



Kierunek studiów	Grafika
Profil	Praktyczny
Stopień studiów	2-go stopnia
Forma studiów	niestacjonarne

## Sylabus przedmiotu Pracownia grafiki internetowej

### 1. Dane podstawowe

Status programowy przedmiotu	Blok A: Grafika w nowych mediach
Rodzaj przedmiotu	Do wyboru
Kod przedmiotu	GN-PGI-ZP
Rok studiów	1
Semestr	2
Osoba odpowiedzialna za przedmiot	mgr inż. Grzegorz Grodner
Język wykładowy	polski

### 2. Wymiar godzin i forma zajęć

Rodzaj	Liczba godzin
Laboratorium	24
Projekt	24
Ocena Efektów	2
Razem godzin	50

### 3. Cele przedmiotu

Kod	Cel
CP1	Uzyskanie rozszerzonej wiedzy z zakresu projektowania interfejsów graficznych oraz planowania użyteczności i interaktywności aplikacji mobilnych na urządzenia typu smartfon i tablet.
CP2	Opanowanie umiejętności projektowania graficznego i implementacji za pomocą kodu HTML i CSS responsywnych witryn internetowych.

### 4. Wymagania wstępne w zakresie wiedzy, umiejętności i innych kompetencji

Znajomość na poziomie ponadpodstawowym HTML i CSS; znajomość i umiejętność wykorzystania w praktyce zasad projektowania graficznych interfejsów użytkownika i form publikacji internetowych.

### 5. Efekty uczenia się

#### Wiedza

Kod	Student zna i rozumie:	Realizuje cel	Efekty kierunkowe
EU-W1	Zna i rozumie w stopniu zaawansowanym zasady projektowania interfejsów użytkownika z naciskiem na użyteczność - UX.	CP1	GK7_W04, GK7_W09, GK7_W12
EU-W2	Posiada wiedzę na temat różnorodności form publikacji internetowych oraz zna aspekty związane z oddziaływaniem marketingowym projektu na odbiorcę.	CP1	GK7_W07, GK7_W08
EU-W3	Zna zasady implementacji responsywnych witryn internetowych przy użyciu specyficznych reguł występujących w językach HTML i CSS.	CP2	GK7_W04, GK7_W12

#### Umiejętności

Kod	Student potrafi:	Realizuje cel	Efekty kierunkowe
EU-U1	Potrafi samodzielnie realizować projekty z obszaru projektowania interfejsów aplikacji mobilnych dla różnych urządzeń i mobilnych systemów operacyjnych.	CP1	GK7_U03, GK7_U04

Kod	Student potrafi:	Realizuje cel	Efekty kierunkowe
EU-U2	Umie poprawnie zaprojektować i zakodować stronę produktową typu landing page.	CP2	GK7_U05, GK7_U06
EU-U3	Umie w praktyce wykorzystać wiedzę na temat implementacji designów responsywnych witryn internetowych z dostosowaniem kodu do ekranów o różnych szerokościach.	CP2	GK7_U09, GK7_U10, GK7_U11

## Kompetencje

Kod	Student jest gotów do:	Realizuje cel	Efekty kierunkowe
EU-K1	Ma świadomość wpływu realizowanych projektów na odbiorców zarówno pod względem funkcjonalnym i użytecznościowym oraz dotyczącym aspektów społecznych.	CP1, CP2	GK7_K05, GK7_K06

## 6. Treści programowe

Kod	Tematyka	projekt	ocena efektów	laboratorium	Realizuje efekt
TP1	Rozszerzone definiowanie zasad projektowania aplikacji internetowych i mobilnych. Analiza projektowania aplikacji skoncentrowanych na dedykowanych im urządzeniach oraz systemach operacyjnych urządzeń mobilnych. Właściwości fizyczne oraz oprogramowanie urządzeń mobilnych na przykładzie style guide'w systemów operacyjnych zarówno od strony graficznej jak i funkcjonowania, uzależnionego charakterystyką budowy urządzeń. Zaawansowane zagadnienia User Experience (UX) związane z projektowaniem aplikacji.	0	0	4	EU-K1, EU-U1, EU-W1, EU-W2
TP2	Wykorzystanie zasad projektowania aplikacji mobilnych dedykowanych różnym systemom operacyjnym mobilnych urządzeń. Fizyczne wartości rozmiaru ekranów a rozdzielczość i gęstość pikseli. Density-independent pixels - standard i mnożnik skali bazowych rozmiarów elementów aplikacji projektowanych pod Android OS. iOS Human Interface Guidelines - omówienie i analiza wytycznych projektowania na urządzenia iPhone oraz iPad. Dyskusja na temat funkcjonalności w oparciu o style guide mobilnego systemu operacyjnego, architektury informacji oraz fizycznej orientacji nośnika.	0	0	4	EU-K1, EU-U1
TP3	Projektowanie skoncentrowane na użytkowniku. Wprowadzenie zagadnienia Design Thinking - wzoru myślenia i zespołu specyficznych czynności poznawczych stosowanych w procesie projektowania. Tworzenie praktycznej nawigacji stron i aplikacji, UX w stronach startowych i pozostałych widokach projektu. Rozważania na temat poprawy użyteczności i wyglądu interfejsu graficznego przykładowej aplikacji.	0	0	4	EU-U1, EU-W1
TP4	Tworzenie rozbudowanej tablicy autonomicznych ikon dedykowanych projektowi aplikacji. Charakterystyka projektowania piktogramów i glifów pod kątem urządzeń mobilnych. Zagadnienia skalowalności ikon. Szablony do tworzenia ikon od o wymiarach od 8 x 8 pikseli po 512 x 512 pikseli. Wyczerpujące tablice interaktywności elementów designu (przyciski, pola wprowadzania, listy, przejścia między widokami).	0	0	4	EU-K1, EU-U1
TP5	Tworzenie prototypów szkiców, obrazów oraz makiet projektów mobilnych i internetowych za pomocą webowych aplikacji renderujących rzeczywisty efekt działania aplikacji. Planowanie przejść między widokami, przypisywanie elementom charakterystycznych działań i interaktywności.	0	0	4	EU-U1, EU-W1

Kod	Tematyka	projekt	ocena efektów	laboratorium	Realizuje efekt
TP6	Projektowanie marketingowej formy promocji aplikacji smartfonowej i tabletowej w postaci strony typu landing page. Rozbudowanie projektu o dodatkowe widoki wersji responsywnych. Implementacja grafiki projektu witryny przy użyciu kodu HTML i CSS. Rozbudowanie kaskadowego arkusza stylów o reguły uwzględniające różne szerokości ekranów i specyficzne dla nich właściwości.	0	0	4	EU-K1, EU-U2, EU-U3, EU-W3
TP7	Indywidualny projekt na zakończenie semestru.	24	0	0	EU-K1, EU-U1, EU-U2, EU-U3, EU-W1, EU-W2, EU-W3
TP8	Ewaluacja efektów.	0	2	0	EU-K1, EU-U1, EU-U2, EU-U3, EU-W1, EU-W2, EU-W3

Razem godzin: 50

## 7. Metody kształcenia

Kod	Metoda
MK1	analiza przypadków
MK2	dyskusja
MK3	indywidualne realizowanie projektów poza zajęciami
MK4	materiały dydaktyczne
MK5	praca z materiałami dydaktycznymi z UBI
MK6	realizowanie miniprojektów w trakcie zajęć

## 8. Nakład pracy studenta

Aktywność studenta	Obciążenie
Praca nad miniprojektami	40
Praca nad projektem	60
Praca związana z: projekt	24
Praca z nauczycielem związana z: laboratorium	24
Praca z nauczycielem związana z: ocena efektów	2
Liczba punktów ECTS (1 punkt=25h)	6
Procentowy udział pracy własnej studenta w sumarycznym obciążeniu studenta	66,67%
Sumaryczne obciążenie pracą studenta	150

## 9. Status zaliczenia przedmiotu

- ocena z projektu - oceny z miniprojektów - aktywność na zajęciach - obecność na zajęciach

Forma studiów	Egzamin	Praca egzaminacyjna	Zaliczenie	Praca zaliczeniowa
niestacjonarne				×

## 10. Metody weryfikacji efektów uczenia się

Składowe oceny końcowej

Forma sprawdzenia	Wybrana forma	Punktacja	Realizuje efekt
Egzamin pisemny			
Egzamin ustny			
Sprawdzian pisemny			
Zaliczeniowy przegląd prac	×	60	EU-K1, EU-U3, EU-U2, EU-U1, EU-W3, EU-W2, EU-W1
Referat pisemny			
Referat ustny			
Kolokwium			
Praca domowa			
Miniprojekt			
Praca na zajęciach	×	30	EU-W3, EU-W2
Projekt z dokumentacją			
Ustna prezentacja projektu			
Obecność na zajęciach			
Sprawdzian ustny			
Kartkówka			
Aktywność na zajęciach	×	10	EU-W3, EU-W2
Egzaminacyjny przegląd prac			
Sprawozdanie z praktyki zawodowej			

Zasady wyliczania oceny z przedmiotu

Zakres punktów	Ocena
0 – 50	2,0
51 – 60	3,0
61 – 70	3,5
71 – 80	4,0
81 – 90	4,5
91 – 100	5,0

## 11. Macierz realizacji przedmiotu

Efekt uczenia się	Cel przedmiotu	Treści programowe	Metody kształcenia
EU-W1	CP1	TP1, TP3, TP5, TP7, TP8	MK1, MK2, MK3, MK4, MK5, MK6
EU-W2	CP1	TP1, TP7, TP8	MK1, MK2, MK3, MK4, MK5, MK6
EU-W3	CP2	TP6, TP7, TP8	MK1, MK2, MK3, MK4, MK5, MK6
EU-U1	CP1	TP1, TP2, TP3, TP4, TP5, TP7, TP8	MK1, MK2, MK3, MK4, MK5, MK6
EU-U2	CP2	TP6, TP7, TP8	MK1, MK2, MK3, MK4, MK5, MK6
EU-U3	CP2	TP6, TP7, TP8	MK1, MK2, MK3, MK4, MK5, MK6
EU-K1	CP1, CP2	TP1, TP2, TP4, TP6, TP7, TP8	MK1, MK2, MK3, MK4, MK5, MK6

## 12. Odniesienie efektów uczenia się

Efekt uczenia się	Efekty kształcenia dla kierunku studiów	Charakterystyki drugiego stopnia w obszarze kształcenia
EU-W1	GK7_W12, GK7_W09, GK7_W04	P7S_WG
EU-W2	GK7_W08, GK7_W07	P7S_WG, P7S_WK
EU-W3	GK7_W12, GK7_W04	P7S_WG
EU-U1	GK7_U04, GK7_U03	P7S_UW
EU-U2	GK7_U06, GK7_U05	P7S_UW
EU-U3	GK7_U11, GK7_U10, GK7_U09	P7S_UU, P7S_UW
EU-K1	GK7_K06, GK7_K05	P7S_KK

## 13. Literatura

### Literatura podstawowa

1. Jon Duckett, HTML i CSS. Zaprojektuj i zbuduj witrynę WWW. Podręcznik Front-End Developera, Helion, 2018-07-13
2. Smashing Magazine, Redesign The Web. Smashing Magazine, Helion, 2014-02-10

### Literatura uzupełniająca

1. Ben Frain, Responsive Web Design. Projektowanie elastycznych witryn w HTML5 i CSS3, Helion, 2013-11-10

### Strony WWW

1. W3Schools is optimized for learning, testing, and training. Examples might be simplified to improve reading and basic understanding., <https://www.w3schools.com/default.asp>

## 14. Informacje o nauczycielach akademickich

### Osoby odpowiedzialne za przedmiot

1. mgr inż. Grzegorz Grodner

### Osoby prowadzące przedmiot

1. mgr inż. Grzegorz Grodner