

AKADEMIA TECHNICZNO-INFORMATYCZNA W NAUKACH STOSOWANYCH

KARTA OPISU PRZEDMIOTU

Wydział		Informatyki	
Kierunek		Informatyka	
Specjalność		Projektowanie stron internetowych	
Semestr	VI	Program studiów, dla którego obowiązuje sylabus	2024/2025
Stopień studiów	I		

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			

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

Wymagania wstępne	Umiejętność obsługi komputera i środowisk programistycznych. Podstawowa wiedza z zakresu projektowania graficznego i zasad UX/UI.
Założenia i cele przedmiotu	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.
Metody dydaktyczne	<ol style="list-style-type: none"> 1. Prezentacje multimedialne. 2. Pokazy przykładowych rozwiązań problemów. 3. Rozwiązywanie zadań praktycznych.

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

AKADEMIA TECHNICZNO-INFORMATYCZNA W NAUKACH STOSOWANYCH

	<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 czytelnego 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
Forma zajęć – laboratorium		
Projekt 2 – Strona internetowa		
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, przygotowanie do finalnej prezentacji.	6

AKADEMIA TECHNICZNO-INFORMATYCZNA W NAUKACH STOSOWANYCH

5	Implementacja interfejsu aplikacji – przygotowanie projektu pod kątem kodowania. Zaliczenie.	6
---	---	---

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

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

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	-
ŁĄCZNY nakład pracy studenta w godz.	60
Liczba punktów ECTS	2