

Projektowanie na potrzeby internetu - opis przedmiotu

Informacje ogólne	
Nazwa przedmiotu	Projektowanie na potrzeby internetu
Kod przedmiotu	03.4-WA-EASPP-PPI-Ć-S14_pNadGen8BKLP
Wydział	Wydział Artystyczny
Kierunek	Sztuki wizualne
Profil	ogólnoakademicki
Rodzaj studiów	pierwszego stopnia z tyt. licencjata
Semestr rozpoczęcia	semestr zimowy 2019/2020

Informacje o przedmiocie	
Semestr	5
Liczba punktów ECTS do zdobycia	4
Typ przedmiotu	obieralny
Język nauczania	polski
Sylabus opracował	<ul style="list-style-type: none">dr Paweł Andrzejewski

Formy zajęć					
Forma zajęć	Liczba godzin w semestrze (stacjonarne)	Liczba godzin w tygodniu (stacjonarne)	Liczba godzin w semestrze (niestacjonarne)	Liczba godzin w tygodniu (niestacjonarne)	Forma zaliczenia
Ćwiczenia	45	3	-	-	Zaliczenie na ocenę

Cel przedmiotu

Celem przedmiotu jest nabycie przez studentów wiedzy i umiejętności tworzenia elementów graficznych na potrzeby internetu. Zapoznanie z aplikacjami do tworzenia layoutów stron www, aplikacjami do tworzenia i edycji witryn oraz systemami zarządzania treścią CMS (Content Management System).

Wymagania wstępne

Obsługa komputera w stopniu średnio-zaawansowanym.

Zakres tematyczny

Przekazanie wiedzy z zakresu tworzenia i edycji grafiki na potrzeby internetu. Zapoznanie z rodzajami stron internetowych oraz technologiami wykorzystywanymi do realizacji projektu. Instalacja, konfiguracja i administrowanie systemów zarządzania treścią CMS (Wordpress, Drupal...). Zapoznanie studenta z zaawansowanymi narzędziami przeznaczonymi do tworzenia i edycji witryn, tradycyjną i interaktywną publikacją materiałów (m.in. Photoshop, Illustrator, Dreamweaver, Animate, InDesign).

Metody kształcenia

Wykład, pokaz, ćwiczenia, dyskusja, prezentacja multimedialna.

Efekty uczenia się i metody weryfikacji osiągnięcia efektów uczenia się

Opis efektu	Symbole efektów	Metody weryfikacji	Forma zajęć
Rozpoznaje zasadnicze cechy i właściwości różnych technik stosowanych w dyscyplinach plastycznych. Ma wiedzę dotyczącą twórczości artystów, których dzieła uznawane są za znaczące dla historii sztuki.	<ul style="list-style-type: none">W02W05	<ul style="list-style-type: none">aktywność w trakcie zajęć	<ul style="list-style-type: none">Ćwiczenia
Rozpoznaje i definiuje zależności między teorią a praktyką poszczególnych mediów i dyscyplin artystycznych. Posiada podstawową wiedzę w zakresie literatury dotyczącej głównych nurtów i tendencji w historii sztuki i kultury. Wykorzystuje tę wiedzę do dalszego rozwoju artystycznego. Posiada wiedzę w zakresie wybranej przez siebie specjalności	<ul style="list-style-type: none">W06W11	<ul style="list-style-type: none">bieżąca kontrola na zajęciachdyskusjaobserwacja i ocena aktywności na zajęciachprzygotowanie projektu	

Opis efektu	Symbole efektów	Metody weryfikacji	Forma zajęć
Umie tworzyć i realizować własne projekty artystyczne. Dysponuje umiejętnościami niezbędnymi do formułowania koncepcji artystycznych oraz wyboru i użycia środków do realizacji tych koncepcji. Potrafi dobrać i stosować plastyczne środki wyrazu odpowiednie do realizowanych tematów i ćwiczeń. Rozumie relacje między formą a treścią w sztuce. Potrafi wyszukiwać i korzystać z informacji potrzebnych w procesie kształtowania ekspresji twórczej i metody pracy (książki, katalogi, czasopisma, Internet). Umie świadomie posługiwać się różnymi technikami i technologiami, potrafi je łączyć ze sobą. Jest przygotowany do współdziałania z innymi w ramach prac projektów zespołowych, warsztatów, działań plastycznych i edukacyjnych	<ul style="list-style-type: none"> • U01 • U02 • U03 • U06 • U09 	<ul style="list-style-type: none"> • aktywność w trakcie zajęć • bieżąca kontrola na zajęciach • dyskusja • egzamin - ustny, opisowy, testowy i inne • obserwacja i ocena aktywności na zajęciach 	<ul style="list-style-type: none"> • Ćwiczenia
Rozumie potrzebę uczenia się. Umie zdobywać, gromadzić, analizować i interpretować potrzebne do twórczości i refleksji nad sztuką i kulturą informacje. Potrafi wykorzystać kreatywność myślenia i twórczą pracę w trakcie rozwiązywania problemów. Posiada umiejętność samooceny, konstruktywnej krytyki, podejmowania refleksji i dyskursu w odniesieniu do problemów społecznych, twórczych, naukowych, filozoficznych i etycznych.	<ul style="list-style-type: none"> • K01 • K05 • K07 	<ul style="list-style-type: none"> • aktywność w trakcie zajęć • bieżąca kontrola na zajęciach • dyskusja • egzamin - ustny, opisowy, testowy i inne • obserwacja i ocena aktywności na zajęciach 	<ul style="list-style-type: none"> • Ćwiczenia

Warunki zaliczenia

Warunkiem uzyskania zaliczenia jest wykonanie przewidzianych planem zajęć ćwiczeń (zgodnie z wytycznymi prowadzącego) i aktywna obecność na zajęciach.

Literatura podstawowa

1. Projektowanie stron WWW. Użyteczność w praktyce, Marek Kasperski, Anna Boguska-Torbicz, wyd. Helion
2. Tworzenie stron WWW. Kurs, Radosław Sokół, wyd. Helion
3. Responsywne strony WWW, Technologia na start!, Andrew Fisher, Earle Castledine, wyd. Helion
4. Adobe Dreamweaver CC – OFICJALNY PODRĘCZNIK
5. Adobe Animate CC – OFICJALNY PODRĘCZNIK
6. Adobe Photoshop CC – OFICJALNY PODRĘCZNIK
7. Adobe Illustrator CC – OFICJALNY PODRĘCZNIK

Literatura uzupełniająca

1. Darmowe sposoby na tworzenie profesjonalnych stron WWW. Podręcznik webmastera, Mark William Bell, wyd. Helion
2. jQuery. Tworzenie animowanych witryn internetowych, Wojciech Majkowski, wyd. Helion
3. Responsywne i wydajne projekty internetowe. Szybkie aplikacje dla każdego, Tom Baker, wyd. Helion
4. Typografia komputerowa, S.G Wheeler, G.S. Wheeler, Exit, Warszawa
5. Photoshop, Illustrator, InDesign i Acrobat w praktyce, Paweł Zakrzewski, wyd. Helion

Uwagi

Zmodyfikowane przez dr Paweł Andrzejewski (ostatnia modyfikacja: 20-05-2019 00:36)