



## Sylabus

## SYLABUS

3. Projektowanie stron internetowych	
<p><b>Opis modułu</b></p>	<p>Opis modułu:            Moduł 3 "Projektowanie stron internetowych" obejmuje 4 tematy:</p> <p><b>3.1 Podstawy sieci Web</b>            Głównym celem tej części jest zapoznanie uczestników z tematyką dotyczącą stron internetowych. Poznają oni zasady działania stron internetowych. Uczestnicy zapoznają się z definicjami, takimi jak nazwy domen, hosting i języki sieci, dowiedzą się jak projektować architekturę stron internetowych, uwzględniając różne grupy użytkowników.</p> <p><b>3.2 Planowanie w tworzeniu stron internetowych, funkcjonalności i główne aspekty często używanych systemów</b>            Głównym celem tej części jest zapoznanie uczestników ze stosowanymi technikami planowania i zarządzania w projektowaniu stron internetowych. Nauczą się jak ważne jest określenie celu projektowania stron internetowych, poznają różnice między projektowaniem do druku a projektowaniem stron internetowych. Odkryją, że sieć wymaga interakcji z użytkownikiem, uczestnicy zapoznają się z pojęciem „doświadczenie użytkownika” i nauczą się je definiować.            Trener przedstawi projekt strony dedykowanej konkretnemu użytkownikowi oraz pozna poszczególne etapy procesu planowania. Uczestnicy nauczą się definiować cele i strategię, wykorzystując badania, scenariusze i postaci, a także architekturę informacji. Będą mogli zdefiniować projekt nawigacji i przemyśleć jej funkcjonalności w witrynie. Dowiedzą się, jaką rolę odgrywa testowanie użyteczności, szkiców, prototypów i makiet. Będą poznawać rozwijającą się dziedzinę interaktywnych prototypów i będą wykorzystywać kreatywność podczas procesu planowania.</p> <p><b>3.3 Układ, typografia i formatowanie (grafika, kolor, przezroczystość)</b>            Uczestnicy poznają projekt graficzny strony zgodnie z zasadami typografii, składu i użytkowania. Nauczą się, jak zoptymalizować grafikę w Internecie, zmienić rozmiar obrazu, dostosować rozmiar obrazu, wybrać najlepszy format obrazu, wybrać odpowiedni format pliku, wybrać najlepszy format pliku obrazu, zapisać obrazy, jako JPEG, wybrać jakość pliku JPEG, wyświetlić podgląd obrazu, utworzyć efekt przezroczystości obrazu JPEG. Ponadto nauczą się zapisywania ustawień i obrazów, przycinania obrazu, przeglądania ukończonego pliku, tworzenia warstw, zmiany ich właściwości.</p> <p><b>3.4 Kompatybilność z przeglądarkami i</b></p>

	<p><b>responsywność strony</b></p> <p>Podczas nauki tego tematu uczestnicy dowiedzą się, dlaczego testowanie w przeglądarce jest ważne. Znajdą odpowiedź na pytanie: czy strony internetowe muszą wyglądać tak samo w każdej przeglądarce? Zostaną nauczeni jak wybrać żądany poziom obsługi przeglądarki. Zapoznają się z narzędziami do identyfikowania problemów z przeglądarką i przewidywania przyszłych problemów ze zgodnością przeglądarki. Uczestnicy zrozumieją potrzebę optymalizacji stron internetowych pod kątem interfejsów mobilnych.</p>
<p><b>Zamierzone efekty uczenia się</b></p>	<p>Po zakończeniu tego modułu powinni:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• zrozumieć, jak działają strony internetowe</li> <li>• rozróżniać pojęcia nazw domen, hostingu i języków sieci, biorąc pod uwagę ewolucję w sieci</li> <li>• odróżniać strukturę, styl, interaktywność i projekty dla stron internetowych</li> <li>• umieć zaprojektować ekran</li> <li>• rozumieć techniki planowania i zarządzania stosowane w projektowaniu stron internetowych</li> <li>• rozumieć kluczową rolę celów projektowania stron internetowych, różnicę między projektowaniem do druku a projektowaniem stron internetowych</li> <li>• zyskać doświadczenie użytkownika i nauczyć się go definiować</li> <li>• zrobić projekt zorientowany na użytkownika stosując etapy procesu planowania</li> <li>• definiować cele i strategie, wykorzystywać badania, scenariusze i postaci, a także architekturę informacji</li> <li>• zdefiniować projekt nawigacji i ponownie przemyśleć nawigację strony.</li> <li>• wyjaśnić rolę testów użyteczności, szkiców, prototypów i makiet</li> <li>• wykorzystywać kreatywność podczas procesu planowania</li> <li>• znać główne funkcjonalności wybranych systemów i ich możliwości.</li> <li>• dodawać strony, tworzyć artykuły, tagi, chmurę tagów, używać słów kluczowych, tworzyć menu</li> <li>• rozumieć techniki układu stron</li> <li>• dodawać style tekstu, marginesy i dopełnienia</li> <li>• rozumieć projekt graficzny strony zgodnie z zasadami typografii, składu i użytkowania</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• zoptymalizować grafikę dla Internetu</li> <li>• zapisać ustawienia i obrazy</li> <li>• zrozumieć znaczenie typografii w sieci</li> <li>• zrozumieć wyzwania związane z czcionkami w Internecie</li> <li>• ustawić rodzinę czcionek</li> <li>• zrozumieć, dlaczego testowanie przeglądarki jest ważne</li> <li>• wymienić różnice między różnymi przeglądarkami</li> <li>• wybrać żądany poziom obsługi przeglądarki</li> <li>• obsłużyć narzędzia identyfikowania problemów z przeglądarką</li> <li>• przewidzieć przyszłe problemy ze zgodnością przeglądarki</li> <li>• rozumieć potrzebę optymalizacji stron internetowych pod kątem urządzeń mobilnych</li> <li>• dostosowywać strony internetowe do responsywności w oparciu o różnice między siecią komputerową a interfejsami mobilnymi</li> <li>• zrozumieć funkcje i rolę plików cookie</li> </ul>
<b>Działania edukacyjne</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• zapoznanie się z 4 obowiązkowymi i 7 opcjonalnymi materiałami do czytania</li> <li>• obejrzenie 15 prezentacji wideo</li> <li>• wykonanie 8 ćwiczeń</li> <li>• zaliczenie 4 testów, zawierających po 3 pytania</li> </ul>
<b>Szacowany czas trwania</b>	<p>Całkowity szacunkowy nakład pracy wynosi 15 godzin, w tym:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 510 minut na oglądanie filmów (8,5 godz.)</li> <li>• 240 minut na zapoznanie się z obowiązkowym materiałem do czytania (4 godz.)</li> <li>• 150 minut na ćwiczenia (2,50 godz.)</li> </ul>