



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

Sylabus przedmiotu

Projektowanie witryn internetowych i interfejsów użytkownika 1

1. Dane podstawowe

Status programowy przedmiotu	Blok A: Multimedia
Rodzaj przedmiotu	Do wyboru
Kod przedmiotu	GZ-PWI-ZP
Rok studiów	3
Semestr	5
Osoba odpowiedzialna za przedmiot	mgr inż. Grzegorz Grodner
Język wykładowy	polski

2. Wymiar godzin i forma zajęć

Rodzaj	Liczba godzin
Laboratorium	24
Projekt	16
Ocena Efektów	2
Razem godzin	42

3. Cele przedmiotu

Kod	Cel
CP1	Uzyskanie umiejętności projektowania grafik responsywnych publikacji internetowych.
CP2	Opanowanie podstawowych zagadnień projektowania witryn w językach HTML i CSS.
CP3	Opanowanie umiejętności projektowania różnych form reklamowych dla Internetu.

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

Znajomość podstaw projektowania layoutów graficznych stron internetowych na siatkach kolumnowych oraz podstawowych zagadnień związanych z typografią, kolorystyką i kompozycją projektów webowych. Umiejętność obsługi programów graficznych (Adobe Photoshop, Illustrator).

5. Efekty uczenia się

Wiedza

Kod	Student zna i rozumie:	Realizuje cel	Efekty kierunkowe
EU-W1	Zna teorię projektowania interfejsów graficznych responsywnych witryn internetowych na ekrany komputerów osobistych, tabletów i smartfonów.	CP1	GK6_W02
EU-W2	Wie jak czym charakteryzują się internetowe formy grafiki reklamowej.	CP3	GK6_W02

Umiejętności

Kod	Student potrafi:	Realizuje cel	Efekty kierunkowe
EU-U1	Umie projektować layouty graficzne stron internetowych w oparciu o siatki kolumnowe w oparciu o zagadnienia kompozycji, typografii i kolorystyki, przeznaczonych na różne szerokości wyświetlaczy.	CP1	GK6_U06, GK6_U12, GK6_U13
EU-U2	Potrafi zaprojektować różne formy grafiki reklamowej z przeznaczeniem do dystrybucji elektronicznej.	CP3	GK6_U12, GK6_U13

Kompetencje

Kod	Student jest gotów do:	Realizuje cel	Efekty kierunkowe
EU-K1	Jest przygotowany do projektowania w aktualnych standardach i rozwijających się trendach technologicznych w zakresie publikacji internetowych.	CP1, CP2	GK6_K04
EU-K2	Jest świadomy wpływu projektowania internetowych form marketingowych na odbiorców.	CP1, CP3	GK6_K01, GK6_K07

6. Treści programowe

Kod	Tematyka	laboratorium	projekt	ocena efektów	Realizuje efekt
TP1	Rozróżnienie pojęć grafiki internetowej i grafiki użytkowej. User Interface oraz User Experience (IU/UX) – definicja i wstępne omówienie zagadnień. Rodzaje witryn internetowych: strony firmowe i korporacyjne, serwisy handlowe, serwisy informacyjne i strony czasopism, blogi, portfolio, strony osób prywatnych, serwisy społecznościowe.	3	0	0	EU-K1, EU-U1
TP2	Typy inspiracji: abstrakcyjna i bezpośrednia. Podstawowe zagadnienia inspiracji abstrakcyjnej: kolor, kształt, faktury, desenie, pusty obszar na przykładach. Zagadnienia inspiracji bezpośredniej: elementy anatomiczne, układ elementów, typografia na przykładach.	3	0	0	EU-K1, EU-U1, EU-W1
TP3	Zasady projektowania layout'u graficznego na siatce. GridSystem w praktyce, przykłady i ich omówienie. Analiza: szerokości siatek a współczesne trendy i technologie. Projektowanie designu opartego o siatkę i styleguide'u zawierającego standardowe elementy strony internetowej.	3	4	0	EU-K1, EU-U1, EU-W1
TP4	Responsywny Web Design (RWD). Omówienie zagadnień: układ stały, płynny i responsywny. Projektowanie designów na zmienną szerokość, wady i zalety oraz przykłady. Wyjaśnienie pojęcia responsywność. Współczesne technologie i idące za nimi możliwości projektowania. Cechy charakterystyczne responsywnych stron internetowych. Dedykowany projekt witryny a RWD – wady i zalety.	7	6	2	EU-K1, EU-U1, EU-W1
TP5	Zagadnienia kompozycji elementów na stronach internetowych – wizualna harmonia, równowaga symetryczna, asymetryczna, wyróżnienie, powtarzanie, ciągłość, kontrast, proporcja i skala, dynamizm a statyczna kompozycja, otwarta kompozycja i zamknięta. Tworzenie makiet web designów w oparciu o prawidłowe zasady rozmieszczenia elementów. Programy do tworzenia makiet. Projektowanie zgodnie z założeniami User Experience. Usługi związane z internetowymi krojami pisma. Typografia i jej rozwój w Internecie.	2	4	0	EU-K1, EU-U1, EU-U2, EU-W1, EU-W2
TP6	Omówienie projektowania typów witryn internetowych: microsite, strony produktowe. Reklama w Internecie. Typy nośników reklamowych, formaty graficzne reklam: popup, popunder, skyscraper, billboard, mega-banner, super-banner, superstitial, interstitial. Tworzenie storyboardów dla bannerów reklamowych, idea i zasady. Pojęcie e-commerce i szczegółowe omówienie UX w projektach witryn handlowych. Złożenie strony – omówienie działania elementów znajdujących się powyżej i poniżej złożenia strony. Hierarchia treści, techniki rozmieszczania elementów w celu uzyskiwania lepszych wyników sprzedaży. Metody tworzenia prawidłowej kompozycji, techniki wyróżniania.	4	2	0	EU-K1, EU-K2, EU-U2, EU-W2

Kod	Tematyka	laboratorium	projekt	ocena efektów	Realizuje efekt
TP7	Obecne trendy w projektowaniu witryn internetowych. Nowe metody projektowania w zależności od rozwijających się języków programowania i możliwości technologicznych. Projektowanie w stylu flat design. Omówienie głównych przesłanek i przyczyn pojawienia się stylu flat. Charakterystyka elementów spłaszczonych, trendy w kolorystyce i sposoby upraszczania grafiki.	2	0	0	EU-K1, EU-K2, EU-U1, EU-U2, EU-W1, EU-W2

Razem godzin: 42

7. Metody kształcenia

Kod	Metoda
MK1	analiza przypadków
MK2	dyskusja
MK3	instruktaż
MK4	materiały dydaktyczne
MK5	praca z materiałami dydaktycznymi z UBI
MK6	realizowanie miniprojektów w trakcie zajęć
MK7	samodzielnie rozwiązywanie zadań pod nadzorem

8. Nakład pracy studenta

Aktywność studenta	Obciążenie
Praca nad miniprojektami	20
Praca nad projektem zaliczeniowym	40
Praca związana z: projekt	16
Praca z nauczycielem związana z: laboratorium	24
Praca z nauczycielem związana z: ocena efektów	2
Liczba punktów ECTS (1 punkt=25h)	4
Procentowy udział pracy własnej studenta w sumarycznym obciążeniu studenta	58,82%
Sumaryczne obciążenie pracą studenta	102

9. Status zaliczenia przedmiotu

- ocena z projektu zaliczeniowego - ocena z mini projektów - ocena z pracy 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			
Praca na zajęciach	×	30	EU-K2, EU-U2, EU-W2
Projekt z dokumentacją			
Ustna prezentacja projektu			
Obecność na zajęciach			
Sprawdzian ustny			
Kartkówka			
Aktywność na zajęciach			
Egzaminacyjny przegląd prac	×	70	EU-K1, EU-U1, EU-W1
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	TP2, TP3, TP4, TP5, TP7	MK1, MK2, MK3, MK4, MK5, MK6, MK7
EU-W2	CP3	TP5, TP6, TP7	MK1, MK2, MK3, MK4, MK5, MK6, MK7
EU-U1	CP1	TP1, TP2, TP3, TP4, TP5, TP7	MK1, MK2, MK3, MK4, MK5, MK6, MK7
EU-U2	CP3	TP5, TP6, TP7	MK1, MK2, MK3, MK4, MK5, MK6, MK7
EU-K1	CP1, CP2	TP1, TP2, TP3, TP4, TP5, TP6, TP7	MK1, MK2, MK3, MK4, MK5, MK6, MK7
EU-K2	CP1, CP3	TP6, TP7	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	GK6_W02	P6S_WG
EU-W2	GK6_W02	P6S_WG
EU-U1	GK6_U13, GK6_U12, GK6_U06	P6S_UW
EU-U2	GK6_U13, GK6_U12	P6S_UW
EU-K1	GK6_K04	P6S_KK
EU-K2	GK6_K01, GK6_K07	P6S_KO, P6S_UU

13. Literatura

Literatura podstawowa

1. Smashing Magazine, Redesign The Web. Smashing Magazine, Helion, 2014-02-10

Literatura uzupełniająca

1. Frahaan Hussain, Responsive Web Design. Nowoczesne strony WWW na przykładach, Helion, 2019-02-19

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., <http://www.smashingmagazine.com>

14. Informacje o nauczycielach akademickich

Osoby odpowiedzialne za przedmiot

1. mgr inż. Grzegorz Grodner

Osoby prowadzące przedmiot

1. mgr inż. Magdalena Mirkowicz