**KARTA KURSU**

|  |  |
| --- | --- |
| Nazwa | Pracownia projektowania dla internetu |
| Nazwa w j. ang. | *Web design* |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Kod |  | Punktacja ECTS\* | 4 |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Koordynator |  | Zespół dydaktyczny:  mgr Agnieszka Janik |

OPIS KURSU (CELE KSZTAŁCENIA)

|  |
| --- |
| Celem przedmiotu jest zapoznanie studentów z technikami projektowania witryn internetowych oraz zróżnicowanymi trendami projektowymi w środowisku internetu.  Studenci poznają podstawowe elementy interfejsu graficznego. Prezentowane na zajęciach przykłady odnoszą się do budowy i projektowania podstawowych elementów witryn internetowych, takich jak: strona główna i jej elementy oraz nawigacja i jej zachowanie. Wykonane ćwiczenia przygotują w podstawowym zakresie do pracy projektowej przy landing page. |

WARUNKI WSTĘPNE

|  |  |
| --- | --- |
| Wiedza | Podstawowa znajomość elementów projektowania internetowego |
| Umiejętności | Podstawowa znajomość Adobe Photoshop, Adobe Illustrator i Adobe InDesign |
| Kursy | Brak wymagań |

EFEKTY KSZTAŁCENIA

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Wiedza | Efekt kształcenia dla kursu | Odniesienie do efektów kierunkowych |
| K\_W02: Zna główne strategie w zakresie projektowania mediów cyfrowych  K\_W03: Dysponuje podstawową wiedzą na temat projektowania cyfrowych aplikacji i utworów multimedialnych.  K\_W04: Posiada wiedzę w zakresie podstawowym dotyczącą technologii informacyjnej (IT) i jest świadomy jej związków z kulturą. | A1\_W12  A1\_W10  A1\_W13  A1\_W11 |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Umiejętności | Efekt kształcenia dla kursu | Odniesienie do efektów kierunkowych |
| K\_U05: Potrafi poszukiwać indywidualnych rozwiązań projektowych uwzględniających estetyczne i użytkowe funkcje projektu. Ma umiejętność twórczej, samodzielnej pracy projektowej. | A1\_U14  A1\_U17  A1\_U19  A1\_U20  A1\_U21 |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Kompetencje społeczne | Efekt kształcenia dla kursu | Odniesienie do efektów kierunkowych |
| K\_K03: Prezentuje własne projekty w przystępnej formie, w sposób zrozumiały dla osób nie mających doświadczenia w pracy nad projektami artystycznymi. | A1\_K05 |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| ORGANIZACJA | | | | | | | | | | | | | |
| Forma zajęć | Wykład  (W) | Ćwiczenia w grupach | | | | | | | | | | | |
| A |  | K |  | L |  | S |  | P |  | E |  |
| Liczba godzin |  |  | |  | | 45 | |  | |  | |  | |

OPIS METOD PROWADZENIA ZAJĘĆ

|  |
| --- |
| 1. Wprowadzenie i omówienie tematyki zajęć 2. Sprawdzenie poziomu wiedzy i umiejętności 3. Omówienie planowanych do wykonania ćwiczeń 4. Ćwiczenia w programie InDesign 5. Realizacja prac indywidualnych i ćwiczeń 6. Indywidualne i grupowe omówienie zrealizowanych ćwiczeń 7. Prezentacja wyników pracy semestralnej 8. Ocena i omówienie prac |

FORMY SPRAWDZANIA EFEKTÓW KSZTAŁCENIA

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | E – learning | Gry dydaktyczne | Ćwiczenia w szkole | Zajęcia terenowe | Praca laboratoryjna | Projekt indywidualny | Projekt grupowy | Udział w dyskusji | Referat | Praca pisemna (esej) | Egzamin ustny | Egzamin pisemny | Inne |
| K\_W03  K\_W02  K\_W04 |  |  |  |  | x  x  x | x  x  x |  |  |  | x  x  x |  |  |  |
| K\_U05 |  |  |  |  | x | x |  |  |  |  |  |  |  |
| K\_K03: |  |  |  |  | x | x |  | x |  |  |  |  |  |

|  |  |
| --- | --- |
| Kryteria oceny | 1. Aktywny udział w zajęciach 2. Umiejętne wykorzystanie zdobytej na zajęciach wiedzy przy realizacji prac na zadane tematy 3. Terminowa realizacja kolejnych etapów pracy artystycznej 4. Realizacja projektu na wysokim poziomie projektowym, technicznym, artystycznym 5. Obecność na zajęciach |

|  |  |
| --- | --- |
| Uwagi |  |

TREŚCI MERYTORYCZNE (WYKAZ TEMATÓW)

|  |
| --- |
| 1. Czym jest interfejs graficzny? 2. Elementy budujące stronę główną, nawigację oraz landing page. 3. Projektowanie: nowy dokument, marginesy, linie pomocnicze, siatka, moduły, nawigacja, kolory, typografia, ikony, obrazki, style. 4. Historia systemów operacyjnych oraz ikon systemowych. 5. Przykłady interfejsu narracyjnego. 6. Tendencje projektowe w przestrzeni internetu. |

WYKAZ LITERATURY PODSTAWOWEJ

|  |
| --- |
| 1. *100 Things Every Designer Needs to Know About People,* Susan Weinschenk Ph. D, New Riders, 2011 2. *Eye tracking in user experience design,* Jennifer Romano Bergstrom, Ph. D, Andrew Jonathan Schall, Elsevier Inc. 2014 3. *Pixel Perfect Precision,* ustwo, version 3 4. Don't Make Me Think! A Common Sense Approach to Web Usability, Second Edition, Steve Krug, New Riders, 2006 5. Designing Interfaces, Second Edition, Jenifer Tidwell, O’Reilly, 2011 6. Material design: https://material.io/ |

WYKAZ LITERATURY UZUPEŁNIAJĄCEJ

|  |
| --- |
| 1. *Practical Web Analytics for User Experience How Analytics Can Help You Understand Your Users, Michael Beasley, Elsevier, 2013* |

BILANS GODZINOWY ZGODNY Z CNPS (CAŁKOWITY NAKŁAD PRACY STUDENTA)

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Ilość godzin w kontakcie z prowadzącymi | Wykład | - |
| Konwersatorium (ćwiczenia, laboratorium itd.) | 45 |
| Pozostałe godziny kontaktu studenta z prowadzącym | - |
| Ilość godzin pracy studenta bez kontaktu z prowadzącymi | Lektura w ramach przygotowania do zajęć | 10 |
| Przygotowanie krótkiej pracy pisemnej lub referatu po zapoznaniu się z niezbędną literaturą przedmiotu | 5 |
| Przygotowanie projektu lub prezentacji na podany temat | 30 |
| Przygotowanie do egzaminu | - |
| Ogółem bilans czasu pracy | | 90 |
| Ilość punktów ECTS w zależności od przyjętego przelicznika | | 4 |