

NAZWA PRZEDMIOTU/MODUŁU KSZTAŁCENIA:

Projektowanie stron www

Kod przedmiotu: GS_28

Rodzaj przedmiotu: kierunkowy

Wydział: Informatyki

Kierunek: Grafika

Poziom studiów: pierwszego stopnia – VI poziom PRK

Profil studiów: praktyczny

Forma studiów: **stacjonarna/niestacjonarna**

Rok: 2

Semestr: 3, 4

Formy zajęć i liczba godzin:

Forma stacjonarna

wyklady – 25 (15 + 10);

laboratorium – 45 (25 + 20);

Forma niestacjonarna

wyklady – 16 (8 + 8);

laboratorium – 26 (16 + 10);

Zajęcia prowadzone są w języku polskim.

Liczba punktów ECTS: 5 (3 + 2)

1. Założenia i cele przedmiotu:

Poznanie aktualnych technologii tworzenia multimedialnych stron WWW. Przegląd stosowanych współcześnie technologii - zastosowania, różnice. 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.

2. Określenie przedmiotów wprowadzających wraz z wymaganiami wstępnymi:

Przedmioty wprowadzające to: Kompozycja, Grafika rastrowa- Photoshop; Grafika wektorowa-Illustrator, Animacja i interakcja-Flash, Rysunek użytkowy, Prepress-InDesign, Fotografia

Wymagana znajomość zagadnień grafiki rastrowej i wektorowej, znajomość zasad składu tekstu, umiejętność tworzenia animacji w Adobe Flash, umiejętność realizowania własnych koncepcji i działań projektowych w oparciu o wybrane środki graficzne.

3. Opis form zajęć

a) Wykłady

- **Treści programowe :**

- Przegląd obowiązujących technologii multimedialnych stosowanych w Internecie
- Architektura informacji
- Metodologia pracy projektanta
- Co to jest hipertekst – krótka historia Internetu;
- Wikipedia – jako przykład hipertekstu; Elektroniczna książka – druk vs hipertekst;
- Typografia na ekranie – digitalizacja, czytelność;
- Siatki stron www;
- Typografia w multimedialnych: cz 1 – czołówki filmowe;
- Typografia w multimedialnych: cz 2 – animacje typograficzne;
- Typografia w multimedialnych: cz 3 – typografia w sztuce współczesnej;

- **Metody dydaktyczne:**

- Wykład prowadzony metodą tradycyjną z wykorzystaniem rzutnika multimedialnego, prezentacja.

- **Forma i warunki zaliczenia:**

- Warunkiem zaliczenia wykładu jest zaliczenie ustne.

- **Wykaz literatury podstawowej**

1. Ambrose G. , Harris P., *Layout - zasady, kompozycja, zastosowanie*. Warszawa: PWN, 2008.
2. Rosenfeld L., Morville P., Arango J., *Architektura informacji w serwisach internetowych i nie tylko*. Gliwice: Helion: 2017.
3. Robbins J. N., *Projektowanie stron internetowych : przewodnik dla początkujących webmasterów po HTML5, CSS3 i grafice*. Gliwice: Helion: 2021.
4. Krug S., *Nie każ mi myśleć! O życiowym podejściu do stron internetowych*. Gliwice: Helion: 2014.

- **Wykaz literatury uzupełniającej:**

1. Genew S., *Kompozycja w sztuce cyfrowej*. Kraków: D2d, 2022.
2. Phyo A., *Web Design. Projektowanie atrakcyjnych stron WWW*. Gliwice: Helion, 2004.
3. Nielsen J., *Projektowanie funkcjonalnych serwisów internetowych*. Gliwice: Helion, 2003.
4. Manovich L., *Język nowych mediów*. Warszawa: Łośgraf, 2011.
5. Kluszczyński R. W., *Sztuka interaktywna*. Warszawa: WSiP, 2010.

b) Laboratorium

- **Treści programowe:**

- Przygotowanie projektu strony internetowej o funkcji prospołecznej
- Przygotowanie cyfrowego portfolio lub autorskiej strony internetowej
- **Metody dydaktyczne:**
 - praca w procesie projektowym (analiza, koncepcja, poszukiwanie środków graficznych, realizacja prezentacji) w ramach samodzielnej pracy studenta,
 - korekty indywidualne
 - korekty grupowe
 - prezentacja przykładów projektów
- **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 oraz pracy własnej osobiście zaprezentowanymi na przeglądzie zaliczeniowym.
- **Wykaz literatury podstawowej:**
 1. Elam K., *Siatki, czyli zasady kompozycji typograficznej*. Kraków: D2d, 2019.
 2. Duckett J., *HTML i CSS: zaprojektuj i zbuduj witrynę WWW*. Gliwice: Helion: 2018.
 3. Lemay L., Colburn R., Kyrnin J., *HTML, CSS i JavaScript dla każdego*. Gliwice: Helion: 2017.
 4. Ullmann L., *PHP i MySQL*. Gliwice: Helion: 2019.
 5. Welling L., Thomson L., *PHP i MySQL*. Gliwice: Helion: 2017.
- **Wykaz literatury uzupełniającej:**
 1. Kasperski M., Boguska-Torbicz A., *Projektowanie stron WWW. Użyteczność w praktyce*. Gliwice: Helion, 2008.
 2. Frederick G. R., Lal R., *Projektowanie witryn internetowych dla urządzeń mobilnych*, Helion, Gliwice, 2010.
 3. Elam K., *Typographics systems*, Princeton Architectural Press, 2007.
 4. Hurlburt A., *The Grid*. New York: 1982.
 5. Pearrow M., *Funkcjonalność stron internetowych*. Gliwice: Helion, 2002.

4. Opis sposobu wyznaczania punktów ECTS

a. forma stacjonarna

Forma zajęć	Formy aktywności studenta	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności
Wykład	Kontakt z nauczycielem	25
	Czytanie wskazanej literatury	5
	Przygotowanie do zaliczenia	8
Laboratorium	Kontakt z nauczycielem	45

	Czytanie wskazanej literatury	5
	Samodzielna realizacja projektów indywidualnych	15
	Przygotowanie do przeglądu zaliczeniowego	10
Konsultacje	Kontakt z nauczycielem	6
Zal./Egzamin	Kontakt z nauczycielem	6

Całkowita ilość godzin aktywności studenta	125
Liczba punktów ECTS dla modułu/przedmiotu	5

b. forma niestacjonarna

Forma zajęć	Formy aktywności studenta	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności
Wykład	Kontakt z nauczycielem	16
	Czytanie wskazanej literatury	10
	Przygotowanie do zaliczenia	12
Laboratorium	Kontakt z nauczycielem	26
	Czytanie wskazanej literatury	10
	Samodzielna realizacja projektów indywidualnych	24
	Przygotowanie do przeglądu zaliczeniowego	15
Konsultacje	Kontakt z nauczycielem	6
Zal./Egzamin	Kontakt z nauczycielem	6

Całkowita ilość godzin aktywności studenta	125
Liczba punktów ECTS dla modułu/przedmiotu	6

5. Wskaźniki sumaryczne

a. forma stacjonarna

- liczba godzin dydaktycznych (tzw. kontaktowych) i liczba punktów ECTS na zajęciach wymagających bezpośredniego udziału nauczycieli akademickich
 - Liczba godzin kontaktowych – 82
 - Liczba punktów ECTS – 3,3
- liczba godzin dydaktycznych (tzw. kontaktowych) i liczba punktów ECTS na zajęciach o charakterze praktycznym.
 - Liczba godzin kontaktowych – 45
 - Liczba punktów ECTS – 3,0

b. forma niestacjonarna

- 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 – 26
- Liczba punktów ECTS – 3,0

6. Zakładane efekty kształcenia

Efekt przedmiotowy (Symbol)	Efekty kształcenia dla przedmiotu	Odniesienie do kierunkowych efektów kształcenia
GS_28_W1	Wie na czym polega budowanie architektury informacji i organizowanie treści w projektach stron (definiowanie celów, definiowanie grupy docelowej, projekt zawartości strony, określenie struktury strony, projektowanie wizualne). Zna problemy i zasady stosowania typografii ekranowej	K_W02 K_W03
GS_28_W2	Wie na czym polega system nawigacji w projektach www oraz na czym polega projektowanie w oparciu o siatki modułowe. Rozróżnia rodzaje siatek.	K_W02 K_W03 K_W08
GS_28_W3	Wie jak dobrać środki graficzne do realizowanego tematu, potrafi wydobyć z nich wartość oraz wie jak zachować jedność stylistyczną	K_W01 K_W02
GS_28_U1	Zna relacje wspólnego planowania projektu (projektant kontra klient – programista – użytkownik) Zna zasady, etapy prac projektowych, potrafi przyjmować różne role w pracach projektowych.	K_W02 K_W03 K_U01, K_U20 K_U14 K_K07
GS_28_U2	Potrafi świadomie dobrać i dostosować techniki realizacyjne do koncepcji projektu, przełożyć strukturę informacyjną tekstu na formę typograficzną, wizualnie zinterpretować treści lub idee	K_W03 K_U01 K_U04 K_U10 K_U14
GS_28_U3	Posiada umiejętność korzystania z narzędzi i funkcji graficznych programów komputerowych	K_U10 K_W08
GS_28_U4	Potrafi dokonać analizy treści dostępnych materiałów i opracować je na potrzeby projektu strony www, pracować z hierarchiczną strukturą informacyjną	K_U04 K_U14
GS_28_U5	Potrafi łączyć różnorodne środki graficzne (np. narzędziowe i cyfrowe), obraz graficzny z typografią, rozwiązywać problemy kompozycyjne	K_U01 K_U14
GS_28_K1	Potrafi obserwować otoczenie, szukając w nim inspiracji do eksperymentów i poszukiwań nowych środków wyrazu	K_K05 K_K09
GS_28_K2	Posiada umiejętność niebanalnej, wizualnej interpretacji z zachowaniem zasad estetyki, jest kreatywny.	K_K04 K_K09 K_K07
GS_28_K3	Potrafi dokonywać samodzielnych, odważnych decyzji projektowych, umie uzasadnić swoje wybory i prezentować swoje dokonania, świadomie posługując się językiem plastycznym.	K_K09

7. Odniesienie efektów kształcenia do form zajęć i sposób oceny osiągnięcia przez studenta efektów kształcenia .

Efekt przedmiotowy (Symbol)	Forma zajęć		Sposób sprawdzenia
	Wykład	Laboratorium	
GS_28_W01	x	x	Zaliczenie ustne Przegląd prac projektowych
GS_28_W02	x	x	Zaliczenie ustne Przegląd prac projektowych
GS_28_W03	x	x	Zaliczenie ustne Przegląd prac projektowych
GS_28_U1	x	x	Przegląd prac projektowych
GS_28_U2	x	x	Przegląd prac projektowych
GS_28_U3	x	x	Przegląd prac projektowych
GS_28_U4	x	x	Przegląd prac projektowych
GS_28_U5	x	x	Przegląd prac projektowych
GS_28_K01	x	x	Przegląd prac projektowych
GS_28_K02	x	x	Przegląd prac projektowych
GS_28_K03	x	x	Przegląd prac projektowych

8. Kryteria uznania osiągnięcia przez studenta efektów kształcenia.

Efekt przedmiotowy (Symbol)	Efekt jest uznawany za osiągnięty, gdy:
GS_28_W01	Poprawnie wykorzystuje zdobytą wiedzę w realizowanych projektach. Poprawnie argumentuje podejmowane decyzje projektowe.
GS_28_W02	Poprawnie wykorzystuje zdobytą wiedzę w realizowanych projektach. Poprawnie argumentuje podejmowane decyzje projektowe.
GS_28_W03	Poprawnie wykorzystuje zdobytą wiedzę w realizowanych projektach. Poprawnie argumentuje podejmowane decyzje projektowe.
GS_28_U1	Poprawnie wykorzystuje zdobytą wiedzę w realizowanych projektach.

	Poprawnie argumentuje podejmowane decyzje projektowe.
GS_28_U2	Poprawnie wykorzystuje zdobytą wiedzę w realizowanych projektach. Poprawnie argumentuje podejmowane decyzje projektowe.
GS_28_U3	Poprawnie wykorzystuje zdobytą wiedzę w realizowanych projektach. Poprawnie argumentuje podejmowane decyzje projektowe.
GS_28_U4	Poprawnie wykorzystuje zdobytą wiedzę w realizowanych projektach. Poprawnie argumentuje podejmowane decyzje projektowe.
GS_28_U5	Poprawnie wykorzystuje zdobytą wiedzę w realizowanych projektach. Poprawnie argumentuje podejmowane decyzje projektowe.
GS_28_K01	Poprawnie wykorzystuje zdobytą wiedzę w realizowanych projektach. Poprawnie argumentuje podejmowane decyzje projektowe.
GS_28_K02	Poprawnie wykorzystuje zdobytą wiedzę w realizowanych projektach. Poprawnie argumentuje podejmowane decyzje projektowe.
GS_28_K03	Poprawnie wykorzystuje zdobytą wiedzę w realizowanych projektach. Poprawnie argumentuje podejmowane decyzje projektowe.