

KARTA PRZEDMIOTU

1. Informacje ogólne

Nazwa przedmiotu i kod (wg planu studiów):	Grafika użytkowa D1_11
Nazwa przedmiotu (j. ang.):	Applied graphics
Kierunek studiów:	Informatyka
Specjalność/specjalizacja:	Informatyka praktyczna
Poziom kształcenia:	studia I stopnia
Profil kształcenia:	praktyczny (P)
Forma studiów:	studia stacjonarne / studia niestacjonarne
Obszar kształcenia:	nauki techniczne
Dziedzina:	nauki techniczne
Dyscyplina nauki:	informatyka
Koordinator przedmiotu:	Mgr Mirosław Rymar

2. Ogólna charakterystyka przedmiotu

Przynależność do modułu:	specjalnościowego/specjalizacyjnego do wyboru
Status przedmiotu:	Do wyboru
Język wykładowy:	polski
Rok studiów, semestr:	III, IV, sem. 6,7
Forma i wymiar zajęć według planu studiów:	stacjonarne - wykład 15 h, ćw. laboratoryjne 60 h niestacjonarne - wykład 15 h, ćw. laboratoryjne 30 h
Interesariusze i instytucje partnerskie: (nieobowiązkowe)	
Wymagania wstępne / Przedmioty wprowadzające:	Grafika komputerowa i komunikacja człowiek - komputer

3. Bilans punktów ECTS

Całkowita liczba punktów ECTS: 6 (A + B) <i>(wg planu studiów; 1 punkt =25-30 godzin pracy studenta, w tym praca na zajęciach i poza zajęciami):</i>		Stacjonarne	Niestacjonarne
A. Liczba godzin wymagających bezpośredniego udziału nauczyciela <i>(kontaktowych, w czasie rzeczywistym, w tym testy, egzaminy etc)</i> z podziałem na typy zajęć oraz całkowita liczba punktów ECTS osiągniętych na tych zajęciach	obecność na wykładzie obecność na ćwiczeniach audytoryjnych udział w konsultacjach dotyczących projektu końcowego w sumie: ECTS	15 60 5 80 3	15 30 10 55 2,2
B. Poszczególne typy zadań do samokształcenia studenta (niewymagających bezpośredniego udziału nauczyciela) wraz z planowaną średnią liczbą godzin na każde i sumaryczną liczbą ECTS <i>(np. praca w bibliotece, w sieci, na platformie e-learningowej, w laboratorium, praca nad projektem końcowym, przygotowanie ogólne; suma poszczególnych godzin powinna zgadzać się z liczbą ogólną)</i>	przygotowanie ogólne praca nad sprawozdaniami/projektami przygotowanie do kolokwium za/egzaminu praca w bibliotece, czytelni praca w sieci w sumie: ECTS	10 30 15 5 20 80 3	15 30 15 15 25 100 3,8
C. Liczba godzin praktycznych/laboratoryjnych w ramach przedmiotu oraz związana z tym liczba punktów ECTS <i>(ta liczba nie musi być powiązana z liczbą godzin kontaktowych, niektóre zajęcia praktyczne/laboratoryjne mogą odbywać się bez udziału nauczyciela):</i>	Ćwiczenia projektowe praca nad sprawozdaniami/projektami w sumie: ECTS	60 5 65 2,5	30 35 65 2,5

4. Opis przedmiotu

Cel przedmiotu:	Celem przedmiotu jest wykształcenie u studentów umiejętności tworzenia projektów graficznych do typowych zastosowań
Metody dydaktyczne:	<i>Wykład informacyjny, pokaz, ćwiczenia przedmiotowe, ćwiczenia laboratoryjne</i>
Treści kształcenia	Wykłady: Układ i kompozycja stron www. Proces projektowania grafiki na użytek internetu. Anatomia stron internetowych. Zasady stosowania barw i tekstur. Zasady redagowania umieszczania informacji na stronach internetowych. Stosowanie typografii na stronach www. Projektowanie nawigacji strony www. Animacje na stronach www. Technologie internetowe: html, xhtml, CSS, PHP. Wykorzystanie skryptów. Zastosowanie systemów obsługi stron CMS Laboratorium Poszerzenie umiejętności tworzenia i obróbki obrazów bitowych - zestaw ćwiczeń.

	<p>Ćwiczenia z zakresu HTML i CSS, znaczniki, selektory, narzędzia i programy do obsługi plików CSS.</p> <p>Projekt serwisu internetowego: projekt schematu kompozycyjnego, nawigacji i menu, przygotowanie treści serwisu, schemat typografii, przygotowanie grafiki i fotografii, realizacja całościowa projektu</p> <p>Przygotowanie treści serwisu, schemat typografii, przygotowanie grafiki i fotografii,</p> <p>Projekt i realizacja animacji (baner internetowy)</p> <p>Realizacja projektu, zastosowanie systemu CMS</p>
--	---

5. Efekty kształcenia, sposoby weryfikacji i kryteria oceny

<p>Efekty kształcenia (w sumie wymienić ok. od 3 do 9 efektów - podać numery efektów z listy dla danego kierunku/specjalności – opublikowane na stronie uczelni; podać TYLKO te efekty (tam gdzie to możliwe i stosowne w trzech kategoriach, np. kompetencje społeczne mogą nie być realizowane w tym przedmiocie), na których osiągnięcie kładzie się nacisk w ramach przedmiotu, wybrane efekty kierunkowe powinny być bardziej szczegółowo sformułowane niż te dla całej specjalności, tak aby były weryfikowalne – dlatego mają osobne symbole jako efekty przedmiotu)</p>		
Efekt przedmiotu (kod przedmiotu + kod efektu kształcenia)	Student, który zaliczył przedmiot (spełnił minimum wymagań)	Efekt kierunkowy
D1.11_K_W01 D1.11_K_W02 D1.11_K_W03 D1.11_K_W04	<p>Wiedza:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Posiada wiedzę dotyczącą prawidłowego tworzenia układu i kompozycji stron www, 2. Posiada wiedzę dotyczącą procesu projektowania grafiki na użytek internetu, projektowania nawigacji strony WWW, anatomii stron internetowych, 3. Zna zasady stosowania barw i tekstur, stosowania typografii na stronach www, 4. Omawia powszechnie stosowane technologie i techniki internetowe: CSS, skrypty, zastosowanie i działanie systemów CMS 	K_W06 K_W07 K_W08 K_W13 K_W14
D1.11_K_U01 D1.11_K_U02 D1.11_K_U03 D1.11_K_U04 D1.11_K_U05	<p>Umiejętności</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Projektuje prawidłowo skomponowane i funkcjonalne strony internetowe Umie dostosować kompozycję oraz charakter graficzny strony w zależności od jej rodzaju, przeznaczenia i odbiorcy docelowego 2. Opracowuje i przygotowuje zoptymalizowaną grafikę, menu i inne elementy serwisu internetowego 3. Umiejętnie stosuje barwy, tekstury i typografię stron internetowych 4. Wykorzystuje znane techniki i technologie internetowe 5. Projektuje, tworzy i wdraża funkcjonalne strony internetowe oparte o systemy zarządzania treścią CMS 	K_U03 K_U05 K_U09 K_U18 K_U33
D1.11_K_K01	<p>Kompetencje społeczne</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Rozumie potrzebę pracy nad własną osobowością oraz dążenie do kształtowania pozytywnych cech charakteru, jak: obowiązkowość i zdyscyplinowanie, samodzielność, dokładność 	K_K05 K_K08
<p>Sposoby weryfikacji efektów kształcenia (np. dyskusja, gra dydaktyczna, zadanie e-learningowe, ćwiczenie laboratoryjne, projekt indywidualny/ grupowy)</p>		

wy, zajęcia terenowe, referat studenta, praca pisemna, kolokwium, test zaliczeniowy, egzamin, opinia eksperta zewnętrznego, etc. Dodać do każdego wybranego sposobu symbol zakładanego efektu, jeśli jest ich więcej)

Lp.	Efekt przedmiotu	Sposób weryfikacji	Ocena formująca – przykładowe sposoby jej wystawienia poniżej	Ocena końcowa przykładowe sposoby jej wystawienia poniżej
1	D1.11_K_W01 D1.11_K_W02 D1.11_K_W03 D1.11_K_W04	Test zaliczeniowy	Sprawdzian wiedzy	kolokwium
2	D1.11_K_U01 D1.11_K_U02 D1.11_K_U03 D1.11_K_U04 D1.11_K_U05	Ćwiczenia praktyczne	Ocena realizacji ćwiczeń Ocena realizacji projektów	Średnia z ocen formujących, sprawdzających nabyte umiejętności
3	D1.11_K_K01	Ćwiczenia praktyczne	Ocena efektów samodoskonalenia studenta	Ocena efektów samodoskonalenia studenta

Kryteria oceny (oceny 3,0 powinny być równoważne z efektami kształcenia, choć mogą być bardziej szczegółowo opisane):

w zakresie wiedzy		Efekt kształcenia
Na ocenę 3,0	Student uzyskał min. 50% wymaganej wiedzy. Posiada podstawową wiedzę dotyczącą prawidłowego tworzenia układu i kompozycji stron www, Ogólnie charakteryzuje proces projektowania grafiki na użytek internetu, zasady projektowania nawigacji strony www oraz anatomię stron internetowych, Zna główne zasady stosowania barw i tekstur, stosowania typografii na stronach www, Zna podstawy powszechnie stosowanych technologii i techniki internetowych: CSS, skrypty, zastosowanie i działanie systemów CMS	D1.11_K_W01 D1.11_K_W02 D1.11_K_W03 D1.11_K_W04
Na ocenę 5,0	Student uzyskał powyżej 95% wymaganej wiedzy. Posiada ugruntowaną i szeroką wiedzę dotyczącą prawidłowego tworzenia układu i kompozycji stron www, W sposób szczegółowy charakteryzuje proces projektowania grafiki na użytek internetu, zasady projektowania nawigacji strony www oraz anatomię stron internetowych, Szeroko omawia zasady stosowania barw i tekstur, stosowania typografii na stronach www, podaje prawidłowe przykłady tych działań, celnie wskazuje błędne realizacje Biegłe posługuje się wiedzą z zakresu powszechnie stosowanych technologii i techniki internetowych: CSS, skrypty, zastosowanie i działanie systemów CMS	
w zakresie umiejętności		Efekt kształcenia
Na ocenę 3,0	Student uzyskał min. 50% wymaganych umiejętności. Projektuje funkcjonalne strony internetowe o prostym układzie kompozycyjnym i funkcjonalnym Z pomocą prowadzącego zajęcia dostosowuje kompozycję oraz	D1.11_K_U01 D1.11_K_U02 D1.11_K_U03

	<p>charakter graficzny strony w zależności od jej rodzaju, przeznaczenia i odbiorcy docelowego, Opracowuje i przygotowuje prostą grafikę, menu i inne elementy serwisu internetowego, wykorzystuje gotowe wzorce i przykłady, poprawnie stosuje barwy, tekstury i typografię stron internetowych Potrafi w podstawowym zakresie wykorzystywać techniki i technologie internetowe, w tym CSS, javascript, flash i inne Projektuje, tworzy i wdraża proste strony internetowe oparte o systemy zarządzania treścią CMS, korzysta z szablonów</p>	D1.11_K_U04 D1.11_K_U05
Na ocenę 5,0	<p>Student uzyskał powyżej 95% wymaganych umiejętności. Projektuje funkcjonalne strony internetowe o zaawansowanym kompozycyjnym i funkcjonalnym Samodzielnie, na podstawie własnych studiów i analiz, dostosowuje kompozycję oraz charakter graficzny strony w zależności od jej rodzaju, przeznaczenia i odbiorcy docelowego, Opracowuje i przygotowuje bogatą i różnorodną grafikę, menu i inne elementy serwisu internetowego, korzysta z własnych umiejętności i doświadczeń, potrafi eksperymentować, szukając oryginalnych rozwiązań Potrafi biegłe wykorzystywać techniki i technologie internetowe, w tym CSS, javascript, flash i inne Projektuje, tworzy i wdraża rozbudowane strony internetowe oparte o systemy zarządzania treścią CMS, korzysta z własnych szablonów</p>	
w zakresie kompetencji społecznych		Efekt kształcenia
Na ocenę 3,0	<p>Student uzyskał min. 50% wymaganych kompetencji społecznych. Rozumie potrzebę pracy nad własną osobowością oraz dążenie do kształtowania pozytywnych cech charakteru, jak: obowiązkowość i zdyscyplinowanie, samodzielność, dokładność</p>	D1.11_K_K01
Na ocenę 5,0	<p>Student uzyskał min. 95% wymaganych kompetencji społecznych. Aktywnie i efektywnie pracuje nad własną osobowością oraz kształtuje pozytywne cechy charakteru, jak: obowiązkowość i zdyscyplinowanie, samodzielność, dokładność</p>	
<p>Kryteria oceny końcowej</p> <p>aktywność za zajęciach oraz obecność na konsultacjach 10%, samodzielne wykonanie ćwiczeń 20%, ocena z projektu 50%, kolokwia 20 %</p>		
6. Zalecana literatura		
Literatura podstawowa:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Patrick McNeil - <i>Projektowanie WWW. Księga pomysłów</i>. Helion 2013 2. Jesmond Allen, James Chudley - <i>Projektowanie witryn internetowych User eXperience</i>. Smashing Magazine, Helion 2013 3. Shelley Powers - <i>Grafika w Internecie</i>. Helion, 2009 	
Literatura uzupełniająca:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Alice Twemlow, <i>Czemu służy grafika użytkowa</i>. ABE Dom Wydawniczy, 2006. 	

Informacje dodatkowe:

Dodatkowe obowiązki prowadzącego wraz z szacowaną całkowitą liczbą godzin: (np. indywidualne konsultacje, poprawa prac, przygotowanie projektu zaliczeniowego, egzaminu, przygotowanie ćwiczeń e-learningowych). Przykład poniżej

Konsultacje – 20 godzin

Poprawa prac projektowych – 20 godzin

Przygotowanie projektu zaliczeniowego - 10 godzin

Przygotowanie i poprawa egzaminu – 0 godzin

W sumie: 50 godzin