



Karta przedmiotu
Projektowanie stron www

1. Informacje podstawowe

Kierunek studiów komunikacja wizualna Specjalność - Jednostka zarządzająca kierunkiem studiów Wydział Sztuk Projektowych Poziom studiów pierwszego stopnia (lic.) Profil studiów Profil praktyczny Forma studiów studia stacjonarne	Cykl kształcenia (nabór) 2024/25 Kod przedmiotu 15KW-PS.PL1EB.2175.24 Języki wykładowe polski Obligatoryjność Obowiązkowy Blok zajęciowy Przedmioty podstawowe	
Wymagania wstępne	Podstawowa wiedza związana z projektowaniem graficznym, kompozycją, typografią i technologiami internetowymi.	
Przedmioty wprowadzające	Podstawy projektowania graficznego. Typografia, liternictwo, kaligrafia.	
Koordinator	Bartosz Pawlonka	
Okres Semestr 2	Forma i godziny zajęć • Wykład: 15, Zaliczenie na ocenę • Ćwiczenia projektowe: 30, Zaliczenie na ocenę	Liczba punktów ECTS 2
Okres Semestr 3	Forma i godziny zajęć • Ćwiczenia projektowe: 30, Zaliczenie na ocenę	Liczba punktów ECTS 2
Okres Semestr 4	Forma i godziny zajęć • Ćwiczenia projektowe: 30, Zaliczenie na ocenę	Liczba punktów ECTS 1

Okres Semestr 5	Forma i godziny zajęć • Wykład: 15, Zaliczenie na ocenę • Ćwiczenia projektowe: 45, Zaliczenie na ocenę	Liczba punktów ECTS 3
---------------------------	--	---------------------------------

2. Efekty uczenia się dla przedmiotu

Kod	Opis efektów uczenia się	Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się	Odniesienie do charakterystyk PRK
Wiedza:			
W1	Posiada wiedzę związaną z projektowaniem komunikacji wizualnej na potrzeby Internetu, stron www.	KW_P1_K_W01	P6S_WG
W2	Dysponuje wiedzą, dotyczącą nowoczesnych, multimedialnych technologii internetowych, sprzętu oraz oprogramowania, wykorzystywanego do projektowania przekazów na potrzeby sieci.	KW_P1_K_W05	P6S_WG
W3	Ma wiedzę w zakresie problematyki, związanej z technologiami projektowania przekazu na potrzeby internetu.	KW_P1_K_W06	P6S_WG
W4	Posiada wiedzę dotyczącą zależności pomiędzy koncepcją rozwiązania projektowego i jej realizacją w zakresie technologii, służących projektowaniu przekazu internetowego.	KW_P1_K_W09	P6S_WG
W5	Posiada podstawową wiedzę dotyczącą obsługi i zastosowań narzędzi, służących projektowaniu komunikacji na potrzeby Internetu.	KW_P1_K_W12	P6S_WG
Umiejętności:			
U1	Proponuje rozwiązania w obszarze projektowania przekazu na potrzeby internetu, na drodze analizy problemu. Komunikuje w sposób logiczny własne decyzje i przebieg procesu projektowego.	KW_P1_K_U03	P6S_UW P6S_UK
Kompetencje społeczne:			
K1	Rozumie potrzebę doskonalenia swych umiejętności i poszerzania wiedzy. Podejmuje się różnorodnych wyzwań projektowych w zakresie projektowania stron www.	KW_P1_K_K01	P6S_KK P6S_KO

3. Treści programowe

Lp.	Treści programowe	Formy zajęć	Efekty uczenia się dla przedmiotu
1.	<p>Celem zajęć jest przekazanie studentom wiedzy i umiejętności z zakresu specyfiki i zasad projektowania stron www z uwzględnieniem potrzeb odbiorcy ew. realizacji celów biznesowych.</p> <p>Wykłady:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Studenci zapoznają się z podstawowymi pojęciami UX (User Experience) i UI (User Interface) i ich charakterystyką. Poznają ogólną specyfikę systemów operacyjnych, zasady działania serwerów www (web server) oraz charakterystykę najpopularniejszych przeglądarek internetowych (web browser). • Studenci zapoznają się z podstawowymi zagadnieniami z obszaru pozycjonowania, SEO, wskaźnikami PES (Page Experience Signals) oraz Core Web Vitals. • Poznają podstawowe różnice między stroną statyczną a dynamiczną na podstawie wybranego systemu CMS (Wordpress). Poznają wiedzę z obszaru przygotowania i optymalizacji treści tzn.: kompresji i obróbki bitmap, rozpoznania podstawowych rozszerzeń grafik wektorowych oraz rastrowych, rozróżniania podstawowych przestrzeni barwnych (RGB, CMYK, HEX, LAB itp.). Zgłębiają podstawowe zagadnienia warstwy technicznej UX t.j. grid system, aspect ratio itp. • Utrwalą wiedzę z zakresu projektowania graficznego t.j. komunikacji i identyfikacji wizualnej, makro i mikro typografii cyfrowej, psychologii koloru, kompozycji, rytmu i proporcji. • Studenci zapoznają się z podstawowymi zagadnieniami z obszaru responsywności (RWD) oraz dostępności treści (WCAG 2.1) z uwzględnieniem podstawowych zagadnień semantyki HTML5 oraz języka opisowego CSS3. • Studenci zapoznają się ze standardami cyklu projektowania zorientowanego na użytkownika (badania > koncepcja > projektowanie > testy). • Omówienie czym jest briefing i jak przygotować makietę/szkic strony www. <p>Ćwiczenia:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Studenci z wykorzystaniem zasobów google (Material Design, Google Font itp.) przygotują szereg drobnych ćwiczeń mających na celu opanowanie podstawowych elementów struktury wizualnej i logicznej strony www tzn. przyciski, formularze, tabele i zakładki, listy oraz wyskakujące okna. • Studenci poznając odpowiednie narzędzia cyfrowe (Adobe, Figma itp.) będą mogli przygotować i zoptymalizować materiały graficzne oraz zrealizować finalny produkt w postaci interaktywnego prototypu aplikacji webowej. • Studenci poznają zagadnienia z obszaru walidacji oraz animacji, jako jednych z podstawowych kanałów „komunikowania” się aplikacji z użytkownikiem. • Przy pomocy dostępnych narzędzi i wiedzy z zakresu atomic design’u i design systemu studenci prześlą gotowy prototyp programiście. 	Wykład, Ćwiczenia projektowe	W1, W2, W3, W4, W5, U1, K1

4. Metody prowadzenia zajęć, weryfikacji efektów uczenia się i warunki zaliczenia

Semestr 2

Forma zajęć		
Wykład	Metody prowadzenia zajęć:	
	Wykład	
	Metody (sposoby) weryfikacji:	Udział:
	Zaliczenie pisemne	100%
	Warunki zaliczenia przedmiotu:	
	<ul style="list-style-type: none"> • Frekwencja • Zaliczony egzamin pisemny 	
Ćwiczenia projektowe	Metody prowadzenia zajęć:	
	Wykład, Dyskusja, Projekt	
	Metody (sposoby) weryfikacji:	Udział:
	Kolokwium	10%
	Projekt	80%
	Prezentacja	10%
	Warunki zaliczenia przedmiotu:	
<ul style="list-style-type: none"> • Frekwencja • Zaangażowanie i praca na zajęciach • Projekt 		

Semestr 3

Forma zajęć		
Ćwiczenia projektowe	Metody prowadzenia zajęć:	
	Wykład, Dyskusja, Projekt	
	Metody (sposoby) weryfikacji:	Udział:
	Kolokwium	10%
	Projekt	80%
	Prezentacja	10%
	Warunki zaliczenia przedmiotu:	
<ul style="list-style-type: none"> • Frekwencja • Zaangażowania i praca na zajęciach • Projekt 		

Semestr 4

Forma zajęć	
-------------	--

Ćwiczenia projektowe	Metody prowadzenia zajęć:	
	Wykład, Dyskusja, Projekt	
	Metody (sposoby) weryfikacji:	Udział:
	Kolokwium	10%
	Projekt	80%
	Prezentacja	10%
	Warunki zaliczenia przedmiotu:	
<ul style="list-style-type: none"> • Frekwencja • Zaangażowania i praca na zajęciach • Projekt 		

Semestr 5

Forma zajęć		
Wykład	Metody prowadzenia zajęć:	
	Wykład	
	Metody (sposoby) weryfikacji:	Udział:
	Zaliczenie pisemne	100%
	Warunki zaliczenia przedmiotu:	
<ul style="list-style-type: none"> • Frekwencja • Wynik z egzaminu pisemnego 		
Ćwiczenia projektowe	Metody prowadzenia zajęć:	
	Wykład, Dyskusja, Projekt	
	Metody (sposoby) weryfikacji:	Udział:
	Kolokwium	10%
	Projekt	80%
	Prezentacja	10%
	Warunki zaliczenia przedmiotu:	
<ul style="list-style-type: none"> • Frekwencja • Zaangażowania i praca na zajęciach • Projekt 		

Efekt uczenia się dla przedmiotu	Metody (sposoby) weryfikacji			
	Zaliczenie pisemne	Projekt	Prezentacja	Kolokwium
W1	x	x	x	x
W2	x	x	x	x
W3	x	x	x	x
W4	x	x	x	x

W5	x	x	x	x
U1			x	
K1			x	

5. Literatura

Literatura podstawowa

1. Badura C., 2019, „UX/UI Design Zoptymalizowany”, Wydawnictwo Helion
2. Beaird J., 2015, „Niezwodne zasady web designu. Projektowanie spektakularnych witryn internetowych”, Wydawnictwo Helion

Literatura uzupełniająca

1. Malewicz M., Malewicz D., 2021, „Projektowanie interfejsów”, Hype4
2. Pod redakcją Frejlich C., 2001-2016, „2+3 D: grafika plus produkt: ogólnopolski kwartalnik projektowy”, 2+3D Sp. z o.o.
3. Poulin R., 2011, „Język projektowania graficznego”, TMC

6. Nakład pracy studenta - bilans godzin i punktów ECTS

Aktywność studenta		Obciążenie studenta Liczba godzin
Zajęcia prowadzone z bezpośrednim udziałem nauczyciela akademickiego lub innych osób prowadzących zajęcia	Wykład	30
	Ćwiczenia projektowe	135
Praca własna studenta	Konsultacje	20
	Studiowanie literatury	4
	Przygotowanie projektu	20
Łączny nakład pracy studenta		209
Liczba punktów ECTS		8

* Godzina (dydaktyczna) oznacza 45 minut