

# 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	<a href="#">Wydział Artystyczny</a>
Kierunek	Sztuki wizualne
Profil	ogólnoakademicki
Rodzaj studiów	drugiego stopnia z tyt. magistra
Semestr rozpoczęcia	semestr zimowy 2022/2023

Informacje o przedmiocie	
Semestr	1
Liczba punktów ECTS do zdobycia	2
Typ przedmiotu	obieralny
Język nauczania	polski
Sylabus opracował	<ul style="list-style-type: none"><li>dr Paweł Andrzejewski</li></ul>

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	30	2	-	-	Zaliczenie na ocenę

## Cel przedmiotu

Celem przedmiotu jest zapoznanie studenta z możliwościami tworzenia interaktywnych prototypów interfejsów, spotów reklamowych, newsletterów oraz różnych form prezentacji służących wyróżnieniu się w świecie wizualnych treści.

## Wymagania wstępne

Obsługa komputera w stopniu średnio zaawansowanym.

## Zakres tematyczny

Zapoznanie z możliwościami tworzenia interaktywnych prototypów interfejsów przy pomocy przeznaczonych do tego celu aplikacji (Adobe XD, Figma, ProtoPie). Tworzenia spotów reklamowych, newsletterów i animowanej infografiki (Blender, Adobe After Effects, Adobe Animate). Podsumowanie zajęć ma stanowić realizacja zaakceptowanych przez prowadzącego projektów.

## 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
Ma świadomość i potrzebę popularyzacji dokonań własnych i innych. Potrafi prezentować i promować działalność artystyczną posługując się fachową terminologią. Zna i rozumie podstawowe zasady ochrony i zarządzania własnością praw autorskich.	<ul style="list-style-type: none"><li>K-K03</li><li>K-K11</li><li>K-K12</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>aktywność w trakcie zajęć</li><li>bieżąca kontrola na zajęciach</li><li>obserwacja i ocena aktywności na zajęciach</li><li>praca kontrolna</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Ćwiczenia</li></ul>
Umie tworzyć i realizować własne koncepcje artystyczne , dysponuje umiejętnościami niezbędnymi do ich wyrażenia, posiada rozwiniętą osobowość artystyczną. Potrafi swobodnie dobierać i stosować plastyczne środki wyrazu odpowiednie do realizowanych tematów i ćwiczeń. Świadomie posługuje się różnymi technikami i technologiami, potrafi je łączyć ze sobą. Potrafi obserwować proces twórczy wynikający z działań grupy, włączać się w niego oraz aktywnie w nim uczestniczyć.	<ul style="list-style-type: none"><li>K-U01</li><li>K-U02</li><li>K-U05</li><li>K-U09</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>aktywność w trakcie zajęć</li><li>bieżąca kontrola na zajęciach</li><li>obserwacja i ocena aktywności na zajęciach</li><li>praca kontrolna</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Ćwiczenia</li></ul>

Opis efektu	Symboleefektów	Metody weryfikacji	Forma zajęć
Ma szczegółową wiedzę w zakresie dotyczącym obszarów sztuki niezbędą do formułowania i rozwiązywania złożonych zagadnień w zakresie dyscyplin artystycznych. Posiada szeroką wiedzę dotyczącą cech i właściwości różnych technik i technologii oraz środków ekspresji stosowanych w różnych dyscyplinach artystycznych. Posiada wiedzę na temat związków sztuk plastycznych z innymi dziedzinami współczesnego życia. Posługuje się znajomością różnych konwencji, wzorców i inspiracji.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">K-W01</a></li> <li>• <a href="#">K-W03</a></li> <li>• <a href="#">K-W07</a></li> <li>• <a href="#">K-W10</a></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• aktywność w trakcie zajęć</li> <li>• bieżąca kontrola na zajęciach</li> <li>• obserwacja i ocena aktywności na zajęciach</li> <li>• praca kontrolna</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ćwiczenia</li> </ul>

## 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 internetowych. Przewodnik dla początkujących webmasterów po HTML5, CSS3 i grafice, Robbins Jennifer, Wydawnictwo Helion, 2020
2. Web Design z HTML5 i CSS3. Technologie frontendowe od podstaw, Felke-Morris Terry, Wydawnictwo Helion, 2020
3. Zrozumieć JavaScript. Wprowadzenie do programowania, Haverbeke Marijn, Wydawnictwo Helion, 2020
4. Responsywne strony WWW, Technologia na start!, Andrew Fisher, Earle Castledine, wyd. Helion
5. Projektowanie stron WWW. Użyteczność w praktyce, Marek Kasperski, Anna Boguska-Torbicz, wyd. Helion
6. Adobe Dreamweaver CC – OFICJALNY PODRĘCZNIK
7. Adobe Photoshop CC – OFICJALNY PODRĘCZNIK
8. 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 hab. Helena Kardasz, prof. UZ (ostatnia modyfikacja: 22-04-2022 22:06)

Wygenerowano automatycznie z systemu SylabUZ