



Kierunek studiów	Grafika
Profil	Praktyczny
Stopień studiów	1-go stopnia
Forma studiów	stacjonarne

## Sylabus przedmiotu Podstawy grafiki internetowej

### 1. Dane podstawowe

Status programowy przedmiotu	Blok A: Multimedia
Rodzaj przedmiotu	Kierunkowy
Kod przedmiotu	GD-GRI-DP
Rok studiów	1
Semestr	2
Osoba odpowiedzialna za przedmiot	mgr inż. Magdalena Mirkowicz
Język wykładowy	polski

### 2. Wymiar godzin i forma zajęć

Rodzaj	Liczba godzin
Laboratorium	30
Razem godzin	30

### 3. Cele przedmiotu

Kod	Cel
CP1	Uzyskanie wiedzy teoretycznej o projektowaniu graficznych layoutów witryn internetowych.
CP2	Uzyskanie umiejętności projektowania grafiki stron internetowych w oparciu o zagadnienia teoretyczne web designu i współczesne trendy.

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

Umiejętność obsługi oprogramowania graficznego np. Adobe Photoshop lub Illustrator.

### 5. Efekty uczenia się

#### Wiedza

Kod	Student zna i rozumie:	Realizuje cel	Efekty kierunkowe
EU-W1	Zna podstawowe pojęcia związane z technologią internetową i charakterystyką web designu.	CP1, CP2	GK6_W08
EU-W2	Rozumie zasady projektowania layoutów w systemie siatek kolumnowych przy użyciu programów graficznych.	CP1, CP2	GK6_W02, GK6_W11
EU-W3	Posiada podstawową wiedzę na temat planowania kompozycji, typografii, kolorystyki oraz ilustrowania projektów przy wykorzystaniu grafik bitmapowych i wektorowych.	CP1, CP2	GK6_W02
EU-W4	Zna typy formatów graficznych przeznaczonych do publikowania grafiki w Internecie wraz z ich metodami kompresji.	CP1	GK6_W08
EU-W5	Zna zasady wykorzystywania w projektach internetowych fontów oraz zdjęć zgodnie z ich licencjami i posiada świadomość respektowania praw autorskich.	CP1	GK6_W10

#### Umiejętności

Kod	Student potrafi:	Realizuje cel	Efekty kierunkowe
EU-U1	Umie zaprojektować graficzny layout witryny WWW w wybranym programie graficznym w oparciu o dowolny system siatek kolumnowych.	CP2	GK6_U05, GK6_U12, GK6_U13

Kod	Student potrafi:	Realizuje cel	Efekty kierunkowe
EU-U2	Posiada umiejętność prawidłowego doboru typografii i schematu kolorystycznego do publikacji internetowej.	CP1, CP2	GK6_U05, GK6_U07, GK6_U12, GK6_U14
EU-U3	Umie zoptymalizować zapis plików graficznych do publikowania w internecie.	CP1	GK6_U12, GK6_U13

## Kompetencje

Kod	Student jest gotów do:	Realizuje cel	Efekty kierunkowe
EU-K2	Umie kompetentnie przeanalizować projekty graficzne własne oraz innych twórców.	CP1	GK6_K06

## 6. Treści programowe

Kod	Tematyka	laboratorium	Realizuje efekt
TP1	Wstęp do projektowania stron internetowych. Historia i ewolucja technologii oraz designu. Pojęcia Web 1.0 oraz Web 2.0. Analizowanie dobrego i złego przykładu web designu w określonej tematyce.	2	EU-K2, EU-W1
TP2	Zasady prawidłowego projektowania designu strony internetowej. Harmonia wizualna, układ równowagi w projekcie (symetria, asymetria), kolorystyka i schematy kolorystyczne, zasady zachowania spójności w projekcie.	4	EU-U2, EU-W3
TP3	Narzędzia pracy przy tworzeniu grafiki internetowej – projektowanie layout'u strony internetowej w programie Adobe Photoshop lub Illustrator. Tworzenie siatki kolumn przy użyciu linii pomocniczych, inteligentne linie pomocnicze, siatka pikseli projektu.	4	EU-U1, EU-W2, EU-W3
TP4	Siatka geometryczna w projektach www. Metody tworzenia siatki geometrycznej projektu. Omówienie popularnych systemów siatek. Założenia i specyfik projektowania w oparciu o system kolumnowy dla witryny wyświetlanej na monitorze komputera. Elementy designu. Buttony, listy, checkboxy, pola wprowadzania, formularze – projektowanie stanów aktywności elementów	6	EU-U1, EU-W2, EU-W3
TP5	Typografia w Internecie, lista bezpiecznych fontów, Licencjonowanie fontów. Usługi związane z internetowymi krojami pisma. Funkcje OpenType oraz podstawowe zagadnienia typografii internetowej.	3	EU-U2, EU-W3, EU-W5
TP6	Kolory w publikacjach internetowych. Szesnastkowe kody kolorów. Wpływ koloru na odbiór www. Kolor w relacji z kształtem. Omówienie schematów kolorystycznych na przykładach, tworzenie spójności kolorystycznej w projekcie.	3	EU-U2, EU-W3
TP7	Proces projektowania całościowych layoutów graficznych dla stron www. Brief – określenie grupy docelowej, zawartości serwisu, funkcjonalności, materiały marketingowe (brand manual lub księga znaku). Tworzenie harmonogramu pracy oraz architektury informacji - makiet projektu.	6	EU-U1, EU-U2, EU-W2, EU-W3
TP8	Formaty plików internetowych. Typy formatów grafiki internetowej: gif, png-8, png-24, jpg, svg. Omówienie okna Zapisz dla Internetu... w programie Adobe Photoshop. Tablice kolorów, osadzanie profilu w pliku, metadane, przezroczystość, algorytmy obniżania wagi plików.	2	EU-U3, EU-W4

Razem godzin: 30

## 7. Metody kształcenia

Kod	Metoda
MK1	analiza przypadków
MK2	materiały dydaktyczne
MK3	praca z materiałami dydaktycznymi z UBI
MK4	przygotowywanie raportów
MK5	realizowanie miniprojektów w trakcie zajęć

## 8. Nakład pracy studenta

Aktywność studenta	Obciążenie
Realizacja projektów	20
Praca z nauczycielem związana z: laboratorium	30
Liczba punktów ECTS (1 punkt=25h)	2
Procentowy udział pracy własnej studenta w sumarycznym obciążeniu studenta	40,00%
Sumaryczne obciążenie pracą studenta	50

## 9. Status zaliczenia przedmiotu

- realizacja projektów indywidualnych - realizacja projektów grupowych - obecność na zajęciach

Forma studiów	Egzamin	Praca egzaminacyjna	Zaliczenie	Praca zaliczeniowa
stacjonarne			×	

## 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	×	30	EU-W3, EU-W2, EU-U2, EU-U1, EU-W5, EU-U3, EU-W4, EU-W1
Referat pisemny			
Referat ustny			
Kolokwium			
Praca domowa			
Miniprojekt	×	10	EU-W3, EU-K2
Praca na zajęciach			
Projekt z dokumentacją	×	60	EU-W3, EU-W2, EU-U2, EU-U1, EU-K2, EU-W5, EU-W1
Ustna prezentacja projektu			
Obecność na zajęciach			
Sprawdzian ustny			
Kartkówka			
Aktywność na zajęciach			
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, CP2	TP1	MK1, MK2, MK3, MK4, MK5
EU-W2	CP1, CP2	TP3, TP4, TP7	MK1, MK2, MK3, MK4, MK5
EU-W3	CP1, CP2	TP2, TP3, TP4, TP5, TP6, TP7	MK1, MK2, MK3, MK4, MK5
EU-W4	CP1	TP8	MK1, MK2, MK3, MK4, MK5
EU-W5	CP1	TP5	MK1, MK2, MK3, MK4, MK5
EU-U1	CP2	TP3, TP4, TP7	MK1, MK2, MK3, MK4, MK5
EU-U2	CP1, CP2	TP2, TP5, TP6, TP7	MK1, MK2, MK3, MK4, MK5
EU-U3	CP1	TP8	MK1, MK2, MK3, MK4, MK5
EU-K2	CP1	TP1	MK1, MK2, MK3, MK4, MK5

## 12. Odniesienie efektów uczenia się

Efekt uczenia się	Efekty kształcenia dla kierunku studiów	Charakterystyki drugiego stopnia w obszarze kształcenia
EU-W1	GK6_W08	P6S_WG
EU-W2	GK6_W11, GK6_W02	P6S_WG
EU-W3	GK6_W02	P6S_WG
EU-W4	GK6_W08	P6S_WG
EU-W5	GK6_W10	P6S_WG
EU-U1	GK6_U13, GK6_U12, GK6_U05	P6S_UW
EU-U2	GK6_U14, GK6_U12, GK6_U07, GK6_U05	P6S_UU, P6S_UW
EU-U3	GK6_U13, GK6_U12	P6S_UW
EU-K2	GK6_K06	P6S_KK

## 13. Literatura

### Literatura podstawowa

1. Sven Lennartz (Editor), Vitaly Friedman (Author), The Smashing Book #1. Edycja polska, Helion, 2013-03-01

### Literatura uzupełniająca

1. Jason Beaird, Niezawodne zasady web designu. Projektowanie spektakularnych witryn internetowych. Wydanie II, Helion, 2014-02-12

### Strony WWW

1. Vitaly Friedman and 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., [www.smashingmagazine.com](http://www.smashingmagazine.com)

## 14. Informacje o nauczycielach akademickich

### Osoby odpowiedzialne za przedmiot

1. mgr inż. Magdalena Mirkowicz

### Osoby prowadzące przedmiot

1. mgr inż. Grzegorz Grodner
2. mgr inż. Magdalena Mirkowicz