

**KARTA PRZEDMIOTU****I. Dane podstawowe**

Nazwa przedmiotu	Grafika internetowa
Nazwa przedmiotu w języku angielskim	
Kierunek studiów	Informatyka
Poziom studiów (I, II, jednolite magisterskie)	I
Forma studiów (stacjonarne, niestacjonarne)	Stacjonarne
Dyscyplina	Informatyka
Język wykładowy	Język polski

Koordinator przedmiotu/osoba odpowiedzialna	mgr szt. Paweł Łuciuk
---	-----------------------

Forma zajęć ( <i>katalog zamknięty ze słownika</i> )	Liczba godzin	semestr	Punkty ECTS
wykład			3
konwersatorium			
ćwiczenia	30	5	
laboratorium			
warsztaty			
seminarium			
proseminarium			
lektorat			
praktyki			
zajęcia terenowe			
pracownia dyplomowa			
translatorium			
wizyta studyjna			

Wymagania wstępne	W1 - Podstawy obsługi komputera. W2 - Obsługa programów do obróbki obrazów graficznych. W3 - Podstawy HTML i CSS.
-------------------	---

**II. Cele kształcenia dla przedmiotu**

C1 - Zapoznanie studentów z teoretycznymi i praktycznymi aspektami projektowania grafiki stron internetowych.
C2 - Sprawdzenie i ocena zdobytych przez studentów wiedzy i umiejętności.

**III. Efekty uczenia się dla przedmiotu wraz z odniesieniem do efektów kierunkowych**

Symbol	Opis efektu przedmiotowego	Odniesienie do efektu kierunkowego
<b>WIEDZA</b>		
W_01	W1 - ma podstawową wiedzę z zakresu projektowania graficznego,	K_W06
W_02	zna podstawy estetyki kompozycji graficznej,	K_W06
W_03	zna proces tworzenia elementów graficznych i kompozycji szablonu strony internetowej,	K_W06
W_04	wie jak obsługiwać programy do obróbki grafiki na potrzeby www.	K_W06
<b>UMIEJĘTNOŚCI</b>		
U_01	jest przygotowany do projektowania i tworzenia grafiki na potrzeby www,	K_U02, K_U04
U_02	potrafi tworzyć szablony stron internetowych, dostosowujące się do dynamicznej zawartości,	K_U02, K_U04
U_03	umie zaprogramować automatyczne generowanie obrazów na stronie www,	K_U02, K_U04
U_04	wprawnie obsługuje programy graficzne w zakresie niezbędnym do projektowania stron www.	K_U02, K_U04
<b>KOMPETENCJE SPOŁECZNE</b>		
K_01	Student jest świadomy konieczności kreatywnego myślenia i działania podczas tworzenia grafiki na potrzeby Internetu	K_K01
K_02	jest otwarty na samodzielną pracę nad różnymi, także nowymi efektami graficznymi	K_K01
K_03	jest świadomy znaczenia siły przekazu grafiki komputerowej we współczesnym świecie informacyjnym.	K_K01

**IV. Opis przedmiotu/ treści programowe**

<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Krótka historia projektowania stron internetowych.</li> <li>2. Podstawy projektowania graficznego i estetyki kompozycji.</li> <li>3. Tworzenie podstawowych elementów graficznych: przycisków, ikon, ramek, napisów, znaków graficznych, tła itp.</li> <li>4. Kompozycja szablonów stron www przeznaczonych do dynamicznie zmieniającej się zawartości.</li> <li>5. Programowe generowanie obrazów na stronie internetowej.</li> <li>6. Dostosowywanie grafiki do różnych urządzeń wyświetlających.</li> <li>7. Optymalizacja grafiki na potrzeby wyszukiwarek internetowych.</li> </ol>
--

**V. Metody realizacji i weryfikacji efektów uczenia się**

Symbol efektu	Metody dydaktyczne <i>(lista wyboru)</i>	Metody weryfikacji <i>(lista wyboru)</i>	Sposoby dokumentacji <i>(lista wyboru)</i>
<b>WIEDZA</b>			
W_01	Dyskusja, Praca z tekstem, Praca pod kierunkiem	Obserwacja, Przygotowanie / Wykonanie projektu	Karta oceny / Raport z obserwacji, Karta oceny projektu
W_02	Dyskusja, Praca z tekstem,	Obserwacja, Przygotowanie /	Karta oceny / Raport z

	Praca pod kierunkiem	Wykonanie projektu	obserwacji, Karta oceny projektu
W_03	Dyskusja, Praca z tekstem, Praca pod kierunkiem	Obserwacja, Przygotowanie / Wykonanie projektu	Karta oceny / Raport z obserwacji, Karta oceny projektu
W_04	Dyskusja, Praca z tekstem, Praca pod kierunkiem	Obserwacja, Przygotowanie / Wykonanie projektu	Karta oceny / Raport z obserwacji, Karta oceny projektu
<b>UMIEJĘTNOŚCI</b>			
U_01	Ćwiczenia praktyczne, Dyskusja, Metoda projektu	Przygotowanie / wykonanie Projektu, Obserwacja	Karta oceny projektu, Karta oceny / Raport z obserwacji
U_02	Ćwiczenia praktyczne, Dyskusja, Metoda projektu	Przygotowanie / wykonanie Projektu, Obserwacja	Karta oceny projektu, Karta oceny / Raport z obserwacji
U_03	Ćwiczenia praktyczne, Dyskusja, Metoda projektu	Przygotowanie / wykonanie Projektu, Obserwacja	Karta oceny projektu, Karta oceny / Raport z obserwacji
U_04	Ćwiczenia praktyczne, Dyskusja, Metoda projektu	Przygotowanie / wykonanie Projektu, Obserwacja	Karta oceny projektu, Karta oceny / Raport z obserwacji
<b>KOMPETENCJE SPOŁECZNE</b>			
K_01	Dyskusja, Metoda projektu	Przygotowanie / wykonanie Projektu, Obserwacja	Karta oceny projektu, Karta oceny / Raport z obserwacji
K_02	Dyskusja, Metoda projektu	Przygotowanie / wykonanie Projektu, Obserwacja	Karta oceny projektu, Karta oceny / Raport z obserwacji
K_03	Dyskusja, Metoda projektu	Przygotowanie / wykonanie Projektu, Obserwacja	Karta oceny projektu, Karta oceny / Raport z obserwacji

## VI. Kryteria oceny, wagi...

Projekt zaliczeniowy, frekwencja i zaangażowanie na zajęciach.

Kryteria oceny końcowej:

91% – 100% bardzo dobry (5)

81% – 90% dobry z plusem (4+)

71% – 80% dobry (4)

61% – 70% dostateczny z plusem (3+)

50% – 60% dostateczny (3)

Poniżej 50% niedostateczny (2)

**VII. Obciążenie pracą studenta**

Forma aktywności studenta	Liczba godzin
Liczba godzin kontaktowych z nauczycielem	<b>60</b>
Liczba godzin indywidualnej pracy studenta	<b>30</b>

**VIII. Literatura**

Literatura podstawowa
[1] Shelley Powers, <i>Painting the Web</i> , O'Reilly Media, Inc., 2008.
[2] Dokumentacja HTML i CSS np. na stronie <a href="http://www.w3schools.com">http://www.w3schools.com</a> .
Literatura uzupełniająca
[3] Podręcznik użytkownika programu GIMP: <a href="http://docs.gimp.org/en/">http://docs.gimp.org/en/</a> .
[4] Dokumentacja PHP np. na stronie <a href="http://php.net">http://php.net</a> .