

**AGH**AGH UNIVERSITY OF SCIENCE
AND TECHNOLOGY

Nazwa modułu zajęć: Projektowanie stron internetowych

Rok akademicki: 2019/2020 Kod: HKLT-2-307-KW-s Punkty ECTS: 1

Wydział: Humanistyczny

Kierunek: Kulturoznawstwo Specjalność: Komunikacja wizualna i projektowanie graficzne

Poziom studiów: Studia II stopnia Forma studiów: Stacjonarne

Język wykładowy: Polski Profil: Ogólnoakademicki (A) Semestr: 3

Strona www: —

Prowadzący moduł: mgr inż. Świąder Andrzej (andrzej.swiader@agh.edu.pl)

Treści programowe zapewniające uzyskanie efektów uczenia się dla modułu zajęć

Student, studentka w toku zajęć poznaje zasady projektowania stron internetowych.

Opis efektów uczenia się dla modułu zajęć

Kod MEU	Student, który zaliczył moduł zajęć zna i rozumie/potrafi/jest gotów do	Powiązania z KEU	Sposób weryfikacji i oceny efektów uczenia się osiągniętych przez studenta w ramach poszczególnych form zajęć i dla całego modułu zajęć
Wiedza: zna i rozumie			
M_W001	Posiada gruntowną wiedzę na temat technologii informatycznych i audiowizualnych istotną dla projektowania stron www.	KLT2A_W24	Wykonanie projektu, Aktywność na zajęciach
Umiejętności: potrafi			
M_U001	Dysponuje umiejętnościami korzystania z najnowszych pakietów oprogramowania przeznaczonych do tworzenia stron internetowych.	KLT2A_U22	Wykonanie projektu, Wykonanie ćwiczeń laboratoryjnych, Aktywność na zajęciach
Kompetencje społeczne: jest gotów do			
M_K001	Rozumie potrzebę ciągłego pogłębiania i aktualizowania wiedzy w obszarze nowoczesnych technik informatycznych związanych z projektowaniem stron www.	KLT2A_K02	Aktywność na zajęciach

M_K002	Dzięki twórczej analizie problemów samodzielnie formułuje propozycje ich rozwiązania i podejmuje samodzielne działania twórcze przy realizacji projektu.	KLT2A_K04, KLT2A_K03, KLT2A_K06	Wykonanie projektu, Aktywność na zajęciach
--------	--	---------------------------------------	--

Liczba godzin zajęć w ramach poszczególnych form zajęć

Suma	Forma zajęć dydaktycznych										
	Wykład	Ćwiczenia audytoryjne	Ćwiczenia laboratoryjne	Ćwiczenia projektowe	Konwersatorium	Zajęcia seminaryjne	Zajęcia praktyczne	Zajęcia terenowe	Zajęcia warsztatowe	Prace kontrolne i przejściowe	Lektorat
15	0	0	15	0	0	0	0	0	0	0	0

Matryca kierunkowych efektów uczenia się w odniesieniu do form zajęć i sposobu zaliczenia, które pozwalają na ich uzyskanie

Kod MEU	Student, który zaliczył moduł zajęć zna i rozumie/potrafi/jest gotów do	Forma zajęć dydaktycznych										
		Wykład	Ćwiczenia audytoryjne	Ćwiczenia laboratoryjne	Ćwiczenia projektowe	Konwersatorium	Zajęcia seminaryjne	Zajęcia praktyczne	Zajęcia terenowe	Zajęcia warsztatowe	Prace kontrolne i przejściowe	Lektorat
Wiedza: zna i rozumie												
M_W001	Posiada gruntowną wiedzę na temat technologii informatycznych i audiowizualnych istotną dla projektowania stron www.	-	-	+	-	-	-	-	-	-	-	-
Umiejętności: potrafi												
M_U001	Dysponuje umiejętnościami korzystania z najnowszych pakietów oprogramowania przeznaczonych do tworzenia stron internetowych.	-	-	+	-	-	-	-	-	-	-	-
Kompetencje społeczne: jest gotów do												
M_K001	Rozumie potrzebę ciągłego pogłębiania i aktualizowania wiedzy w obszarze nowoczesnych technik informatycznych związanych z projektowaniem stron www.	-	-	+	-	-	-	-	-	-	-	-

M_K002	Dzięki twórczej analizie problemów samodzielnie formułuje propozycje ich rozwiązania i podejmuje samodzielne działania twórcze przy realizacji projektu.	-	-	+	-	-	-	-	-	-	-	-
--------	--	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

Nakład pracy studenta (bilans punktów ECTS)

Forma aktywności studenta	Obciążenie studenta
Udział w zajęciach dydaktycznych/praktyka	15 godz
przygotowanie projektu, prezentacji, pracy pisemnej, sprawozdania	10 godz
Dodatkowe godziny kontaktowe	1 godz
Sumaryczne obciążenie pracą studenta	26 godz
Punkty ECTS za moduł	1 ECTS

Pozostałe informacje

Szczegółowe treści kształcenia w ramach poszczególnych form zajęć (szczegółowy program wykładów i pozostałych zajęć)

Ćwiczenia laboratoryjne

1. Budowa stron www

Definiowanie typu dokumentu, znaczniki HTML, style, sformatowane akapity, nagłówki, wydzielony blok tekstu, grupowanie elementów, znaczniki formatujące znaki, znaki specjalne (encje), tabele, formularze, łącza do innych stron, obrazy, komentarze i skrypty. Podstawowe zasady dotyczące tworzenia kodu HTML. Wstawianie w kodzie komentarzy. Deklarowanie typu dokumentu. Definiowanie tytułu dokumentu. Definiowanie domyślnej ścieżki. Definiowanie automatycznego odświeżania i przekierowania. Ustawianie koloru tła strony. Definiowanie obrazu w tle dokumentu.

2. Podstawy tworzenia stron w języku HTML

Wiersze, podziały wierszy i akapity. Ręczne wstawianie podziałów wierszy. Twarde spacje. Łączniki opcjonalne. Zachowanie formatowania. Wcięcia. Nagłówki. Linie poziome. Zagadnienia związane z grupowaniem elementów na stronie. Wprowadzenie do problematyki związanej z listami w języku HTML. Listy uporządkowane. Listy nieuporządkowane. Listy definicji. Listy zagnieżdżone.

3. Wstawianie rysunków

Przegląd formatów graficznych stosowanych w dokumentach www. Zagadnienia związane z kompresją obrazu. Opcje kompresji. Głębia kolorów. Metody zwiększania prędkości ładowania strony. Zagadnienia wstawiania rysunków. Rozmieszczanie rysunków na stronie. Opisy rysunków wyświetlane w przeglądarkach tekstowych. Wymiary i skalowanie rysunków. Obramowanie rysunków. Definiowanie mapy obrazu. Definiowanie obszarów aktywnych. Tworzenie animacji.

4. Łącza do stron www

Omówienie zagadnień związanych z wprowadzaniem łączy do stron www. Adresy względne. Adresy bezwzględne. Łącza do e-mail. Docelowe okna łączy. wprowadzanie

tekstu podpowiedzi dla łącza. Skrótów klawiaturowe. omówienie zasad związanych z kolejnością uaktywniania łącza. Tworzenie kotwic. Dobór kolorów łącza. Parametry dokumentu docelowego.

5. Praca z tekstem

Metody formatowania tekstu oparte na znacznikach. Formatowanie tekstu przy użyciu CSS. Pogrubienie i kursywa. Czcionka o stałej szerokości. Wprowadzanie górnego i dolnego indeksu. Oznaczanie zmian w dokumencie. Wstawianie i usuwanie tekstu. Grupowanie elementów tekstowych przy pomocy znaczników. Systemy kodowania znaków. Znaki specjalne. Znaki spacji i myślników. Wprowadzanie symbolu praw autorskich, znaku towarowego i symboli walut. Znaki cudzośćlowu, strzałek i symboli akcentu. Wprowadzanie liter alfabetu greckiego i symboli matematycznych.

6. Tabele

Omówienie części składowych tabel HTML. Zagadnienia związane z doбором szerokości i wyrównywania tabel. Ustalanie odstępów i otaczanie komórek tabeli. Obramowanie tabel i krawędzie tabeli. Wiersze i komórki tabeli. podpisy tabeli. Zagadnienia związane zgrupowaniem wierszy tabeli. Tworzenie nagłówka i stopki tabeli. Ustalanie koloru tła. tworzenie komórek tabeli rozciągających się na kilka wierszy lub kolumn. grupowanie kolumn tabeli. podstawy formatowania z wykorzystaniem tabel. Strony pływające. dokumenty wielokolumnowe. Menu nawigacyjne.

7. Ramki i formularze

Zagadnienia związane z tworzeniem zbiorów ramek. Zawartość ramek. Marginesy, obramowania i paski przewijania ramek. Modyfikacja rozmiarów ramek. Odsyłacze do ramek. Zagnieżdżone zbiory ramek. Ramki pływające. Podstawowe informacje dotyczące formularzy. Przegląd metod wstawiania formularzy. Etykiety pól. Pola tekstowe i pola haseł. Przyciski opcji. Pola wyboru. Listy wyboru. Obszary tekstowe. Pola ukryte. Przyciski. Rysunki. Pola plików. Ustawianie kolejności uaktywniania kontrolek. Grupy pól. Skrypty formularzy.

8. Obiekty multimedialne i skrypty

Przegląd rodzajów obiektów multimedialnych. Zasady umieszczania obiektów multimedialnych na stronach www. Multimedialne wtyczki i odtwarzacze. Zasady wstawiania animacji na stronach www. Wideoklipy, pliki dźwiękowe i pokazy slajdów. Zagadnienia związane z wykorzystaniem skryptów serwerowych i skryptów klienckich. Zasady określania domyślnego języka skryptowego. Dołączanie skryptów do stron www. Wywoływanie wewnętrznych skryptów. Wywoływanie skryptów za pomocą zdarzeń.

9. Wprowadzenie do języka JavaScript

Podstawowe informacje o składni języka JavaScript. Typy zmiennych. Słowa kluczowe. Wartości proste i referencje. Typy proste. Konwersje. Typy referencyjne. Operatory. Instrukcje. Funkcje.

10. Programowanie obiektowe w JavaScript

Deklaracje i tworzenie egzemplarzy obiektów. Referencje do obiektów. Obiekty własne, wewnętrzne i hosta. Zakres publiczny, prywatny i chroniony. Wzorzec konstruktora. Wzorzec prototypu. Modyfikowanie obiektów.

11. JavaScript w przeglądarce internetowej

Format plików zewnętrznych. Kod osadzony i pliki zewnętrzne. umiejscowienie znaczników. Obiektowy model przeglądarki. Obiekt window. Obiekt document. Obiekt location. Obiekt navigator. Obiekt screen.

12. Komunikacja między klientem a serwerem

Właściwości plików cookies. Składniki plików cookies. Zagadnienia bezpieczeństwa związane z plikami cookies. Cookies w języku JavaScript. Cookies na serwerze. przekazywanie plików cookies pomiędzy klientem a serwerem.

13. Moduły rozszerzające

Właściwości modułów rozszerzających. Osadzanie modułów rozszerzających. Wykrywanie modułów rozszerzających. Wprowadzenie do apletów Java. Osadzanie apletów. Odwołanie do apletów w kodzie JavaScript. Tworzenie apletów. Osadzanie filmów Flash. Komunikacja pomiędzy filmami Flash i językiem JavaScript.

14. Google Web Designer.

Metody i techniki kształcenia:

Ćwiczenia laboratoryjne: W trakcie zajęć laboratoryjnych studenci samodzielnie rozwiązują zadany problem praktyczny, dobierając odpowiednie narzędzia. Prowadzący stymuluje grupę do refleksji nad problemem, tak by otrzymane wyniki miały wysoką wartość merytoryczną.

Warunki i sposób zaliczenia poszczególnych form zajęć, w tym zasady zaliczeń poprawkowych, a także warunki dopuszczenia do egzaminu:

Do zaliczenia kursu może przystąpić student, który regularnie uczestniczył w zajęciach. Dopuszczalne są dwie nieusprawiedliwione nieobecności. W przypadku niezaliczenia kursu w pierwszym terminie, student przystępuje do zaliczenia poprawkowego na takich samych zasadach, jakie obowiązywały w terminie pierwszym.

Zasady udziału w poszczególnych zajęciach, ze wskazaniem, czy obecność studenta na zajęciach jest obowiązkowa:

Ćwiczenia laboratoryjne:

- Obecność obowiązkowa: Tak

- Zasady udziału w zajęciach: Studenci wykonują ćwiczenia laboratoryjne zgodnie z materiałami udostępnionymi przez prowadzącego. Student jest zobowiązany do przygotowania się w przedmiocie wykonywanego ćwiczenia, co może zostać zweryfikowane kolokwium w formie ustnej lub pisemnej. Zaliczenie zajęć odbywa się na podstawie zaprezentowania rozwiązania postawionego problemu. Zaliczenie modułu jest możliwe po zaliczeniu wszystkich zajęć laboratoryjnych.

Sposób obliczania oceny końcowej

80% projekt, 20% aktywność na zajęciach.

Sposób i tryb wyrównywania zaległości powstałych wskutek nieobecności studenta na zajęciach:

Student, który opuści więcej niż dwa spotkania ustala z osobą prowadzącą zajęcia zakres i formę wyrównania zaległości.

Wymagania wstępne i dodatkowe, z uwzględnieniem sekwencyjności modułów

-

Zalecana literatura i pomoce naukowe

Duckett, Jon. 2014 HTML i CSS. Zaprojektuj i zbuduj witrynę WWW. Gliwice: Helion.

Hedengren, Thorn Daniel. 2013. Podręcznik WordPressa. Gliwice: Helion.

Wrotek, Witold. 2012. Joomla! Praktyczne projekty. Gliwice: Helion.

Publikacje naukowe osób prowadzących zajęcia związane z tematyką modułu

Nie podano dodatkowych publikacji

Informacje dodatkowe

Brak