

# WROCŁAWSKA WYŻSZA SZKOŁA INFORMATYKI STOSOWANEJ

## KARTA OPISU PRZEDMIOTU

<b>Wydział</b>		<b>Informatyki</b>	
<b>Kierunek</b>		<b>Informatyka</b>	
<b>Specjalność</b>		<b>Projektowanie stron internetowych</b>	
<b>Semestr</b>	<b>VI</b>	<b>Program studiów, dla którego obowiązuje sylabus</b>	<b>2023/2024</b>
<b>Stopień studiów</b>	<b>I</b>		

Nazwa przedmiotu	Projekt 2 – strona internetowa			
Kod przedmiotu	P2SI			
Łączna liczba godzin	30	Tryb	stacjonarny	niestacjonarny
Profil kształcenia	Ogólnoakademicki (A)		Praktyczny (P)	
Forma zajęć	laboratorium			
Język przedmiotu	polski			
Liczba punktów ECTS	2			

<b>Prowadzący zajęcia</b>	
<b>Forma prowadzonych zajęć</b>	<b>Laboratorium</b>
<b>Wymiar zajęć</b>	<b>30 h</b>
<b>Stopień (tytuł) naukowy</b>	
<b>Imię</b>	
<b>Nazwisko</b>	

<b>Wymagania wstępne</b>	Umiejętność obsługi komputera i środowisk programistycznych. Podstawowa wiedza z zakresu projektowania graficznego i zasad UX/UI.
<b>Założenia i cele przedmiotu</b>	Celem zajęć jest przećwiczenie procesu tworzenia strony internetowej: od analizy celów i potrzeb użytkowników, poprzez tworzenie makiet nisko- i wysokoszczegółowych, prototypowanie, testowanie użyteczności, aż do przygotowania projektu do wdrożenia. Studenci zdobędą umiejętności planowania i projektowania interfejsów webowych gotowych do implementacji.
<b>Metody dydaktyczne</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Prezentacje multimedialne.</li> <li>2. Pokazy przykładowych rozwiązań problemów.</li> <li>3. Rozwiązywanie zadań praktycznych.</li> </ol>

<b>Efekty uczenia się (odniesienie do charakterystyk poziomów Polskiej Ramy Kwalifikacji)</b>		<b>Odniesienie do efektów dla kierunku</b>	<b>Odniesienie do efektów uczenia się wg Polskiej Ramy Kwalifikacji</b>
WIEDZA – absolwent zna i rozumie:	W01.Proces projektowania strony internetowej, w tym określania celów, grup docelowych i potrzeb funkcjonalnych.  W02.Zasady tworzenia makiet nisko- i wysokoszczegółowych interfejsów stron	K_W10 K_W21 K_W22	P6S_WG P6S_WG_INŻ

## WROCŁAWSKA WYŻSZA SZKOŁA INFORMATYKI STOSOWANEJ

	<p>internetowych.</p> <p>W03. Metody testowania użyteczności i analizy feedbacku w celu ciągłego ulepszania projektu strony.</p> <p>W04. Narzędzia i techniki prototypowania pozwalające na interaktywną prezentację koncepcji strony.</p> <p>W05. Wymogi dotyczące przygotowania projektu do wdrożenia front-endowego, uwzględniając standardy kodowania i optymalizację UX/UI.</p>		
UMIEJĘTNOŚCI – absolwent potrafi:	<p>U01. Określić cele, grupę docelową oraz funkcjonalności strony internetowej, tworząc kompleksowy plan projektu.</p> <p>U02. Opracowywać makiety nisko- i wysokoszczegółowe, uwzględniając zasady intuicyjnej nawigacji i czytelności układu treści.</p> <p>U03. Przeprowadzać testy użyteczności, analizować wyniki i wdrażać ulepszenia do zaprojektowanego interfejsu.</p> <p>U04. Stosować narzędzia prototypowania do tworzenia interaktywnych modeli strony i prezentowania funkcjonalności.</p> <p>U05. Przygotować projekt graficzny i strukturalny strony do implementacji front-endowej, uwzględniając optymalizację kodu i doświadczenia użytkownika.</p>	<p>K_U01 K_U02 K_U03 K_U04 K_U09 K_U11 K_U17 K_U21 K_U23</p>	<p>P6S_UW P6S_UW_INŻ P6S_UO P6S_KK P6S_UK</p>
KOMPETENCJE SPOŁECZNE – absolwent jest gotów do	<p>K01. Pracy w zespole, przyjmując w nim różne role.</p> <p>K02. Kreatywnego tworzenia projektów.</p> <p>K03. Ciągłego samokształcenia się w celu dostosowywania się do dynamicznie zmieniających się technologii.</p>	<p>K_K01 K_K03 K_K04</p>	<p>P6S_KO P6S_UU P6S_UO P6S_KR</p>

Lp.	Tematyka zajęć	Liczba godzin
<b>Forma zajęć – laboratorium</b>		
<b>Projekt 2 – Strona internetowa</b>		
1	Analiza i planowanie projektu strony internetowej. Określenie celów, grupy docelowej, funkcjonalności strony.	6
2	Tworzenie makiety niskiej szczegółowości oraz jej testowanie.	6
3	Tworzenie makiety wysokiej szczegółowości, projektowanie interfejsu graficznego, nawigacji, interakcji. Wykorzystanie narzędzi prototypowania.	6
4	Testowanie i prezentacja projektu. Testy użyteczności, poprawa błędów,	6

## WROCŁAWSKA WYŻSZA SZKOŁA INFORMATYKI STOSOWANEJ

	przygotowanie do finalnej prezentacji.	
5	Implementacja interfejsu aplikacji – przygotowanie projektu pod kątem kodowania. Zaliczenie.	6

<b>Forma i warunki zaliczenia przedmiotu</b>	Wykonanie projektów. Częstkowe prezentacje, zdawanie raportów, obrona projektów.	
<b>Metody weryfikacji efektów uczenia się</b>		<b>Nr efektu uczenia się z sylabusu</b>
	Ocena projektów i częściowych prezentacji.	W01-W05, U01-U05, K01-K03

<b>Literatura podstawowa</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. S. Krug, <i>Nie każ mi myśleć! O życiowym podejściu do funkcjonalności stron internetowych</i>, Helion, Gliwice 2014.</li> <li>2. J. Yablonski, <i>Prawa UX. Jak psychologia pomaga w projektowaniu lepszych produktów i usług</i>, Helion, Gliwice 2021.</li> </ol>
<b>Literatura uzupełniająca</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. D. Norman, <i>Dizajn na co dzień</i>, Warszawa 2018.</li> <li>2. G. Ambrose, P. Harris, <i>Layout. Twórcze projektowanie</i>, Warszawa 2007.</li> <li>3. E. Marcotte, <i>Responsive Web Design</i>, Helion, Gliwice 2017.</li> </ol>

Nakład pracy studenta	
	Liczba godzin
Zajęcia dydaktyczne	30
Przygotowanie się do zajęć	5
Studiowanie literatury	5
Udział w konsultacjach	2
Przygotowanie projektu / eseju / prezentacji itp.	18
Przygotowanie się do egzaminu / zaliczenia	-
Inne	-
<b>ŁĄCZNY nakład pracy studenta w godz.</b>	<b>60</b>
<b>Liczba punktów ECTS</b>	<b>2</b>