

KARTA PRZEDMIOTU

1. Informacje ogólne

Nazwa przedmiotu i kod (wg planu studiów):	Grafika użytkowa D1_16
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
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
Interesariusze i instytucje partnerskie: (nieobowiązkowe)	
Wymagania wstępne / Przedmioty wprowadzające:	Grafika komputerowa i komunikacja człowiek - komputer

3. Bilans punktów ECTS

Całkowita liczba punktów ECTS: (A + B) <i>(wg planu studiów; 1 punkt = 25-30 godzin pracy studenta, w tym praca na zajęciach i poza zajęciami):</i>	6	Stacjonarne
A. Liczba godzin wymagających bezpośredniego udziału nauczyciela <i>(kontaktowych, w czasie rzeczywistym, w tym testy, egzaminy etc) z podziałem na typy zajęć oraz całkowita liczba punktów ECTS osiągniętych na tych zajęciach</i>	obecność na wykładzie obecność na ćwiczeniach audytoryjnych udział w konsultacjach dotyczących projektu końcowego w sumie: ECTS	15 60 3 78 3
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 zal/egzaminu praca w bibliotece, czytelnia praca w sieci w sumie: ECTS	5 15 5 2 5 32 3
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

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_16_K_W01 D1_16_K_W02 D1_16_K_W03 D1_16_K_W04	<p>Wiedza:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Posiada wiedzę dotyczącą prawidłowego tworzenia układ 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_16_K_U01 D1_16_K_U02 D1_16_K_U03 D1_16_K_U04 D1_16_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_16_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, zajęcia terenowe, referat studenta, praca pisemna, kolokwium, test zaliczeniowy, egzamin, opinia eksperta)</p>		

zewnątrznego, 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_16_K_W01 D1_16_K_W02 D1_16_K_W03 D1_16_K_W04	Test zaliczeniowy	Sprawdzian wiedzy	kolokwium
2	D1_16_K_U01 D1_16_K_U02 D1_16_K_U03 D1_16_K_U04 D1_16_K_U05	Ćwiczenia praktyczne	Ocena realizacji ćwiczeń Ocena realizacji projektów	Średnia z ocen formujących, sprawdzających nabyte umiejętności
3	D1_16_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 układ i kompozycji stron www, Ogólnie charakteryzuje proces projektowania grafiki na użytek internetu, zasady projektowania nawigacji strony www oraz anatomie 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_16_K_W01 D1_16_K_W02 D1_16_K_W03 D1_16_K_W04
Na ocenę 5,0	Student uzyskał powyżej 95% wymaganej wiedzy. Posiada ugruntowaną i szeroką wiedzę dotyczącą prawidłowego tworzenia układ i kompozycji stron www, W sposób szczegółowy charakteryzuje proces projektowania grafiki na użytek internetu, zasady projektowania nawigacji strony www oraz anatomie 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_16_K_U01 D1_16_K_U02 D1_16_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_16_K_U04 D1_16_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 biegle 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_16_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"> Patrick McNeil - <i>Projektowanie WWW. Księga pomysłów</i>. Helion 2013 Jesmond Allen, James Chudley - <i>Projektowanie witryn internetowych User eXperience</i>. Smashing Magazine, Helion 2013 Shelley Powers - <i>Grafika w Internecie</i>. Helion, 2009 	
Literatura uzupełniająca:	<ol style="list-style-type: none"> 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