

POLITECHNIKA KRAKOWSKA IM. TADEUSZA KOŚCIUSZKI

KARTA PRZEDMIOTU

obowiązuje studentów rozpoczynających studia w roku akademickim 2022/2023

Wydział Informatyki i Telekomunikacji

Kierunek studiów: Informatyka

Profil: Ogólnoakademicki

Forma studiów: niestacjonarne

Kod kierunku: I

Stopień studiów: II

Specjalności: Data science, Systemy inteligentne i rozszerzona rzeczywistość, Cyberbezpieczeństwo

1 INFORMACJE O PRZEDMIOCIE

NAZWA PRZEDMIOTU	Techniki projektowania frontendowego
NAZWA PRZEDMIOTU W JĘZYKU ANGIELSKIM	Front end programming
KOD PRZEDMIOTU	WiIT I oIIN C5 22/23
KATEGORIA PRZEDMIOTU	Przedmioty kierunkowe
LICZBA PUNKTÓW ECTS	4.00
SEMESTRY	2

2 RODZAJ ZAJĘĆ, LICZBA GODZIN W PLANIE STUDIÓW

SEMESTR	WYKŁAD	ĆWICZENIA	LABORATORIUM	LABORATORIUM KOMPUTERO- WE	SEMINARIUM	PROJEKT
2	18	0	9	0	0	9

3 CELE PRZEDMIOTU

Cel 1 Zaznajomienie z zagadnieniami komunikacji człowiek-komputer.

Cel 2 WYROBNIENIE praktycznych umiejętności tworzenia aplikacji internetowych.

4 WYMAGANIA WSTĘPNE W ZAKRESIE WIEDZY, UMIEJĘTNOŚCI I INNYCH KOMPETENCJI

- 1 Umiejętność programowania w językach wysokopoziomowych.
- 2 Znajomości grafiki komputerowej i teorii kompozycji.
- 3 Znajomość zasad użyteczności oprogramowania i komunikacji człowiek-komputer.

5 EFEKTY KSZTAŁCENIA

EK1 Wiedza Wiedza na temat dostępnych środowisk programistycznych aplikacji internetowych.

EK2 Umiejętności Umiejętność doboru do zadań i wykorzystywania frameworków.

EK3 Umiejętności Umiejętność projektowania i programowania aplikacji internetowych.

EK4 Kompetencje społeczne Wrażliwość na potrzeby użytkowników względem aplikacji internetowych.

6 TREŚCI PROGRAMOWE

PROJEKT		
LP	TEMATYKA ZAJĘĆ OPIS SZCZEGÓŁOWY BLOKÓW TEMATYCZNYCH	LICZBA GODZIN
P1	Projekt witryny internetowej dla wybranej tematyki. Projekt wykonywany w zespołach.	9

LABORATORIUM		
LP	TEMATYKA ZAJĘĆ OPIS SZCZEGÓŁOWY BLOKÓW TEMATYCZNYCH	LICZBA GODZIN
L1	Wykonanie grafu drzewa pojęć wybranej dziedziny i schemat projekcji tego drzewa na mapę witryny projektowanej dla tej dziedziny. Ćwiczenie wymagające zapoznania się z terminologią danej dziedziny dla poprawnej komunikacji z użytkownikami projektowanej aplikacji. laboratorium wykonywane w zespołach.	2
L2	Ocena ekspercka wybranej witryny internetowej. Zadanie winno zawierać wybór metody badania witryny, kryteria oceny, metodę wyłaniania ocen częściowych i końcowej, podział kompetencji w zespole eksperckim, raport z oceny eksperckiej. Laboratorium wykonywane w zespołach.	3
L3	Laboratoria z rozwiązywania zadań programistycznych w wybranych frameworkach.	4

WYKŁAD		
LP	TEMATYKA ZAJĘĆ OPIS SZCZEGÓŁOWY BLOKÓW TEMATYCZNYCH	LICZBA GODZIN

WYKŁAD		
LP	TEMATYKA ZAJĘĆ OPIS SZCZEGÓŁOWY BLOKÓW TEMATYCZNYCH	LICZBA GODZIN
W1	Odbiorca człowiek aspekty fizjologiczne, psychologiczne, społeczne i kulturowe. Podstawy percepcji.	1
W2	Metody pozyskiwania danych od użytkowników.	1
W3	Modelowanie zachowań użytkowników.	1
W4	Podstawowe problemy użyteczności oprogramowania na przykładzie witryn internetowych. Nadawanie priorytetu problemom związanym z użytecznością oprogramowania.	2
W5	Podstawy kompozycji - równowaga, kształt, forma, przestrzeń, estetyczne aspekty oprogramowania. Zagadnienia związane z typografią oraz redagowaniem tekstu na potrzeby Internetu.	2
W6	Frontend Developer - co to znaczy? Odpowiedzialność za wygląd aplikacji. Frontend i backend. Podział zadań.	2
W7	Metody projektowania interfejsu aplikacji webowej. HTML + CSS, JavaScript, jQuery, frameworki.	2
W8	Metodyka przeprowadzania testów przy udziale użytkowników. Raporty z testowania.	2
W9	Kryteria oceny oprogramowania i interfejsów z punktu widzenia użytkownika.	2
W10	Użyteczność a standardy ergonomiczne interfejsu użytkownika (np. ISO 9241).	2
W11	Postrzeganie mediów - cechy przypisywane mediom.	1

7 NARZĘDZIA DYDAKTYCZNE

N1 Wykłady

N2 Prezentacje multimedialne

N3 Ćwiczenia projektowe

N4 Konsultacje

8 OBCIĄŻENIE PRACĄ STUDENTA

FORMA AKTYWNOŚCI	ŚREDNIA LICZBA GODZIN NA ZREALIZOWANIE AKTYWNOŚCI
Godziny kontaktowe z nauczycielem akademickim, w tym:	
Godziny wynikające z planu studiów	36
Konsultacje przedmiotowe	10
Egzaminy i zaliczenia w sesji	0
Godziny bez udziału nauczyciela akademickiego wynikające z nakładu pracy studenta, w tym:	
Przygotowanie się do zajęć, w tym studiowanie zalecanej literatury	20
Opracowanie wyników	15
Przygotowanie raportu, projektu, prezentacji, dyskusji	25
SUMARYCZNA LICZBA GODZIN DLA PRZEDMIOTU WYNIKAJĄCA Z CAŁEGO NAKŁADU PRACY STUDENTA	106
SUMARYCZNA LICZBA PUNKTÓW ECTS DLA PRZEDMIOTU	4.00

9 SPOSOBY OCENY

OCENA FORMUJĄCA

F1 Ćwiczenie praktyczne

F2 Projekt indywidualny

OCENA PODSUMOWUJĄCA

P1 Projekt

KRYTERIA OCENY

EFEKT KSZTAŁCENIA 1	
NA OCENĘ 3.0	Student umie dobrać środowiska programistyczne pod względem wybranych kryteriów do zadania projektowego.
EFEKT KSZTAŁCENIA 2	
NA OCENĘ 3.0	Student umie poprawnie dobrać narzędzia do zadania programistycznego.
EFEKT KSZTAŁCENIA 3	
NA OCENĘ 3.0	Student umie zaprogramować poprawny układ graficzny interfejsu i oprogramować go.

EFEKT KSZTAŁCENIA 4	
NA OCENĘ 3.0	Student umie określić funkcjonalność aplikacji na podstawie potrzeb użytkownika.

10 MACIERZ REALIZACJI PRZEDMIOTU

EFEKT KSZTAŁCENIA	ODNIESIENIE DANEGO EFEKTU DO SZCZEGÓŁOWYCH EFEKTÓW ZDEFINIOWANYCH DLA PROGRAMU	CELE PRZEDMIOTU	TREŚCI PROGRAMOWE	NARZĘDZIA DYDAKTYCZNE	SPOSOBY OCENY
EK1	I2_W03 I2_W04 I2_W06 I2_W08 I2_U02b I2_K02	Cel 1	W5 W8 W9 W10 W11	N1 N2	F1
EK2	I2_W03 I2_W04 I2_W05 I2_W06 I2_W08 I2_U02b	Cel 1 Cel 2	P1 L1 W7 W8 W9 W10 W11	N3 N4	F1 F2 P1
EK3	I2_W02 I2_W03 I2_W04 I2_W05 I2_W06 I2_W08 I2_U01b I2_U02b	Cel 1 Cel 2	P1 L1 W1 W2 W3 W4 W5 W6	N1 N2 N3 N4	F1 F2 P1
EK4	I2_W02 I2_W03 I2_W04 I2_W05 I2_W06 I2_W08 I2_U01b I2_K01 I2_K02	Cel 1 Cel 2	P1 L1 W1 W2 W3 W4 W5 W6 W7	N3 N4	F1 F2 P1

11 WYKAZ LITERATURY

LITERATURA PODSTAWOWA

- [1] | Michael Mikowski, Josh Powell — *Single Page Web Applications. Programowanie aplikacji internetowych z JavaScript*, Gliwice, 2015, Helion
- [2] | Jakob Nielsen — *Projektowanie funkcjonalnych serwisów internetowych*, Gliwice, 2007, Helion
- [3] | Louis Rosenfeld, Peter Morville, Jorge Arango — *Architektura informacji w serwisach internetowych i nie tylko*, Gliwice, 2017, Helion

LITERATURA UZUPEŁNIAJĄCA

- [1] | Alan Cooper — *Wariaci rządzą domem wariatów. Dlaczego produkty wysokich technologii doprowadzają nas do szaleństwa i co zrobić, żeby tego uniknąć*, Warszawa, 2001, WNT
- [2] | Tricia Austin, Richard Doust — *Projektowanie dla nowych mediów*, Warszawa, 2008, PWN

12 INFORMACJE O NAUCZYCIELACH AKADEMICKICH

OSOBA ODPOWIEDZIALNA ZA KARTĘ

dr hab. inż. arch. prof.PK. Paweł Ozimek (kontakt: pawel.ozimek@pk.edu.pl)

OSOBY PROWADZĄCE PRZEDMIOT

2 dr hab. inż. arch. Paweł Ozimek (kontakt: pawel.ozimek@pk.edu.pl)

3 mgr inż. Adrian Widlak (kontakt: adrian.widlak@pk.edu.pl)

13 ZATWIERDZENIE KARTY PRZEDMIOTU DO REALIZACJI

(miejscowość, data)

(odpowiedzialny za przedmiot)

(dziekan)

PRZYJMUJĘ DO REALIZACJI (data i podpisy osób prowadzących przedmiot)

.....
.....