

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: **stacjonarna/niestacjonarna**

Rok: 3, 4

Semestr: 6, 7

Formy zajęć i liczba godzin:

Forma stacjonarna

wyklady – 22 (12 + 10);

laboratorium – 53 (35 + 18);

Forma niestacjonarna

wyklady – 14 (8 + 6);

laboratorium – 34 (20 + 14);

Zajęcia prowadzone są w języku polskim.

Liczba punktów ECTS: 5 (3 + 2)

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. Shea D, Holzschlag M. E. *Zen stosowania CSS. Źródło oświecenia dla projektantów stron WWW*, Helion, 2006
 3. Adobe Creative Team, *Adobe Flash CS4/CS4PL. Oficjalny podręcznik*, Helion, Gliwice, 2009;
 4. Kasperski Marek, Boguska-Torbicz Anna, *Projektowanie stron WWW. Użyteczność w praktyce*, Helion 2008
 5. Nielsen J., *Projektowanie funkcjonalnych serwisów internetowych*, Helion, 2003,
- **Wykaz literatury uzupełniającej:**
 1. Phyo A., *Web Design. Projektowanie atrakcyjnych stron WWW*, Warszawa 2004,
 2. Rosenfeld L., Price L., *Architektura informacji w serwisach internetowych*, Warszawa 2004,
 3. de Kerckhove Derrick, *Powłoka kultury. Odkrywanie nowej elektronicznej rzeczywistości*, Mikom 2001
 4. Manovich L, *Język Nowych Mediów*, Warszawa 2006;
 5. 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**
 1. Ambrose Gavin , Harris Paul, *Layout - zasady, kompozycja, zastosowanie*, PWN, 2008
 2. Shea D, Holzschlag M. E. *Zen stosowania CSS. Źródło oświecenia dla projektantów stron WWW*, Helion, 2006

3. Adobe Creative Team, *Adobe Flash CS4/CS4PL. Oficjalny podręcznik*, Helion, Gliwice, 2009;
 4. Kasperski Marek, Boguska-Torbicz Anna, *Projektowanie stron WWW. Użyteczność w praktyce*, Helion 2008
 5. Nielsen J., *Projektowanie funkcjonalnych serwisów internetowych*, Helion, 2003,
- **Wykaz literatury uzupełniającej:**
 1. Phyto A., Web Design. *Projektowanie atrakcyjnych stron WWW*, Warszawa 2004,
 2. Rosenfeld L., Price L., *Architektura informacji w serwisach internetowych*, Warszawa 2004,
 3. de Kerckhove Derrick, *Powłoka kultury. Odkrywanie nowej elektronicznej rzeczywistości*, Mikom 2001
 4. Manovich L., *Język Nowych Mediów*, Warszawa 2006;
 5. Gail Rahn Frederick, Rajesh Lal, *Projektowanie witryn internetowych dla urządzeń mobilnych*, 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	22
	Czytanie wskazanej literatury	8
	Przygotowanie do zaliczenia	10
Laboratorium	Kontakt z nauczycielem	53
	Projekt indywidualny	22
	Przygotowanie do przeglądu zaliczeniowego	5
	Samodzielne rozwiązywanie zadań	5

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	14
	Czytanie wskazanej literatury	10
	Przygotowanie do zaliczenia	16
Laboratorium	Kontakt z nauczycielem	34
	Projekt indywidualny	31

	Przygotowanie do przeglądu zaliczeniowego	10
	Samodzielne rozwiązywanie zadań	10

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

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 – 75
 - Liczba punktów ECTS – 3,0
- b) liczba godzin dydaktycznych (tzw. kontaktowych) i liczba punktów ECTS na zajęciach o charakterze praktycznym.
 - Liczba godzin kontaktowych – 53
 - Liczba punktów ECTS – 3,4

b. forma niestacjonarna

- a) liczba godzin dydaktycznych (tzw. kontaktowych) i liczba punktów ECTS na zajęciach wymagających bezpośredniego udziału nauczycieli akademickich
 - Liczba godzin kontaktowych – 48
 - Liczba punktów ECTS – 1,9
- b) liczba godzin dydaktycznych (tzw. kontaktowych) i liczba punktów ECTS na zajęciach o charakterze praktycznym.
 - Liczba godzin kontaktowych – 34
 - Liczba punktów ECTS – 3,4

5. 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 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

6. 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

7. 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