

Karta przedmiotu

Nazwa i kod przedmiotu	Projektowanie serwisów internetowych, PG_00178051						
Kierunek studiów	Informatyka i ekonometria (O)						
Data rozpoczęcia studiów	październik 2025 r.	Rok akademicki realizacji przedmiotu			2025/2026		
Poziom kształcenia	I stopnia - licencjackie	Grupa zajęć			Grupa zajęć obowiązkowych z zakresu kierunku studiów Grupa zajęć fakultatywnych Grupa zajęć powiązanych z prowadzonymi badaniami naukowymi w dziedzinie nauki związanej z kierunkiem - profil ogólnoakademicki		
Forma studiów	stacjonarne	Sposób realizacji			na uczelni		
Rok studiów	1	Język wykładowy			polski		
Semestr studiów	2	Liczba punktów ECTS			5.0		
Profil kształcenia	ogólnoakademicki	Forma zaliczenia			zaliczenie		
Jednostka prowadząca							
Imię i nazwisko wykładowcy (wykładowców)	Odpowiedzialny za przedmiot	dr Sławomir Radomski					
	Prowadzący zajęcia z przedmiotu	dr Sławomir Radomski					
Formy zajęć	Forma zajęć	Wykład	Ćwiczenia	Laboratorium	Projekt	Seminarium	RAZEM
	Liczba godzin zajęć	15.0	0.0	45.0	0.0	0.0	60
	W tym liczba godzin zajęć na odległość: 0.0						
Aktywność studenta i liczba godzin pracy	Aktywność studenta	Udział w zajęciach dydaktycznych, objętych planem studiów		Udział w konsultacjach		Praca własna studenta	RAZEM
	Liczba godzin pracy studenta	60		4.0		61.0	125
Cel przedmiotu	1. Zapoznanie studentów ze składnią języka HTML. 2. Zapoznanie studentów ze zmianami wprowadzonymi w wersji języka HTML 5. 3. Zapoznanie studentów z technologią CSS. 4. Zapoznanie studentów z koncepcją RWD responsywnych stron internetowych. 5. Zapoznanie studentów z Flexbox oraz Grid. 6. Zapoznanie studentów z technologią Bootstrap 7. Praktyczne umiejętności wykorzystania technologii HTML, CSS, RWD, Flexboxa, Grida, i Bootstrapa w przykładowych projektach.						

Efekty uczenia się przedmiotu	Efekt kierunkowy	Efekt z przedmiotu	Sposób weryfikacji i oceny efektu
	[IiEL3_U02] Student potrafi dobrać lub konstruować narzędzia ekonometryczne, informatyczne lub statystyczne oraz stosować je do opisu i rozwiązywania problemów ekonomicznych i społecznych.	Student potrafi dobrać i konstruować narzędzia informatyczne oraz stosować je do opisu i rozwiązywania problemów ekonomicznych i społecznych z wykorzystaniem technologii HTML, CSS, RWD i Bootstrap	[SU2] prezentacja/projekt/referat/ raport [SU5] realizacja zadania problemowego
	[IiEL3_W06] Student w zaawansowanym stopniu zna i rozumie procesy i metody tworzenia, rozwoju i zapewnienia odpowiednich warunków użytkowania narzędzi informatycznych lub statystycznych, w szczególności usprawniających funkcjonowanie człowieka i organizacji.	Student w zaawansowanym stopniu zna i rozumie procesy i metody tworzenia, rozwoju i zapewnienia odpowiednich warunków użytkowania narzędzi informatycznych w szczególności usprawniających funkcjonowanie człowieka i organizacji z wykorzystaniem technologii HTML, CSS, RWD i Bootstrap.	[SW4] test/egzamin - ustny lub pisemny [SW2] prezentacja/projekt/referat/ raport
	[IiEL3_U12] Student potrafi projektować i implementować systemy informatyczne wspierające działalność przedsiębiorstw oraz wykorzystywać nowoczesne technologie ICT w zarządzaniu i komunikacji biznesowej.	Student potrafi projektować i implementować systemy informatyczne wspierające działalność przedsiębiorstw za pomocą technologii HTML, CSS, RWD, Flexbox, Grid, Bootstrap w zarządzaniu.	[SU2] prezentacja/projekt/referat/ raport [SU5] realizacja zadania problemowego
Treści przedmiotu	1. Wprowadzenie do HTML5: podstawowe informacje o języku HTML, znaczniki i atrybuty, Najważniejsze zasady, struktura dokumentu HTML5, elementy języka HTML5. 2. Kaskadowe Arkusze Stylów (CSS) w tworzeniu stron internetowych: wprowadzenie do CSS; selektory, formy stylowania; komentarze, marginesy; obramowanie elementów; zdjęcia i kolory tła elementów; używanie klas, nazewnictwo; pozycje absolutne i relatywne. 3. Responsive Web Design (RWD) - Projektowanie elastycznych witryn w HTML5 i CSS3: Wprowadzenie do RWD, .container, @media; responsywna nawigacja; wprowadzenie do flexbox; wprowadzenie do Grida. 4. Strony responsywne z wykorzystaniem frameworka Bootstrap: wprowadzenie do frameworka Bootstrap; system siatki dla Bootstrap; elementy tekstowe, tabele, listy, przyciski, formularze w bootstrap; nawigacja, etykiety i alerty w bootstrap.		
Wymagania wstępne i dodatkowe	Podstawowa znajomość zasady działania Internetu oraz interpretowania znaczników przez przeglądarki internetowe oraz znajomość systemów operacyjnych.		
Sposoby i kryteria oceniania osiągniętych efektów uczenia się	Sposób oceniania (składowe)	Próg zaliczeniowy	Składowa oceny końcowej
	test wiedzy	51.0%	30.0%
	praca na zajęciach	51.0%	30.0%
	projekt	51.0%	40.0%
Zalecana lista lektur	Podstawowa lista lektur	Robbins J., Projektowanie stron internetowych. Przewodnik dla początkujących webmasterów po HTML5, CSS3 i grafice, Helion 2020 Lemay L., Colburn R., Kyrnin J., HTML, CSS i JavaScript dla każdego, Helion, 2017 Hudson C., Leadbetter T., HTML5. Podręcznik programisty, Helion, 2013 Frain B., Responsive Web Design. Projektowanie elastycznych witryn w HTML5 i CSS3, Helion, 2018	
	Uzupełniająca lista lektur	Wrycza S., J. Maślankowski (red.), Informatyka Ekonomiczna, PWN, 2019	
	Adresy eZasobów		
Przykładowe zagadnienia/ przykładowe pytania/ realizowane zadania			
Praktyki zawodowe w ramach przedmiotu	Nie dotyczy		

Dokument wygenerowany elektronicznie. Nie wymaga pieczęci ani podpisu.