

**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: stacjonarne**

**Rok: 3, 4**

**Semestr: 6, 7**

**Formy zajęć i liczba godzin:**

    wykłady – 22 (12 + 10);

    laboratorium - 61 (35 + 26);

**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	22
	Czytanie wskazanej literatury	20
	Przygotowanie do zaliczenia	8
Laboratorium	Kontakt z nauczycielem	61
	Realizacja zadań dodatkowych	25
	Czytanie wskazanej literatury	19
	Projekt indywidualny	25
	Przygotowanie do przeglądu zaliczeniowego	25
	Samodzielne rozwiązywanie zadań	20

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

#### 5. Wskaźniki sumaryczne

- a) liczba godzin dydaktycznych (tzw. kontaktowych) i liczba punktów ECTS na zajęciach wymagających bezpośredniego udziału nauczycieli akademickich
  - Liczba godzin kontaktowych – 83
  - Liczba punktów ECTS – 3,3
- b) liczba godzin dydaktycznych (tzw. kontaktowych) i liczba punktów ECTS na zajęciach o charakterze praktycznym.
  - Liczba godzin kontaktowych – 61
  - 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 tworzenia multimedialnych stron WWW	K_W01, K_W03, K_W08
GSO_3_W2	Posiada wiedzę i zna pojęcia z zakresu projektowania	K_W01, K_W02, K_W12

	elementów identyfikacji wizualnej	
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	ν	ν	Test zaliczeniowy Przegląd prac projektowych
GSO_3_W2	ν		Test zaliczeniowy Przegląd prac projektowych
GSO_3_U1		ν	Przegląd prac projektowych
GSO_3_U2	ν	ν	Test zaliczeniowy Przegląd prac projektowych
GSO_3_K1	ν	ν	Test zaliczeniowy Przegląd prac projektowych
GSO_3_K2		ν	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