściwego wykorzystania aktualnych technologii tworzenia multimedialnych stron WWW	K_W01, K_W02, K_W03, K_W08, K_U01, K_U03, K_U10, K_U04, K_U13
GSO_3_U2	Posiada umiejętność projektowania i programowania interfejsów stron WWW	K_W01, K_W12, K_U01, K_U03, K_U10, K_U09, K_U11, K_U13, K_K03
GSO_3_K1	Posiada zdolność kreatywnego myślenia w zakresie projektowania publikacji cyfrowych oraz wizerunku medialnego	K_W01, K_W02, K_U01, K_U03, K_K02
GSO_3_K2	Potrafi współdziałać w zespole, jest krytyczny w odniesieniu do prac swoich oraz współpracowników	K_U11, K_U13, K_K07, K_K09

7. 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_3_W1	v	v	Test zaliczeniowy Przegląd prac projektowych
GSO_3_W2	v		Test zaliczeniowy Przegląd prac projektowych
GSO_3_U1		v	Przegląd prac projektowych
GSO_3_U2	v	v	Test zaliczeniowy Przegląd prac projektowych
GSO_3_K1	v	v	Test zaliczeniowy Przegląd prac projektowych
GSO_3_K2		v	Przegląd prac projektowych

8. Kryteria uznania osiągnięcia przez studenta efektów kształcenia.

Efekt przedmiotowy (Symbol)	Efekt jest uznawany za osiągnięty, gdy:
GSO_3_W1	Poprawnie realizuje zadania w czasie zajęć. Poprawnie przygotowuje i prezentuje projekt zaliczeniowy
GSO_3_W2	Poprawnie realizuje zadania w czasie zajęć. Poprawnie przygotowuje i prezentuje projekt zaliczeniowy.
GSO_3_U1	Poprawnie realizuje zadania w czasie zajęć. Poprawnie przygotowuje i prezentuje projekt zaliczeniowy

GSO_3_U2	Poprawnie realizuje zadania w czasie zajęć. Poprawnie przygotowuje i prezentuje projekt zaliczeniowy
GSO_3_K1	Poprawnie realizuje zadania w czasie zajęć. Poprawnie przygotowuje i prezentuje projekt zaliczeniowy
GSO_3_K2	Poprawnie realizuje zadania w czasie zajęć. Poprawnie przygotowuje i prezentuje projekt zaliczeniowy