

KARTA ZAJĘĆ (SYLABUS)

(forma uproszczona)

1. Zajęcia i ich usytuowanie w harmonogramie realizacji programu

1. Jednostka prowadząca kierunek studiów	Instytut Nauk Technicznych
2. Nazwa kierunku studiów	Informatyka w biznesie
3. Forma prowadzenia studiów	stacjonarne
4. Profil studiów	praktyczny
5. Poziom studiów	studia I stopnia
6. Nazwa zajęć	Grafika stron WWW
7. Kod zajęć	KW 11A
8. Poziom/kategoria zajęć	przedmiot: kształcenia kierunkowego
9. Status zajęć	wybieralny
10. Usytuowanie zajęć w harmonogramie realizacji zajęć	semestr 7
11. Język wykładowy	polski
12. Liczba punktów ECTS	5

2. Formy zajęć dydaktycznych i ich wymiar w harmonogramie realizacji programu studiów

Wykład W	Ćwiczenia C	Laboratorium L	Projekt P	Konwersatorium K	Praktyka PZ	Inne
15	-	30			-	-

3. Cele zajęć

C1	Zapoznanie ze związkiem teorii barw z tworzeniem grafiki na potrzeby Internetu oraz z zasadami funkcjonalności graficznej witryn, a także technikami projektowania czytelnych i estetycznych pod kątem graficznym stron internetowych
C2	Ukształtowanie umiejętności zauważania związku pomiędzy aspektem kulturowym wykorzystania barwy, a doбором odpowiednich kompozycji graficznych dla konkretnych projektów w dobie globalizacji oraz przytoczenie i dyskusja przykładowych kierunków działań marketingowych, które można przenieść na płaszczyznę graficzną projektów internetowych

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

A. Wiedza z przedmiotu technologie internetowe.

5. Efekty uczenia się dla zajęć, wraz z odniesieniem do efektów uczenia się określonych dla kierunku

Lp.	Opis efektów uczenia się dla zajęć	Odniesienie do efektów uczenia się określonych dla kierunku - identyfikator efektów uczenia się	odniesienie do efektów obszarowych i inżynierskich
W_01	Powinien znać podstawowe zasady tworzenia funkcjonalnych pod kątem graficznych stron internetowych, jak również dobrać odpowiednie technologie do ich sprawnej realizacji	K_W07 K_W13	P6S_WG

U_01	Powinien umieć przygotować szatę graficzną strony internetowej, zarówno w aspekcie projektowym - odpowiedniego doboru barw do zamierzonych celów i grupy odbiorców, jak i technicznym – wykorzystując efektywnie narzędzia do tego celu przeznaczone.	K_U11 K_U13	P6S_UW
K_01	Jest gotów do odpowiedniego określania priorytetów służących w realizacji określonego przez siebie lub innych zadania.	K_K02	P6U_KO
6. Treści kształcenia – oddzielnie dla każdej formy zajęć dydaktycznych			
Wykład			
Lp.	Tematyka zajęć – szczegółowy opis bloków tematycznych	Liczba godzin	
W1	Powiązanie problematyki grafiki prezentowanej w Internecie z podstawami grafiki komputerowej. Umiejscowienie grafiki prezentacyjnej i internetowej wśród innych dziedzin grafiki komputerowej na potrzeby wizualizacji, kartografii, diagnostyki, komunikacji człowiek-komputer, projektowania wspomaganego komputerowo, wirtualnej rzeczywistości, DTP, rozrywki. Atrybuty i rodzaje barw. Synteza barw. Percepcja i mieszanie barw. Modele barw w zastosowaniach internetowych.	4	
W2	Praca z barwami. Znaczenie barw w reklamie i marketingu, ze szczególnym uwzględnieniem marketingu internetowego.	2	
W3	Symbolika kolorów w różnych kulturach. Konieczność dostosowania parametrów graficznych witryny do grupy docelowej (narodowościowej, etnicznej, wiekowej, zawodowej, etc.).	3	
W4	Podstawowe techniki oddziaływania na odbiorcę reklamy internetowej z użyciem barw.	2	
W5	Barwa na stronach WWW – jakich barw lub ich zestawień należy unikać i dlaczego. Zjawisko chromostereopsys, daltonizm, zmiany sposobu postrzegania barw z wiekiem. Symulowanie trójwymiarowości z użyciem barw. Złudzenia optyczne związane z barwami. Historyczne pojęcie bezpiecznej palety barw.	2	
W6	Funkcjonalność stron internetowych w kontekście grafiki.	2	
Razem		15	
Laboratorium			
L1	Realizacja w darmowym programie do obsługi grafiki rastrowej (GIMP) i zadań związanych z przygotowaniem grafiki na potrzeby stron WWW – przyciski, ikony, bannery, aktywne mapy, retusz zdjęć, odszumianie.	8	
L2	Realizacja w darmowym programie do obsługi grafiki wektorowej (InkScape) zadań związanych z przygotowaniem grafiki na potrzeby stron WWW – animacje, logotypy, praca z obiektami.	8	
L3	Praca z formatami graficznymi stosowanymi w Internecie – porównanie, ograniczenia, kompresja.	6	
L4	Analiza wybranych witryn internetowych pod kątem czytelności graficznej strony oraz stopnia zastosowania podstawowych zasad funkcjonalności graficznej witryn.	6	
L5	Zaliczenie zajęć laboratoryjnych (zadanie końcowe).	2	
Razem		30	

7. Metody weryfikacji efektów uczenia się /w odniesieniu do poszczególnych efektów

Symbol efektu uczenia się	Forma weryfikacji						
	Egzamin ustny	Egzamin pisemny	Kolokwium	Projekt	Sprawdzian wejściowy	Sprawozdanie	Inne
W_01			X				
U_01				X			
K_01							X

8. Obciążenie pracą studenta

Forma aktywności	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności
<i>Udział w wykładach</i>	15
<i>Udział w ćwiczeniach</i>	
<i>Udział w konwersatoriach/laboratoriach/projektach</i>	30
<i>Udział w praktyce zawodowej</i>	
<i>Udział nauczyciela akademickiego w egzaminie</i>	
<i>Udział w konsultacjach</i>	20
Suma godzin, w ramach zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia	45
<i>Samodzielne przygotowanie do zajęć innych niż kształtujące umiejętności praktyczne</i>	10
<i>Samodzielne przygotowanie do zajęć kształtujących umiejętności praktyczne</i>	45
<i>Przygotowanie do konsultacji</i>	
<i>Przygotowanie do egzaminu i kolokwium</i>	5
Suma godzin pracy własnej studenta	60
Sumaryczne obciążenie studenta	105
<i>Liczba punktów ECTS za zajęcia</i>	5
<i>Obciążenie studenta zajęciami kształtującymi umiejętności praktyczne</i>	75
<i>Liczba punktów ECTS za zajęcia kształtujące umiejętności praktyczne</i>	3
<i>Liczba godzin zajęć prowadzonych z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość</i>	
<i>Liczba punktów ECTS przypisana do zajęć prowadzonych z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość</i>	