

## Opis modułu kształcenia

Nazwa modułu (przedmiotu)		Projektowanie i realizacja interfejsów WEB				Kod przedmiotu	S-INF-I-P-INF-PRIW_V			
Kierunek studiów		Informatyka								
Profil kształcenia		Praktyczny								
Poziom studiów		Studia pierwszego stopnia								
Specjalność		przedmiot wspólny dla wszystkich specjalności								
Forma studiów		Studia stacjonarne								
Semestr studiów		V				Język wykładowy		polski		
Wstępne wymagania dotyczące modułu						Zajęcia z zakresu nauk podstawowych		N		
Tryb zaliczenia przedmiotu		Zaliczenie na ocenę		Liczba punktów ECTS					Sposób ustalania oceny z przedmiotu	
Formy zajęć i inne		L. godz. zajęć w sem.		Całkowita	5	zajęcia kontaktowe	3,2	zajęcia praktyczne		5
		Całkowita	Pracy studenta	Kontaktowe	Sposoby weryfikacji efektów uczenia się w ramach form zajęć					Waga w %
Laboratorium		125	45	80	kolokwium					100%
Razem:		125	45	80					Razem:	100%
Kategoria efektów	L.p.	Efekty uczenia się dla modułu (przedmiotu)				Efekty kierunkowe			Formy realizacji	
Wiedza	1.	Student zna wytyczne i zasady projektowania interfejsów użytkownika				K1P_W14+++			L	
	2.	Student zna trendy w projektowaniu interfejsów graficznych stron WWW				K1P_W14+++			L	
	3.	Student zna trendy w projektowaniu interfejsów graficznych aplikacji mobilnych				K1P_W05++, K1P_W14+++			L	
Umiejętności	1.	Potrafi tworzyć interfejsy graficzne aplikacji WWW/mobilnych w wybranych narzędziach				K1P_U21+++ , K1P_U18+++			L	
	2.	Wykorzystuje różne metody testowania użyteczności				K1P_U07+++ , K1P_U18+++			L	
	3.	Potrafi utworzyć stronę WWW z wykorzystaniem HTML/CSS				K1P_U21+++ , K1P_U18+++			L	
	4.	Stosuje różne technologie w celu utworzenia responsywnej strony i aplikacji				K1P_U05+++ , K1P_U11+ , K1P_U18+++			L	
Kompetencje społeczne	1.	Stara się rozwijać i pogłębiać wiedzę dotyczącą wykorzystania różnych technologii internetowych				K1P_K01++			L	

## Treści kształcenia

Laboratorium		Metody dydaktyczne	warsztaty	
L.p.	Tematyka zajęć			Liczba godzin
1.	User Experience w projektowaniu interfejsów użytkownika i interakcji			10
2.	Opracowanie graficznego interfejsu użytkownika dla strony WWW			20
3.	Opracowanie graficznego interfejsu użytkownika dla aplikacji mobilnej			20
4.	HTML i CSS w praktyce			10
5.	Responsywne strony i aplikacje			20
Razem liczba godzin:				80

## Literatura podstawowa:

1	Thoriq Firdaus, Responsive Web Design. Nowoczesne strony WWW na przykładach
2	Duckett J., HTML i CSS : zaprojektuj i zbuduj witrynę WWW, Helion 2014
3	Estelle Weyl, HTML5. Strony mobilne, Helion 2014
4	Matulewski J., Turowski B., Programowanie aplikacji dla urządzeń mobilnych z systemem Windows Mobile, Helion 2010
5	Yakov Fain, Victor Rasputnis, Anatole Tartakovsky, Enterprise Web Development. Building HTML5 Applications: From Desktop to Mobile, O'Reilly Media
6	Zachary Shute, Advanced JavaScript, Packt Publishing
7	Michał Kortas, Bootstrap. Praktyczne projekty, Helion 2016