

KARTA PRZEDMIOTU**1. Dane podstawowe**

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

Koordinator przedmiotu/osoba odpowiedzialna	mgr Piotr Kociuba
---	-------------------

Forma zajęć (<i>katalog zamknięty ze słownika</i>)	Liczba godzin	semestr	Punkty ECTS
wykład			6
konwersatorium	30	II	
ćwiczenia			
laboratorium	30	II	
warsztaty			
seminarium			
proseminarium			
lektorat			
praktyki			
zajęcia terenowe			
pracownia dyplomowa			
translatorium			
wizyta studyjna			

Wymagania wstępne	W1 - Podstawowa znajomość zasad funkcjonowania sieci WWW, języka HTML oraz arkuszy stylów. W2 - Znajomość języka angielskiego w stopniu umożliwiającym czytanie dokumentacji technicznych
-------------------	--

2. Cele kształcenia dla przedmiotu

<p>C1: Zapoznanie się z standardami i normami obowiązującymi w sieci WWW</p> <p>C2: Zapoznanie się z zaawansowanymi aspektami użycia języków HTML 5 oraz CSS 3</p> <p>C3: Zapoznanie się z podstawowymi możliwościami języka JavaScript, jQuery</p> <p>C4: Zapoznanie się z Mediaquery, CSS Grid, Flexbox w budowaniu responsywnych stron WWW</p> <p>C5: Zapoznanie z podstawami aplikacji internetowych przy wykorzystaniu Node.js</p>

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

Symbol	Opis efektu przedmiotowego	Odniesienie do efektu kierunkowego
WIEDZA		
W_01	Zna możliwości HTML5, CSS3 i JavaScript w kontekście wykorzystania ich jako elementy tworzenia responsywnych witryn (serwisów) internetowych	K_W01, K_W04
W_02	Zna technologie, normy i standardy w procesie projektowania i tworzenia witryn (serwisów) internetowych ich źródła, naturę i zmienność	K_W01, K_W04
UMIĘTNOŚCI		
U_01	Potrafi wykorzystywać wybrane technologie do tworzenia dynamicznych stron internetowych	K_U01, K_U11
U_02	Potrafi korzystać z dokumentacji frameworków i bibliotek wykorzystywanych w procesie budowy witryny	K_U02, K_U08, K_U09
U_03	potrafi posługiwać się technologiami, normami i standardami w procesie projektowania i tworzenia witryn (serwisów) internetowych i odpowiednio określa priorytety służące realizacji projektu witryny internetowej (serwisu)	K_U05, K_U08, K_U11, K_U12
U_04	Potrafi budować proste interakcyjne aplikacje internetowe działające w oparciu o bazę danych	K_U11, K_U12
KOMPETENCJE SPOŁECZNE		
K_01	Ocenia jakość opracowanego rozwiązania i porównuje z rozwiązaniami alternatywnymi	K_K01, K_K02, K_K05
K_02	Rozumie potrzebę ciągłego uzupełniania wiedzy z zakresu technologii internetowych do określania sposobów realizacji projektów	K_K02, K_K03, K_K04

4. Opis przedmiotu/ treści programowe

<ol style="list-style-type: none"> 1. Narzędzia i standardy 2. Składnia HTML5 3. CSS3, Mediaquery, CSS Grid, Flexbox 4. Zaawansowane techniki konstrukcji dokumentu 5. Formularze HTML5 6. Źródła danych dla serwisów HTML5 7. jQuery 8. NodeJS, Express.js

5. 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>
WIEDZA			
W_01	Wykład konwersatoryjny	Test	Uzupełniony i oceniony test

W_02	Wykład konwersatoryjny	Test	Uzupełniony i oceniony test
UMIEJĘTNOŚCI			
U_01	Ćwiczenia laboratoryjne, metoda projektu	Przygotowanie projektu	Pliki projektu
U_02	Ćwiczenia laboratoryjne, metoda projektu	Przygotowanie projektu	Pliki projektu
U_03	Ćwiczenia laboratoryjne, metoda projektu	Przygotowanie projektu	Pliki projektu
U_04	Ćwiczenia laboratoryjne, metoda projektu	Przygotowanie projektu	Pliki projektu
KOMPETENCJE SPOŁECZNE			
K_01	Ćwiczenia laboratoryjne	Przygotowanie projektu	Pliki projektu
K_02	Ćwiczenia laboratoryjne	Przygotowanie projektu	Pliki projektu

6. Kryteria oceny, wagi

Konwersatorium:

Na końcową ocenę z konwersatorium składają się:

- test 90%,
- aktywny udział w dyskusji na wykładzie 10%,

Kryteria oceniania prac na teście:

91 - 100% punktów z testu - ocena 5,0

81 - 90% punktów z testu - ocena 4,5

71 - 80% punktów z testu - ocena 4,0

61 - 70% punktów z testu - ocena 3,5

50 - 60% punktów z testu - ocena 3,0

Laboratorium:

Na końcową ocenę z laboratorium składają się:

- oddane dwa projekty 90%,
- aktywny udział w części praktycznej laboratorium 10%,

Kryteria oceniania prac z projektu:

91 - 100% punktów z projektów - ocena 5,0

81 - 90% punktów z projektów - ocena 4,5

71 - 80% punktów z projektów - ocena 4,0

61 - 70% punktów z projektów - ocena 3,5

50 - 60% punktów z projektów - ocena 3,0

7. Obciążenie pracą studenta

Forma aktywności studenta	Liczba godzin
Liczba godzin kontaktowych z nauczycielem	90
Liczba godzin indywidualnej pracy studenta	70

8. Literatura

Literatura podstawowa	
1.	Włodzimierz Gajda: "HTML 5 i CSS 3. Praktyczne projekty", Helion, Gliwice, 2013
2.	Włodzimierz Gajda: "jQuery. Poradnik programisty", Helion, Gliwice, 2010
3.	Mazur D., HTML5 i CSS3. Definicja nowoczesności, Wydawnictwo Naukowe PWN SA, Warszawa 2015.
4.	Brad. Dayley Piotr Pilch, Node.js, MongoDB, AngularJS: kompendium wiedzy, Grupa Wydawnicza Helion, Gliwice 2015
Literatura uzupełniająca	
1.	https://developer.mozilla.org/pl/docs/Learn/CSS/CSS_layout/Flexbox
2.	https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Learn/CSS/CSS_layout/Grids
3.	https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/CSS/Media_Queries