

**NAZWA PRZEDMIOTU/MODUŁU KSZTAŁCENIA:**

**Multimedialne strony WWW**

**Kod przedmiotu: GSO\_15**

**Rodzaj przedmiotu: obieralny**

**Specjalność: Multimedia**

**Wydział: Informatyki**

**Kierunek: Grafika**

**Poziom studiów: pierwszego stopnia - VI poziom PRK**

**Profil studiów: praktyczny**

**Formy zajęć i liczba godzin:**

**Rok: 3**

**Semestr: 5, 6**

**Forma stacjonarna**

**wyklady – 20 ( 10 + 10 )**

**laboratorium – 48 ( 20 + 28 )**

**Forma niestacjonarna**

**wyklady – 12 ( 6 + 6 )**

**laboratorium – 30 ( 12+ 18 )**

**Zajęcia prowadzone są w języku polskim.**

**Liczba punktów ECTS: 8 ( 4 + 4 )**

**Osoby prowadzące:**

**wykład:**

**laboratorium:**

---

**1. Założenia i cele przedmiotu:**

Celem przedmiotu jest przekazanie studentom wiedzy na temat aktualnych technologii tworzenia multimedialnych stron WWW. Przegląd stosowanych współcześnie technologii. Zastosowania, różnice. Programowanie interfejsów stron WWW. Programowanie w JavaScript i ActionScript. Podczas dwóch semestrów na wykładzie studenci poznają stosowane współcześnie technologie multimedialnych stron WWW, ich cech i kryteria ich wyboru. Dostosowanie zastosowanych rozwiązań projektowych i technicznych do charakteru strony i potrzeb zamawiającego. 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, projektowanie stron www, podstawy programowania.

### 3. Opis form zajęć

#### a) *Wykłady*

- **Treści programowe:**

- Przegląd obowiązujących technologii multimedialnych stosowanych w Internecie
- WWW, RIA, AIR
- Podstawy JavaScript
- Przegląd popularnych bibliotek JavaScript (frameworks)
- Video i dźwięk na stronach WWW
- Multimedia w HTML5 i CSS3
- Obsługa wideo i dźwięku w ActionScript
- Multimedia dla urządzeń przenośnych.

- **Metody dydaktyczne:**

- Prezentacje przypadków,
- Dyskusja,
- Zespołowe rozwiązywanie problemów, projektów,
- Indywidualne rozwiązywanie zadań.

- **Forma i warunki zaliczenia:**

- Przedmiot kończy się zaliczeniem z oceną. Aby uzyskać zaliczenie należy wykazać się aktywnym uczestnictwem w zajęciach oraz pozytywnie ocenionymi zadaniami wykonanymi w ramach ćwiczeń

- **Wykaz literatury podstawowej**

1. Duckett J., *JavaScript i JQuery: interaktywne strony WWW dla każdego*. Gliwice: Helion: 2018.
2. Lemay L., Colburn R., Kyrnin J., *HTML, CSS i JavaScript dla każdego*. Gliwice: Helion: 2017.
3. Nixon R., *PHP, MySQL i JavaScript*. Gliwice: Helion: 2019.
4. Wald K., Lengstorf J., *PHP i jQuery*. Gliwice: Helion: 2017.
5. Scott A. D., *Wszechstronny JavaScript*. Gliwice: Helion, 2021.

- **Wykaz literatury uzupełniającej:**

1. Chaffer J., Swedberg K., *jQuery 1.3. Wprowadzenie*. Helion: Gliwice, 2010.
2. Stefanov S., *JavaScript. Programowanie obiektowe*. Helion: Gliwice, 2010.
3. Gajda W., *jQuery. Poradnik programisty*. Helion: Gliwice, 2010.
4. *Adobe Flash Professional CS6/CS6 PL*. Gliwice: Helion, 2013.
5. Frederick G. R., Lal R., *Projektowanie witryn internetowych dla urządzeń mobilnych*, Helion, Gliwice, 2010.

#### b) *Laboratorium*

- **Treści programowe:**

- Przegląd przykładowych stron stosujących różne technologie multimedialne
- Programowanie w JavaScript (obsługa animacji i interakcji)
- Multimedia w HTML5 i CSS3
- JavaScript i biblioteki JavaScript (animacje i AJAX)
- Obsługa wideo i dźwięku w ActionScript

- **Metody dydaktyczne:**
  - Prezentacje przypadków,
  - Dyskusja,
  - Zespołowe rozwiązywanie problemów, projektów,
  - Indywidualne rozwiązywanie zadań.
- **Forma i warunki zaliczenia:**
  - Przedmiot kończy się zaliczeniem z oceną. Aby uzyskać zaliczenie należy wykazać się aktywnym uczestnictwem w zajęciach oraz pozytywnie ocenionymi zadaniami wykonanymi w ramach ćwiczeń
- **Wykaz literatury podstawowej**
  1. Duckett J., *JavaScript i JQuery: interaktywne strony WWW dla każdego*. Gliwice: Helion: 2018.
  2. Scott A. D., *Wszystkie strony JavaScript*. Gliwice: Helion, 2021.
  3. Sochacki T., *Javascript: wyrażenia regularne dla programistów*. Gliwice: Helion, 2018.
  4. Krug S., *Nie każ mi myśleć! O życiowym podejściu do stron internetowych*. Gliwice: Helion: 2014.
- **Wykaz literatury uzupełniającej:**
  1. Chaffer J., Swedberg K., *jQuery 1.3. Wprowadzenie*. Helion: Gliwice, 2010.
  2. Stefanov S., *JavaScript. Programowanie obiektowe*. Helion: Gliwice, 2010.
  3. Gajda W., *jQuery. Poradnik programisty*. Helion: Gliwice, 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	15
	Przygotowanie do zaliczenia	13
Laboratorium	Kontakt z nauczycielem	48
	Realizacja zadań dodatkowych	40
	Czytanie wskazanej literatury	12
	Przygotowanie do przeglądu zaliczeniowego	30
	Samodzielne rozwiązywanie zadań	10
Konsultacje	Kontakt z nauczycielem	6
Zal./Egzamin	Kontakt z nauczycielem	6

<b>Całkowita ilość godzin aktywności studenta</b>	<b>200</b>
<b>Liczba punktów ECTS dla modułu/przedmiotu</b>	<b>8</b>

##### b. forma niestacjonarna

Forma zajęć	Formy aktywności studenta	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności
Wykład	Kontakt z nauczycielem	12
	Czytanie wskazanej literatury	15
	Przygotowanie do zaliczenia	21
Laboratorium	Kontakt z nauczycielem	30
	Realizacja zadań dodatkowych	40
	Czytanie wskazanej literatury	10
	Przygotowanie do przeglądu zaliczeniowego	40
	Samodzielne rozwiązywanie zadań	20
Konsultacje	Kontakt z nauczycielem	6
Zal./Egzamin	Kontakt z nauczycielem	6

<b>Całkowita ilość godzin aktywności studenta</b>	<b>200</b>
<b>Liczba punktów ECTS dla modułu/przedmiotu</b>	<b>8</b>

## 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 – 80
  - Liczba punktów ECTS – 3,2
- b) liczba godzin dydaktycznych (tzw. kontaktowych) i liczba punktów ECTS na zajęciach o charakterze praktycznym.
  - Liczba godzin kontaktowych – 48
  - Liczba punktów ECTS – 5,6

### b. forma niestacjonarna

- a) liczba godzin dydaktycznych (tzw. kontaktowych) i liczba punktów ECTS na zajęciach wymagających bezpośredniego udziału nauczycieli akademickich
  - Liczba godzin kontaktowych – 54
  - Liczba punktów ECTS – 2,2
- b) liczba godzin dydaktycznych (tzw. kontaktowych) i liczba punktów ECTS na zajęciach o charakterze praktycznym.
  - Liczba godzin kontaktowych – 30
  - Liczba punktów ECTS – 5,6

## 6. Zakładane efekty kształcenia

Efekt przedmiotowy (Symbol)	Efekty kształcenia dla przedmiotu	Odniesienie do kierunkowych efektów kształcenia
GSO_12_W1	Posiada wiedzę w zakresie aktualnych technologii tworzenia multimedialnych stron WWW	K_W01, K_W03, K_W08
GSO_12_W2	Posiada wiedzę i zna pojęcia z zakresu	K_W01, K_W02, K_W12

	projektowania elementów identyfikacji wizualnej	
GSO_12_U1	Opanował umiejętność doboru i właściwego wykorzystania aktualnych technologii tworzenia multimedialnych stron WWW	K_U01, K_U03, K_U10, K_U04, K_U14, K_U20
GSO_12_U2	Posiada umiejętność projektowania i programowania interfejsów stron WWW	K_U01, K_U03, K_U10, K_U09, K_U14, K_K03
GSO_12_K1	Posiada zdolność kreatywnego myślenia w zakresie projektowania publikacji cyfrowych oraz wizerunku medialnego	K_W01, K_W02, K_U01, K_U03, K_U14, K_K07, K_K09
GSO_12_K2	Potrafi współdziałać w zespole, jest krytyczny w odniesieniu do prac swoich oraz współpracowników	K_U11, K_U14, K_K05, 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_12_W1	✓	✓	Przegląd prac projektowych w trakcie zajęć
GSO_12_W2	✓		Przegląd prac projektowych w trakcie zajęć
GSO_12_U1		✓	Przegląd prac projektowych w trakcie zajęć
GSO_12_U2	✓	✓	Przegląd prac projektowych w trakcie zajęć
GSO_12_K1	✓	✓	Przegląd prac projektowych w trakcie zajęć
GSO_12_K2		✓	Przegląd prac projektowych w trakcie zajęć

**8. Kryteria uznania osiągnięcia przez studenta efektów kształcenia.**

Efekt przedmiotowy (Symbol)	Efekt jest uznawany za osiągnięty, gdy:
GSO_12_W1	Poprawnie realizuje i prezentuje zadania projektowe w czasie zajęć.
GSO_12_W2	Poprawnie realizuje i prezentuje zadania projektowe w czasie zajęć.
GSO_12_U1	Poprawnie realizuje i prezentuje zadania projektowe w czasie zajęć.
GSO_12_U2	Poprawnie realizuje i prezentuje zadania projektowe w czasie zajęć.
GSO_12_K1	Poprawnie realizuje i prezentuje zadania projektowe w czasie zajęć.
GSO_12_K2	Poprawnie realizuje i prezentuje zadania projektowe w czasie zajęć.