

# Program przedmiotu

- Nazwa przedmiotu / moduł przedmiotowy: **Web design**
- Język wykładowy: **Polski**
- Umiejscowienie przedmiotu w planach studiów:
  - Obszar lub obszary studiów: **Grafika i projektowanie 3D**
  - Poziom studiów: **studia I stopnia**
  - Kierunek lub kierunki (realizacja wzorca efektów): **Informatyka**
- Nadzór nad realizacją przedmiotu:
  - Instytut/Inna jednostka: **Instytut Informatyki i Mechatroniki**
  - Osoba odpowiedzialna za przedmiot: **Skiba Małgorzata, mgr inż.**
  - Osoby współpracujące przy opracowaniu programu przedmiotu:
- Liczba godzin i formy zajęć dydaktycznych dla poszczególnych systemów studiów oraz rygor zaliczenia

Zajęcia dydaktyczne z udziałem prowadzącego																					
Forma studiów	Forma zajęć	Zajęcia dydaktyczne z udziałem prowadzącego																		Razem	
		Wykład	PWS	ECTS	Zajęcia laboratoryjne			...	PWS	ECTS	...	PWS	ECTS	...	PWS	ECTS	...	PWS	ECTS		ECTS
Stacjonarne		8	17	1	20	43	2,5														3,5
Niestacjonarne		7	18		20	43															
Rygor zaliczenia		...	zaliczenie na ocenę		zaliczenie na ocenę																

- Nakład pracy studenta – bilans punktów ECTS  
*1 punkt ECTS odpowiada 25-30 godzinom pracy studenta potrzebnej do osiągnięcia zakładanych efektów uczenia się z uwzględnieniem pracy własnej studenta*

Aktywność (należy podać prace właściwe dla przedmiotu)	Godzinowe obciążenie studenta (stacjonarne/niestacjonarne) [h]
Udział w wykładach	8/7
Udział w laboratorium	20/20
Samodzielne studiowanie tematyki przedmiotu	15/16
Wykonanie projektu graficznego	43/43
Przygotowanie się do zaliczenia wykładu	10/11
Udział w egzaminie /zaliczeniu	2/2
Sumaryczne obciążenie pracą studenta (NPS)	88/88
Punkty ECTS	3,5
* Obciążenie studenta związane z zajęciami praktycznymi	63/63
Obciążenie studenta na zajęciach wymagających bezpośredniego udziału nauczycieli akademickich	28/27

- Uwagi realizacyjne: rekomendowana długość trwania (semestry), rekomendowane wymagania wstępne, relacje pomiędzy formami zajęć:

**brak**

Rekomendowana długość trwania wynika z planu studiów

- Szczegółowe efekty uczenia się – wiedza, umiejętności i kompetencje społeczne

Szczegółowe efekty uczenia się dla przedmiotu		Forma zajęć	Metody kształcenia	Metody weryfikowania (sprawdzania, oceniania) efektów uczenia się
Symbol efektu	Opis efektu			
<b>Wiedza</b>				
K_W10	K_W10__Zna i rozumie zasady języka HTML, CSS oraz JavaScript, zna frameworki HTML/CSS, potrafi dobrać odpowiednie narzędzie na potrzeby konkretnego zadania projektowego.	Wykład Zajęcia laboratoryjne	Metody podające, metody poszukujące	Kolokwium na ocenę - wykład, Ocena poszczególnych zadań w ramach laboratorium
K_W13	K_W13__Zna i rozumie zagadnienia związane z projektowaniem stron internetowych, potrafi rozróżnić typy stron internetowych, a także wskazać cechy szczególne witryn w aspekcie projektowania dla różnych rozdzielczości ekranu.			
<b>Umiejętności</b>				

# Program przedmiotu

K_U07	K_U07__Potrafi zaprojektować stronę internetową z zachowaniem i dostosowaniem pod kątem funkcjonalności i założeń określonych w dokumentacji technicznej, a także dostosować stronę internetową pod różne urządzenia końcowe (laptopy, tablety, smartfony).	Zajęcia laboratoryjne	Metody podające, metody poszukujące	Kolokwium na ocenę - wykład, Ocena poszczególnych zadań w ramach laboratorium
Kompetencje społeczne				

## 9. Zasady/kryteria oceniania dla każdej formy kształcenia i poszczególnych ocen

Wykład punktacja:

0% - 50%	ndst	81% - 90%	db
51% - 70%	dst	91% - 93%	db+
71% - 80%	dst+	94% - 100%	bdb

Zajęcia laboratoryjne:

Aktywność	Oceny	Obliczenia	Do końcowej
Zadania na zajęciach	bdb (5)	5*50%	2,5
Projekt własny	dst, db, bdb (3,4,5)	3/4/5*42%	2,1
Obecność	na 80% zajęć	Udział obecności =0,80*5 -> 4,0*10%	0,4
Wynik końcowy			5

## 10. Treści kształcenia wraz z formą zajęć, na której są realizowane

### Wykład, zajęcia laboratoryjne

- Obsługa programu Affinity Designer: omówienie podstawowych funkcji (krzywe, kształty, narzędzia tekstów, typy dokumentów, funkcja Text Style i jej zastosowanie);
- Rodzaje witryn internetowych i ich charakterystyka (landing page, pełna strona WWW, CMS, systemy webowe).
- Projektowanie witryn internetowych (dopasowanie fontów, znaczenie kolorystyki w projekcie, projektowanie pod frameworki CSS, obecne trendy w projektowaniu, znaczenie fotografii w webdesignie).
- Przygotowanie projektu dla różnych rozdzielczości (edycja projektu, eksport obrazów, narzędzie Constraint, omówienie narzędzia Export Persona (generowanie obrazów pod różne rozdzielczości, automatyczny eksport plasterków).
- Narzędzia niezbędne do projektowania witryn internetowych i licencje (Google Fonts, bazy zdjęć stockowych, bazy grafik stockowych, rodzaje licencji).

## 11. Wymagane środki dydaktyczne

Wykład – projektor multimedialny

Laboratorium – laboratorium specjalistyczne

## 12. Literatura przedmiotu:

### a. Literatura podstawowa:

- Zabrodzki J.: „Wprowadzenie do grafiki komputerowej”. WNT, Warszawa, 2001.
- Morrison M.: „HTML & XML dla początkujących”. APN Promise Sp. z o.o., Warszawa 2002.
- Zeldman J., Marcotte E., Rajca P.: “Projektowanie serwisów WWW: standardy sieciowe”, Helion, Gliwice 2011

### b. Literatura uzupełniająca:

- Collins M.J.: „Pro HTML5 with CSS, JavaScript, and Multimedia”, Springer, 2017

## Program przedmiotu

- West A.W.: „Practical Web Design for Absolute Beginners”, Springer, 2016
- Budd A., Bjorklund E., “CSS Mastery”, Springer, 2006

c. Netografia:

**13.** Dostępne materiały dydaktyczne z podziałem na formy zajęć (autorskie zestawienia materiałów dydaktycznych, materiały e-learningowe, itp.)

**14.** Osoby realizujące poszczególne formy kształcenia

Forma kształcenia	Imię i nazwisko
1. Wykład	Skiba Małgorzata, mgr inż.
2. Zajęcia laboratoryjne	Skiba Małgorzata, mgr inż.
3. Ćwiczenia	
4. Zajęcia projektowe	
5. Zajęcia warsztatowe	
6. Gra symulacyjna	
7. Lektorat językowy	
8. Praktyki	

