

Informacje podstawowe

Nazwa przedmiotu	Podstawy webmasteringu
Prowadzący	dr Marek Robak
Wydział	Wydział Nauk o Komunikacji i Dziennikarstwa
Kierunek	Dziennikarstwo i komunikacja społeczna
Poziom studiów	I
Profil studiów	praktyczny
Forma studiów	stacjonarna
Moduł specjalnościowy	
Dyscyplina naukowa, do której odnoszą się efekty uczenia się	Nauki o komunikacji społecznej i mediach
Obowiązuje od roku akademickiego	2024/2025
Rok studiów	2
Semestr	2
Język wykładowy	polski
Status przedmiotu (obowiązkowy, do wyboru)	obowiązkowy
Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się (symbole)	DL_U13, DL_U15, DL_K02
Rodzaj zajęć (wybór z listy*)	ćwiczenia
Liczba godzin	30
Liczba ECTS	2
Wymagania wstępne	Podstawowa umiejętność obsługi komputera
Opis i cele przedmiotu Podstawy webmasteringu	Celem przedmiotu jest nauczanie studentów projektowania i tworzenia stron internetowych od podstaw, w tym przygotowywania grafiki oraz multimediiów wykorzystywanych w serwisach internetowych, a także ich publikowania w sieci. Zajęcia mają charakter praktyczny i służą rozwijaniu umiejętności cenionych na rynku pracy. Praca odbywa się w formie warsztatów oraz zadań indywidualnych. Do uczestnictwa w specjalizacji internetowej nie jest wymagana wcześniejsza wiedza techniczna – kurs rozpoczyna się od podstaw. Wymagane są jedynie zainteresowanie tematem oraz aktywne zaangażowanie w zajęcia.

Treści programowe

Temat/blok zajęć:	Liczba godzin
Podstawy webmasteringu:	
1. Struktura dokumentów internetowych – język HTML5. Dokumenty semantyczne	2
2. CSS 1: Podstawy formatowania wyglądu stron www	2
3. CSS 2: Zaawansowane selektory i style kontekstowe	2
4. Publikowanie stron w internecie za pomocą usługi SFTP	2
5. Wymiarowanie stron www. Model pudełkowy (box model)	2
6. Pozycjonowanie treści na stronach - przegląd modeli	2
7. Budowanie layoutów wielokolumnowych i wieloelementowych	2
8. Grafika i multimedia na stronach www - technologie, formaty, kompresja, kompatybilność	2
9. Łączenie grafiki ze stroną. Tła i ramki graficzne	2
10. Studium przypadku: budowanie szablonu kompletnej strony www z projektu graficznego	2
11. Nowe możliwości HTML5 i CSS3. Efekty. Multimedia	2
12. Layouty responsywne (RWD). Specyfika stron mobilnych	2
13. Wykorzystanie generatywnej sztucznej inteligencji do tworzenia przy- kładów kodu	2
14. Formularze webowe	2
15. Wprowadzenie do interakcji na stronach www (JavaScript)	2
Łącznie godzin:	30

Opis przedmiotowych efektów uczenia się i sposoby ich weryfikacji

Kategoria efektu (W, U, K)	<u>Kierunkowe</u> efekty uczenia się (co ogólnie absolwent po tych studiach będzie wiedział i umiał)	Opis <u>przedmiotowych</u> efektów uczenia się (wyłącznie czasownikami operacyjnymi - czynności, które da się zweryfikować, mierzalne; w nawiasie należy podać numery tematów zajęć, które realizują dany efekt) (co konkretnie student po tym przedmiocie będzie wiedział i umiał)	Sposoby weryfikacji efektów uczenia się (np.: kolokwium pisemne, egzamin ustny, egzamin pisemny, sprawozdanie, prezentacja na zajęciach, raport, projekt indywidualny, grupowy..)
DL_U13	Potrafi tworzyć informacyjne przekazy medialne, sprawnie posługując się językiem polskim	W1 – student potrafi tworzyć strony i przekazy internetowe, poprawne językowo i techniczne (tematy 1-15)	Zadania zaliczeniowe
DL_U15	Potrafi tworzyć perswazyjne przekazy medialne, sprawnie posługując się językiem polskim	W2 – student potrafi zaprojektować perswazyjny przekaz internetowy, operując w poprawny sposób tekstem, grafiką, dźwiękiem i wideo (tematy 1-15)	Zadania zaliczeniowe
DL_K02	Jest odpowiednio przygotowany do pracy w zespole, rozumie swoją rolę w grupie zawodowej	K1 – student potrafi pracować w zespole przygotowującym projekty internetowe, uwzględniając odpowiedni podział ról oraz mocne strony członków zespołu (tematy 1-15)	Dyskusja na zajęciach z samooceną kompetencji, konsultacje

Metody dydaktyczne

(dostosowane do przedmiotowych efektów uczenia się)

1.	Warsztaty w pracowni komputerowej
2.	Samodzielna praca z komputerem - wykonywanie stron internetowych

Opis nakładu pracy studenta w ECTS

Kontakt z prowadzącym	Aktywność	Liczba godzin	Razem liczba godzin / ECTS
bezpośredni	udział w zajęciach	30	35/1
	udział w konsultacjach projektów	5	
praca własna	samodzielne wykonywanie zadań z webmasteringu i grafiki	25	25/1

Kryteria oceny końcowej

(Opis składowych oceny końcowej zajęć, rozkład procentowy lub punktowy, informacja o dopuszczalnej liczbie nieobecności, inne kryteria)

DL_U13, DL_U15, DL_K02

Podstawą zaliczenia jest: a) aktywny udział w zajęciach w laboratorium komputerowym (punkt za każdy udział w labie z możliwością podwyższenia), b) wykonanie kilkunastu zadań projektowych, każde punktowane oddzielnie według informacji przekazanej przez prowadzącego.

P1 – Punktacja za aktywny udział w zajęciach wynosi od 0 - 100% (z wagą 25%)

P2 – Punktacja za wykonane zadania jest naliczana oddzielnie za każde zadanie, a następnie sumowana w zakresie od 0 - 100% (z wagą 25%), gdzie: $P2 = 100\% * \frac{SUM(Z1..Zn)}{MAX(Z1..Zn)}$

OK – Ocena końcowa (gwarantowana) wyliczana jest według wzoru:

$OK = 4 * (0,25 * P1 + 0,75 * P2) + 1$, zaokrąglone do połówki oceny od 2 do 5 według ogólnych zasad matematycznych zaokrąglania.

Literatura obowiązkowa

1.	Mozilla Developer Network, https://developer.mozilla.org/ (dostęp: 8 kwietnia 2025).
2.	Kokłowski S., Kurs HTML, http://kurshtml.edu.pl (dostęp: 8 kwietnia 2025).
3.	World Wide Web Consortium, https://www.w3.org/ (dostęp: 8 kwietnia 2025). Tylko standard HTML5, CSS3 oraz validator.w3.org.

Literatura uzupełniająca

1.	Duckett J., HTML i CSS. Zaprojektuj i zbuduj witrynę WWW, Gliwice 2014.
----	---

2.	Kasperski M., Boguska-Torbicz A., Projektowanie stron WWW. Użyteczność w praktyce, Gliwice 2008.
3.	McFarland D., CSS – nieoficjalny podręcznik, Gliwice 2016.
4.	Powers S., Grafika w Internecie, Gliwice 2009.
5.	Lubbers P., Albers B., Salim F., HTML5. Zaawansowane programowanie, Gliwice 2013.
6.	Zeldman J., Projektowanie serwisów www. Standardy sieciowe, Gliwice 2010.
7.	Web Accessibility. Wprowadzenie do dostępności cyfrowej, Gliwice 2025.
8.	Felke-Morris T., Web Design z HTML5 i CSS3. Technologie frontendowe od podstaw, Gliwice 2020.

*** lista rodzajów zajęć**

- ☐ ćwiczenia (audytoryjne, translatoryjne, terenowe, warsztatowe, projektowe)
- ☒ ćwiczenia laboratoryjne, komputerowe
- ☐ lektorat języka obcego nowożytnego/starożytnego
- ☐ wykład kierunkowy
- ☐ wykład monograficzny lub konwersatorium monograficzne
- ☐ seminarium dyplomowe
(sem. magisterskie, licencjackie lub inżynierskie, na którym student pod kierunkiem opiekuna pracy przygotowuje pracę dyplomową, wykorzystując metody adekwatne do realizowanej tematyki badawczej)
- ☐ pracownia dyplomowa (programistyczna, chemiczna, fizyczna, biologiczna, inżynierska)
(zajęcia laboratoryjne, na których student pod kierunkiem opiekuna pracy przygotowuje pracę dyplomową wykorzystując metody adekwatne do realizowanej tematyki badawczej)

Informacje podstawowe

Nazwa przedmiotu	Podstawy webmasteringu
Prowadzący	dr Marek Robak
Wydział	Wydział Teologiczny
Kierunek	Dziennikarstwo i komunikacja społeczna
Poziom studiów	I
Profil studiów	praktyczny
Forma studiów	stacjonarna
Moduł specjalnościowy	
Dyscyplina naukowa, do której odnoszą się efekty uczenia się	Nauki o komunikacji społecznej i mediach
Obowiązuje od roku akademickiego	2021/2022
Rok studiów	2
Semestr	2
Język wykładowy	polski
Status przedmiotu (obowiązkowy, do wyboru)	obowiązkowy
Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się (symbole)	DL_U13, DL_U15, DL_K02
Rodzaj zajęć (wybór z listy*)	ćwiczenia
Liczba godzin	30
Liczba ECTS	2
Wymagania wstępne	Podstawowa umiejętność obsługi komputera
Opis i cele przedmiotu Podstawy webmasteringu	Celem przedmiotu jest nauczanie studentów projektowania i tworzenia stron internetowych od podstaw, w tym przygotowywania grafiki oraz multimediiów wykorzystywanych w serwisach internetowych, a także ich publikowania w sieci. Zajęcia mają charakter praktyczny i służą rozwijaniu umiejętności cenionych na rynku pracy. Praca odbywa się w formie warsztatów oraz zadań indywidualnych. Do uczestnictwa w specjalizacji internetowej nie jest wymagana wcześniejsza wiedza techniczna – kurs rozpoczyna się od podstaw. Wymagane są jedynie zainteresowanie tematem oraz aktywne zaangażowanie w zajęcia.

Treści programowe

Temat/blok zajęć:	Liczba godzin
Podstawy webmasteringu:	
1. Struktura dokumentów internetowych – język HTML5. Dokumenty semantyczne	2
2. CSS 1: Podstawy formatowania wyglądu stron www	2
3. CSS 2: Zaawansowane selektory i style kontekstowe	2
4. Publikowanie stron w internecie za pomocą usługi SFTP	2
5. Wymiarowanie stron www. Model pudełkowy (box model)	2
6. Pozycjonowanie treści na stronach - przegląd modeli	2
7. Budowanie layoutów wielokolumnowych i wieloelementowych	2
8. Grafika i multimedia na stronach www - technologie, formaty, kompresja, kompatybilność	2
9. Łączenie grafiki ze stroną. Tła i ramki graficzne	2
10. Studium przypadku: budowanie szablonu kompletnej strony www z projektu graficznego	2
11. Nowe możliwości HTML5 i CSS3. Efekty. Multimedia	2
12. Layouty responsywne (RWD). Specyfika stron mobilnych	2
13. Wykorzystanie generatywnej sztucznej inteligencji do tworzenia przykładow kodu	2
14. Formularze webowe	2
15. Wprowadzenie do interakcji na stronach www (JavaScript)	2
Łącznie godzin:	30

Opis przedmiotowych efektów uczenia się i sposoby ich weryfikacji

Kategoria efektu (W, U, K)	<u>Kierunkowe</u> efekty uczenia się (co ogólnie absolwent po tych studiach będzie wiedział i umiał)	Opis <u>przedmiotowych</u> efektów uczenia się (wyłącznie czasownikami operacyjnymi - czynności, które da się zweryfikować, mierzalne; w nawiasie należy podać numery tematów zajęć, które realizują dany efekt) (co konkretnie student po tym przedmiocie będzie wiedział i umiał)	Sposoby weryfikacji efektów uczenia się (np.: kolokwium pisemne, egzamin ustny, egzamin pisemny, sprawozdanie, prezentacja na zajęciach, raport, projekt indywidualny, grupowy..)
DL_U13	Potrafi tworzyć skuteczne przekazy medialne w zakresie dziennikarstwa prasowego, radiowego, telewizyjnego oraz internetowego	W1 – student potrafi tworzyć strony i przekazy internetowe, poprawne językowo i techniczne (tematy 1-15)	Zadania zaliczeniowe
DL_U15	Posiada umiejętności prezentowania własnych poglądów i pomysłów, a także przekonywania do nich rozmówców	W2 – student potrafi zaprojektować perswazyjny przekaz internetowy, operując w poprawny sposób tekstem, grafiką, dźwiękiem i wideo (tematy 1-15)	Zadania zaliczeniowe
DL_K02	Jest odpowiednio przygotowany do pracy w zespole, rozumie swoją rolę w grupie zawodowej	K1 – student potrafi pracować w zespole przygotowującym projekty internetowe, uwzględniając odpowiedni podział ról oraz mocne strony członków zespołu (tematy 1-15)	Dyskusja na zajęciach z samooceną kompetencji, konsultacje

Metody dydaktyczne

(dostosowane do przedmiotowych efektów uczenia się)

1.	Warsztaty w pracowni komputerowej
2.	Samodzielna praca z komputerem - wykonywanie stron internetowych

Opis nakładu pracy studenta w ECTS

Kontakt z prowadzącym	Aktywność	Liczba godzin	Razem liczba godzin / ECTS
bezpośredni	udział w zajęciach	30	35/1
	udział w konsultacjach projektów	5	
praca własna	samodzielne wykonywanie zadań z webmasteringu i grafiki	25	25/1

Kryteria oceny końcowej

(Opis składowych oceny końcowej zajęć, rozkład procentowy lub punktowy, informacja o dopuszczalnej liczbie nieobecności, inne kryteria)

DL_U13, DL_U15, DL_K02

Podstawą zaliczenia jest: a) aktywny udział w zajęciach w laboratorium komputerowym (punkt za każdy udział w labie z możliwością podwyższenia), b) wykonanie kilkunastu zadań projektowych, każde punktowane oddzielnie według informacji przekazanej przez prowadzącego.

P1 – Punktacja za aktywny udział w zajęciach wynosi od 0 - 100% (z wagą 25%)

P2 – Punktacja za wykonane zadania jest naliczana oddzielnie za każde zadanie, a następnie sumowana w zakresie od 0 - 100% (z wagą 25%), gdzie: $P2 = 100\% * \frac{SUM(Z1..Zn)}{MAX(Z1..Zn)}$

OK – Ocena końcowa (gwarantowana) wyliczana jest według wzoru:

$OK = 4 * (0,25 * P1 + 0,75 * P2) + 1$, zaokrąglone do połówki oceny od 2 do 5 według ogólnych zasad matematycznych zaokrąglania.

Literatura obowiązkowa

1.	Mozilla Developer Network, https://developer.mozilla.org/ (dostęp: 8 kwietnia 2025).
2.	Kokłowski S., Kurs HTML, http://kurshtml.edu.pl (dostęp: 8 kwietnia 2025).
3.	World Wide Web Consortium, https://www.w3.org/ (dostęp: 8 kwietnia 2025). Tylko standard HTML5, CSS3 oraz validator.w3.org .

Literatura uzupełniająca

1.	Duckett J., HTML i CSS. Zaprojektuj i zbuduj witrynę WWW, Gliwice 2014.
----	---

2.	Kasperski M., Boguska-Torbicz A., Projektowanie stron WWW. Użyteczność w praktyce, Gliwice 2008.
3.	McFarland D., CSS – nieoficjalny podręcznik, Gliwice 2016.
4.	Powers S., Grafika w Internecie, Gliwice 2009.
5.	Lubbers P., Albers B., Salim F., HTML5. Zaawansowane programowanie, Gliwice 2013.
6.	Zeldman J., Projektowanie serwisów www. Standardy sieciowe, Gliwice 2010.
7.	Web Accessibility. Wprowadzenie do dostępności cyfrowej, Gliwice 2025.
8.	Felke-Morris T., Web Design z HTML5 i CSS3. Technologie frontendowe od podstaw, Gliwice 2020.

*** lista rodzajów zajęć**

- ☐ ćwiczenia (audytoryjne, translatoryjne, terenowe, warsztatowe, projektowe)
- ☒ ćwiczenia laboratoryjne, komputerowe
- ☐ lektorat języka obcego nowożytnego/starożytnego
- ☐ wykład kierunkowy
- ☐ wykład monograficzny lub konwersatorium monograficzne
- ☐ seminarium dyplomowe
(sem. magisterskie, licencjackie lub inżynierskie, na którym student pod kierunkiem opiekuna pracy przygotowuje pracę dyplomową, wykorzystując metody adekwatne do realizowanej tematyki badawczej)
- ☐ pracownia dyplomowa (programistyczna, chemiczna, fizyczna, biologiczna, inżynierska)
(zajęcia laboratoryjne, na których student pod kierunkiem opiekuna pracy przygotowuje pracę dyplomową wykorzystując metody adekwatne do realizowanej tematyki badawczej)