

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 – 27 (15 + 12);

laboratorium – 45 (25 + 20);

Forma niestacjonarna

wyklady – 16 (8 + 8);

laboratorium – 30 (20 + 10);

Zajęcia prowadzone są w języku polskim.

Liczba punktów ECTS: 6 (4 + 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 multimediami: cz 1 – czołówki filmowe;
- Typografia w multimediami: cz 2 – animacje typograficzne;
- Typografia w multimediami: 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 Gavin , Harris Paul, *Layout - zasady, kompozycja, zastosowanie*, PWN, 2008
2. Rosenfeld L., Price L., *Architektura informacji w serwisach internetowych*, Warszawa 2004,
3. Phyo A., *Web Design. Projektowanie atrakcyjnych stron WWW*, Warszawa 2004,
4. Nielsen J., *Projektowanie funkcjonalnych serwisów internetowych*, Helion, 2003,

• Wykaz literatury uzupełniającej:

1. Shea D, Holzschlag M. E. *Zen stosowania CSS. Źródło oświecenia dla projektantów stron WWW*, Helion, 2006
2. *Kody Mc Luhana*, pod red. A. Maj, M. Derda-Nowakowski; ExNachina 2009

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. Kasperski Marek, Boguska-Torbicz Anna Projektowanie stron WWW. Użyteczność w praktyce Helion 2008
 2. Elam K., Grid systems, Princeton Architectural Press; 2004,
 3. Elam K., Typographics systems, Princeton Architectural Press, 2007,
 4. Hurlburt A., The Grid, New York 1982,
 5. Pearrow M., Funkcjonalność stron internetowych, Helion, Warszawa 2002,
- **Wykaz literatury uzupełniającej:**
 1. de Kerckhove Derrick, Powłoka kultury. Odkrywanie nowej elektronicznej rzeczywistości Mikom 2001
 2. Manovich L, Język Nowych Mediów, Warszawa 2006
 3. Kluszczyński R. W. Sztuka interaktywna WSiP 2010
 4. 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	27
	Czytanie wskazanej literatury	10
	Przygotowanie do zaliczenia	13
Laboratorium	Kontakt z nauczycielem	45
	Czytanie wskazanej literatury	10
	Samodzielna realizacja projektów indywidualnych	30
	Przygotowanie do przeglądu zaliczeniowego	15

Całkowita ilość godzin aktywności studenta	150
Liczba punktów ECTS dla modułu/przedmiotu	6

b. forma niestacjonarna

Forma zajęć	Formy aktywności studenta	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności
Wykład	Kontakt z nauczycielem	16
	Czytanie wskazanej literatury	15
	Przygotowanie do zaliczenia	19
Laboratorium	Kontakt z nauczycielem	30
	Czytanie wskazanej literatury	10
	Samodzielna realizacja projektów indywidualnych	40
	Przygotowanie do przeglądu zaliczeniowego	20

Całkowita ilość godzin aktywności studenta	150
Liczba punktów ECTS dla modułu/przedmiotu	6

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 – 72
 - Liczba punktów ECTS – 2,9
- b) liczba godzin dydaktycznych (tzw. kontaktowych) i liczba punktów ECTS na zajęciach o charakterze praktycznym.
- Liczba godzin kontaktowych – 45
 - Liczba punktów ECTS – 4,0

b. forma niestacjonarna

- a) liczba godzin dydaktycznych (tzw. kontaktowych) i liczba punktów ECTS na zajęciach wymagających bezpośredniego udziału nauczycieli akademickich
- Liczba godzin kontaktowych – 46
 - Liczba punktów ECTS – 1,8
- b) liczba godzin dydaktycznych (tzw. kontaktowych) i liczba punktów ECTS na zajęciach o charakterze praktycznym.
- Liczba godzin kontaktowych – 30
 - Liczba punktów ECTS – 4,0

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	K_W02 K_W03

	zawartości strony, określenie struktury strony, projektowanie wizualne). Zna problemy i zasady stosowania typografii ekranowej	
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_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_K05 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	<i>x</i>	<i>x</i>	Zaliczenie ustne Przegląd prac projektowych
GS_28_W02	<i>x</i>	<i>x</i>	Zaliczenie ustne Przegląd prac projektowych
GS_28_W03	<i>x</i>	<i>x</i>	Zaliczenie ustne Przegląd prac

			projektowych
GS_28_U1	<i>x</i>	<i>x</i>	Przegląd prac projektowych
GS_28_U2	<i>x</i>	<i>x</i>	Przegląd prac projektowych
GS_28_U3	<i>x</i>	<i>x</i>	Przegląd prac projektowych
GS_28_U4	<i>x</i>	<i>x</i>	Przegląd prac projektowych
GS_28_U5	<i>x</i>	<i>x</i>	Przegląd prac projektowych
GS_28_K01	<i>x</i>	<i>x</i>	Przegląd prac projektowych
GS_28_K02	<i>x</i>	<i>x</i>	Przegląd prac projektowych
GS_28_K03	<i>x</i>	<i>x</i>	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.