



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

Sylabus przedmiotu Grafika internetowa

1. Dane podstawowe

Status programowy przedmiotu	Blok A: Grafika w nowych mediach
Rodzaj przedmiotu	Do wyboru
Kod przedmiotu	GN-GIN-ZP
Rok studiów	1
Semestr	1
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 oraz umiejętności dotyczących kreacji, planowania użyteczności i projektowania grafik interfejsów responsywnych witryn internetowych wyświetlanych na monitorach komputerów osobistych i urządzeniach mobilnych.
CP2	Opanowanie umiejętności w rozszerzonym zakresie postępowania się językami HTML i CSS w oparciu o ich specyfikację do semantycznej implementacji grafiki stron internetowych.

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

Znajomość zasad projektowania witryn internetowych w tym responsywnych i dedykowanych stron WWW. Znajomość podstaw języków HTML i CSS.

5. Efekty uczenia się

Wiedza

Kod	Student zna i rozumie:	Realizuje cel	Efekty kierunkowe
EU-W1	Posiada wiedzę na temat kreacji artystycznej interfejsów graficznych responsywnych layoutów witryn internetowych popartą znajomością aktualnych trendów w projektowaniu publikacji webowych.	CP1, CP2	GK7_W02
EU-W2	Zna szczegółowe zagadnienia związane z implementacją grafiki i elementów funkcjonalnych stron internetowych.	CP2	GK7_W04
EU-W3	Rozumie rozbudowaną strukturę oraz konstrukcję języka hipertekstowego HTML oraz kaskadowych arkuszy stylów CSS.	CP2	GK7_W12

Umiejętności

Kod	Student potrafi:	Realizuje cel	Efekty kierunkowe
EU-U1	Posiada umiejętność samodzielnego tworzenia koncepcji skoncentrowanych na użytkownika oraz doboru odpowiednich środków artystycznych w oparciu o analizę aktualnych trendów wizualnych i technologicznych do realizacji własnych projektów.	CP1	GK7_U03, GK7_U04
EU-U2	Umie postąpić się w szerokim zakresie hipertekstowym językiem HTML do tworzenia zaplanowanej struktury dokumentu internetowego oraz stworzyć listę dyrektyw kształtującą formę prezentacji dokumentu z wykorzystaniem kaskadowych arkuszy stylów CSS.	CP1, CP2	GK7_U04, GK7_U11

Kompetencje

Kod	Student jest gotów do:	Realizuje cel	Efekty kierunkowe
EU-K1	Ma świadomość funkcjonowania stworzonych struktur dokumentów na współczesnych nośnikach elektronicznych oraz wpływu własnej kreacji artystycznej publikacji internetowych na odbiorców.	CP1, CP2	GK7_K06

6. Treści programowe

Kod	Tematyka	ocena efektów	laboratorium	projekt	Realizuje efekt
TP1	Szczegółowa analiza szaty graficznej projektów witryn internetowych wraz z obserwacją zachowań wynikających z zastosowania responsywności. Rozważanie funkcjonalności stron WWW. Projektowanie z myślą o dalszym rozwoju.	0	3	3	EU-K1, EU-U1, EU-W1
TP2	Rozszerzone zagadnienia znaczników języka HTML. Zaawansowane projektowania za pomocą kodu HTML. Budowa elementów kodu. Znaczniki i elementy znaczników – budowa z podziałem na atrybuty i wartości. Tworzenie kontenerów za pomocą znaczników i prawidłowe zagęszczanie znaczników. Tablice znaczników i ich właściwości.	0	3	3	EU-U2, EU-W2, EU-W3
TP3	Adobe Dreamweaver jako narzędzie do projektowania web designu na poziomie kodu HTML. Rozszerzone schematy semantyczne HTML dla stron internetowych (sekcje nagłówek, ciała strony, kontener główny, znaczniki interpretujące właściwości dokumentu). Znaczniki odwołań do arkuszy stylów i skryptów. Metody tworzenia komentarzy w kodzie.	0	3	3	EU-U2, EU-W2, EU-W3
TP4	Budowanie dokumentu kompletnej strony internetowej w programie Adobe Dreamweaver. Struktura folderów plików zawartości podstron. Wykorzystanie znaczników z przypisaniem im atrybutów i wartości. Jednostronicowe witryny internetowe z pływającymi ramkami iFRAME. Kontenery elementów pływających. Clearfix – przeniesienie elementów pod siebie. Kliring elementów przylegających. Prosty układ dwukolumnowy i trzykolumnowy. Uzyskiwanie kolumn o równej wysokości przy pomocy techniki fałszywych kolumn.	0	3	3	EU-K1, EU-W1, EU-W2
TP5	Rozszerzone zagadnienia elementów języka CSS. Zaawansowana implementacja i tworzenie kaskadowych arkuszy stylów w kodzie strony i stylowanie elementów za pomocą selektorów. Budowanie układu treści strony w kontenerach. Utworzenie menu w CSS ze strukturą w HTML. Menu rozwijane. Zaawansowane typy nawigacji w stronach internetowych.	0	3	3	EU-K1, EU-U2, EU-W3

Kod	Tematyka	ocena efektów	laboratorium	projekt	Realizuje efekt
TP6	Typografia w WWW. Nadawanie rytmu typografii za pomocą jednostki REM, kontrola przenoszenia wyrazów. Właściwości opcji font-stretch. Implementacja fontów na stronę, osadzanie fontu metodą @font-face. Korzystanie z usług fontów online na przykładzie usługi Google Web Fonts. Omówienie usługi abonentowej TypeKit do pozyskiwania popularnych fontów komercyjnych.	0	3	3	EU-K1, EU-U2, EU-W3
TP7	Nakładanie obrazów w CSS. Transformacje elementów za pomocą kodu – zastosowanie przekształceń, lista funkcji przekształcających. Zastosowanie dodatkowych przekształceń – skalowanie i obracanie w efekcie hover. Wykonywanie korekty punktu odniesienia. Efekty przejścia oraz ich zastosowanie w celu wykonania animacji przy użyciu CSS. Stosowanie wartości procentowych w pozycjonowaniu obrazów.	0	3	3	EU-K1, EU-U1, EU-W3
TP8	Planowanie interaktywności. Technologia kontra możliwości, wybór odpowiednich technologii do określonych celów. Możliwości języka HTML5/CSS w kreowaniu formy prezentacji treści. Parallax – wyjaśnienie zjawiska i przykłady jego stosowania. Flash kontra HTML5/CSS, wady i zalety poszczególnych technologii, praktyczne przykłady zastosowania.	2	3	3	EU-K1, EU-U1, EU-W1, EU-W2

Razem godzin: 50

7. Metody kształcenia

Kod	Metoda
MK1	analiza przypadków
MK2	indywidualne realizowanie projektów poza zajęciami
MK3	instruktaż
MK4	materiały dydaktyczne
MK5	praca ze źródłami literaturowymi
MK6	praca z materiałami dydaktycznymi z UBI
MK7	realizowanie miniprojektów w trakcie zajęć

8. Nakład pracy studenta

Aktywność studenta	Obciążenie
Realizacja miniprojektów	30
Realizacja projektu zaliczeniowego	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)	5
Procentowy udział pracy własnej studenta w sumarycznym obciążeniu studenta	64,29%
Sumaryczne obciążenie pracą studenta	140

9. Status zaliczenia przedmiotu

- ocena z projektu - ocena z miniprojektów realizowanych na zajęciach - 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			
Referat pisemny			
Referat ustny			
Kolokwium			
Praca domowa			
Miniprojekt	×	40	EU-W3, EU-W1
Praca na zajęciach			
Projekt z dokumentacją			
Ustna prezentacja projektu			
Obecność na zajęciach			
Sprawdzian ustny			
Kartkówka			
Aktywność na zajęciach			
Egzaminacyjny przegląd prac	×	60	EU-W3, EU-W2, EU-W1, EU-U2, EU-U1, EU-K1
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, CP2	TP1, TP4, TP8	MK1, MK2, MK3, MK4, MK5, MK6, MK7
EU-W2	CP2	TP2, TP3, TP4, TP8	MK1, MK2, MK3, MK4, MK5, MK6, MK7
EU-W3	CP2	TP2, TP3, TP5, TP6, TP7	MK1, MK2, MK3, MK4, MK5, MK6, MK7
EU-U1	CP1	TP1, TP7, TP8	MK1, MK2, MK3, MK4, MK5, MK6, MK7
EU-U2	CP1, CP2	TP2, TP3, TP5, TP6	MK1, MK2, MK3, MK4, MK5, MK6, MK7
EU-K1	CP1, CP2	TP1, TP4, TP5, TP6, TP7, TP8	MK1, MK2, MK3, MK4, MK5, MK6, MK7

12. Odniesienie efektów uczenia się

Efekt uczenia się	Efekty kształcenia dla kierunku studiów	Charakterystyki drugiego stopnia w obszarze kształcenia
EU-W1	GK7_W02	P7S_WG
EU-W2	GK7_W04	P7S_WG
EU-W3	GK7_W12	P7S_WG
EU-U1	GK7_U04, GK7_U03	P7S_UW
EU-U2	GK7_U11, GK7_U04	P7S_UU, P7S_UW
EU-K1	GK7_K06	P7S_KK

13. Literatura

Literatura podstawowa

1. Bill Sanders, Podrecznik HTML5. Smashing Magazine, Helion, 2011-10-24
2. Jon Duckett, HTML i CSS. Zaprojektuj i zbuduj witrynę WWW. Podręcznik Front-End Developera, Helion, 2018-07-13

Literatura uzupełniająca

1. Smashing Magazine, Podręcznik projektantów WWW. Smashing Magazine, Helion, 2013-04-26

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/>
2. Vitaly Friedman, Sven Lennartz, Smashing Magazine delivers useful and innovative information to Web designers and developers. Our aim is to inform our readers about the latest trends and techniques in Web development. , <http://www.smashingmagazine.com>

14. Informacje o nauczycielach akademickich

Osoby odpowiedzialne za przedmiot

1. mgr inż. Grzegorz Grodner

Osoby prowadzące przedmiot

1. mgr inż. Grzegorz Grodner