

Informacje podstawowe

Nazwa przedmiotu	Wstęp do projektowania internetowego
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	Brak wymagań.
Opis i cele przedmiotu Wstęp do projektowania internetowego	Celem przedmiotu jest rozwinięcie wiedzy i umiejętności na temat podstaw działania internetu i sposobu prowadzenia projektów cyfrowych. Studenci dowiadują się (teoretycznie i praktycznie), jak od środka działa sieć internetowa, jak tworzy się rozwiązania internetowe (od organizacji zespołu do rozwiązań technicznych), wreszcie poznają różne (jakościowe i ilościowe) metody badania produktów internetowych oraz powszechnie uznane metodyki prowadzenia projektów internetowych.

Treści programowe

Temat/blok zajęć:	Liczba godzin
Wstęp do projektowania internetowego:	
1. Etapy rozwoju internetu	2
2. Podstawy działania sieci internet. Model warstwowy. Protokoły i usługi. Okablowanie i sprzęt	2
3. Metody dostępu do internetu stacjonarnego i mobilnego. Metody weryfikowania zasięgu internetu stacjonarnego i mobilnego	2
4. System domen internetowych. Protokół DNS	2
5. Strona www od środka (protokół HTTP, nagłówki, ciasteczka, kody błędów)	2
6. Mierzenie szybkości internetu i szybkości działania stron www. Szacowanie zapotrzebowania na łącze	2
7. Diagnostyka sieci	2
8. Przegląd technologii związanych z internetem	2
9. Prowadzenie projektów internetowych. Metodyki zarządzania projektem. Role w zespołach projektujących rozwiązania webowe	2
10. Mierzenie ruchu internetowego. Sposoby pomiaru, wskaźniki, firmy badawcze	2
11. Reklama internetowa. Mierzenie ruchu, modele rozliczeń. Optymalizacja efektu	2
12. E-mail marketing i jego efektywność	2
13. Jakościowe metody badań internetowych	2
14. Badania User Experience	2
15. SEO – badania i optymalizacja pod wyszukiwarki internetowe	2
Łącznie godzin:	30

Opis przedmiotowych efektów uczenia się i sposoby ich weryfikacji

Kategori a 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	U1 – student potrafi wykorzystać wiedzę z zakresu działania sieci do stworzenia przekazu internetowego, uwzględniając odpowiedni interfejs, szybkość działania, łatwość korzystania oraz ograniczenia techniczne dostępu do internetu u użytkownika (tematy 1-15)	Zadania zaliczeniowe
DL_U15	Potrafi tworzyć perswazyjne przekazy medialne, sprawnie posługując się językiem polskim	U2 – potrafi zaprojektować przekazy reklamowe oraz profesjonalnie badać efektywność komunikacji internetowej za pomocą odpowiednich metod (tematy 1-15)	Zadania zaliczeniowe
DL_K02	Jest odpowiednio przygotowany do pracy w zespole, rozumie swoją rolę w grupie zawodowej	K1 – student rozumie różne role w tworzeniu projektu internetowego. Potrafi ocenić własne kompetencje w takich projektach. Zna metody zarządzania projektami internetowymi (tematy 1-15)	Zadania zaliczeniowe. Dyskusja na zajęciach

Metody dydaktyczne

(dostosowane do przedmiotowych efektów uczenia się)

1.	Warsztaty sieciowe w laboratorium komputerowym
2.	Prezentacja
3.	Zadania grupowe na zajęciach

Opis nakładu pracy studenta w ECTS

Kontakt z prowadzącym	Aktywność	Liczba godzin	Razem liczba godzin / ECTS
bezpośredni	udział w zajęciach	30	30/1
praca własna	samodzielna lektura	10	30/1
	samodzielna praca z komputerem	10	
	wykonanie zadań zaliczeniowych	10	

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 zadań zaliczeniowych (zadania praktyczne, testy wiedzy, lektury) 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 75%), 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 3 do 5 według ogólnych zasad matematycznych zaokrąglania.

Literatura obowiązkowa

1.	Google, Podstawowe zasady dotyczące wyszukiwarki Google, https://developers.google.com/search/docs/essentials?hl=pl (dostęp: 8 kwietnia 2025).
2.	IAB Polska, Raport strategiczny Internet 2023/2024, http://raportstrategiczny.iab.org.pl/ (dostęp: 8 kwietnia 2025).
3.	Wikipedia – aktualne wersje następujących haseł: 5G, BTS, DNS, HTTP, TCP, IP, LTE, UDP, VPN, WiFi

Literatura uzupełniająca

1.	Andrzejczyk A., SEO marketing. Bądź widoczny w internecie, Gliwice 2022.
2.	Batorski D., Polacy wobec technologii cyfrowych – uwarunkowania dostępności i sposobów korzystania, Diagnoza Społeczna 2015 Warunki i Jakość Życia Polaków – diagnoza.com.
3.	Dye M., McDonald R., Ruffi A., Akademia sieci Cisco CCNA Exploration. Semestr 1: Podstawy sieci, Warszawa 2013.
4.	Kasperski M., Boguska-Torbicz A., Projektowanie stron WWW. Użyteczność w praktyce, Gliwice 2008.
5.	Kaushnik A., Web Analytics 2.0. Świadome rozwijanie witryn internetowych, Gliwice 2010.
6.	Kobis P., Marketing z Google. Jak wejść na pierwszą pozycję. Techniki pozycjonowania a spam, Warszawa 2008.
7.	Mościchowska I., Rogoś-Turek B., Badania jako podstawa projektowania User Experience, Warszawa 2015.
8.	Robak M., Zmiany w technologii a przyszłość telewizji cyfrowej. w: Reklama na rynku telewizyjnym. Nowe modele biznesowe a rozwój technologii, Chmielewska A., Kondrat M. (red.), 2024, Warszawa, Dom Wydawniczy i Handlowy Elipsa, s. 36-51.
9.	Robak. M., Analiza danych w marketingu internetowym, w: Wirtualne targowisko, tom 3, O reklamie marketingu i promowaniu się w Internecie, red. K. Cybulska, M. Jarosz, P. Maciaszek, Warszawa 2017.
10.	Robak M., Ograniczenia badań aplikacji wobec batalii o prywatność, w: Komunikowanie w świecie aplikacji, red. T. Gackowski, K. Brylska, M. Patera, Warszawa 2018.
11.	Robak M., Rzeczywistość wirtualna w przeglądarce, w: Media Varia. Jednostki – Społeczeństwa – Technologie, red. T. Gackowski, M. Patera, Warszawa 2020.
12.	Robak M., Sztuczna inteligencja w komunikacji elektronicznej, w: Debaty UKSWordzkie, red. M. Butkiewicz, K. Flader-Rzeszowska, J. Sobkowiak, Warszawa 2017.
13.	Tanenbaum A., Wetherall D., Sieci komputerowe, Gliwice 2012.

* 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	Wstęp do projektowania internetowego
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 (<i>obowiązkowy, do wyboru</i>)	obowiązkowy
Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się (<i>symbole</i>)	DL_U13, DL_U15, DL_K02
Rodzaj zajęć (<i>wybór z listy*</i>)	ćwiczenia
Liczba godzin	30
Liczba ECTS	2
Wymagania wstępne	Brak wymagań.
Opis i cele przedmiotu Wstęp do projektowania internetowego	Celem przedmiotu jest rozwinięcie wiedzy i umiejętności na temat podstaw działania internetu i sposobu prowadzenia projektów cyfrowych. Studenci dowiadują się (teoretycznie i praktycznie), jak od środka działa sieć internetowa, jak tworzy się rozwiązania internetowe (od organizacji zespołu do rozwiązań technicznych), wreszcie poznają różne (jakościowe i ilościowe) metody badania produktów internetowych oraz powszechnie uznane metodyki prowadzenia projektów internetowych.

Treści programowe

Temat/blok zajęć:	Liczba godzin
Wstęp do projektowania internetowego:	
1. Etapy rozwoju internetu	2
2. Podstawy działania sieci internet. Model warstwowy. Protokoły i usługi. Okablowanie i sprzęt	2
3. Metody dostępu do internetu stacjonarnego i mobilnego. Metody weryfikowania zasięgu internetu stacjonarnego i mobilnego	2
4. System domen internetowych. Protokół DNS	2
5. Strona www od środka (protokół HTTP, nagłówki, ciasteczka, kody błędów)	2
6. Mierzenie szybkości internetu i szybkości działania stron www. Szacowanie zapotrzebowania na łącze	2
7. Diagnostyka sieci	2
8. Przegląd technologii związanych z internetem	2
9. Prowadzenie projektów internetowych. Metodyki zarządzania projektem. Role w zespołach projektujących rozwiązania webowe	2
10. Mierzenie ruchu internetowego. Sposoby pomiaru, wskaźniki, firmy badawcze	2
11. Reklama internetowa. Mierzenie ruchu, modele rozliczeń. Optymalizacja efektu	2
12. E-mail marketing i jego efektywność	2
13. Jakościowe metody badań internetowych	2
14. Badania User Experience	2
15. SEO – badania i optymalizacja pod wyszukiwarki internetowe	2
Łącznie godzin:	30

Opis przedmiotowych efektów uczenia się i sposoby ich weryfikacji

Kategori a 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	U1 – student potrafi wykorzystać wiedzę z zakresu działania sieci do stworzenia przekazu internetowego, uwzględniając odpowiedni interfejs, szybkość działania, łatwość korzystania oraz ograniczenia techniczne dostępu do internetu u użytkownika (tematy 1-15)	Zadania zaliczeniowe
DL_U15	Posiada umiejętności prezentowania własnych poglądów i pomysłów, a także przekonywania do nich rozmówców	U2 – potrafi zaprojektować przekazy reklamowe oraz profesjonalnie badać efektywność komunikacji internetowej za pomocą odpowiednich metod (tematy 1-15)	Zadania zaliczeniowe
DL_K02	Jest odpowiednio przygotowany do pracy w zespole, rozumie swoją rolę w grupie zawodowej	K1 – student rozumie różne role w tworzeniu projektu internetowego. Potrafi ocenić własne kompetencje w takich projektach. Zna metody zarządzania projektami internetowymi (tematy 1-15)	Zadania zaliczeniowe. Dyskusja na zajęciach

Metody dydaktyczne

(dostosowane do przedmiotowych efektów uczenia się)

1.	Warsztaty sieciowe w laboratorium komputerowym
2.	Prezentacja
3.	Zadania grupowe na zajęciach

Opis nakładu pracy studenta w ECTS

Kontakt z prowadzącym	Aktywność	Liczba godzin	Razem liczba godzin / ECTS
bezpośredni	udział w zajęciach	30	30/1
praca własna	samodzielna lektura	10	30/1
	samodzielna praca z komputerem	10	
	wykonanie zadań zaliczeniowych	10	

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 zadań zaliczeniowych (zadania praktyczne, testy wiedzy, lektury) 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 75%), 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 3 do 5 według ogólnych zasad matematycznych zaokrąglania.

Literatura obowiązkowa

1.	Google, Podstawowe zasady dotyczące wyszukiwarki Google, https://developers.google.com/search/docs/essentials?hl=pl (dostęp: 8 kwietnia 2025).
2.	IAB Polska, Raport strategiczny Internet 2023/2024, http://raportstrategiczny.iab.org.pl/ (dostęp: 8 kwietnia 2025).
3.	Wikipedia – aktualne wersje następujących haseł: 5G, BTS, DNS, HTTP, TCP, IP, LTE, UDP, VPN, WiFi

Literatura uzupełniająca

1.	Andrzejczyk A., SEO marketing. Bądź widoczny w internecie, Gliwice 2022.
2.	Batorski D., Polacy wobec technologii cyfrowych – uwarunkowania dostępności i sposobów korzystania, Diagnoza Społeczna 2015 Warunki i Jakość Życia Polaków – diagnoza.com.
3.	Dye M., McDonald R., Ruffi A., Akademia sieci Cisco CCNA Exploration. Semestr 1: Podstawy sieci, Warszawa 2013.
4.	Kasperski M., Boguska-Torbicz A., Projektowanie stron WWW. Użyteczność w praktyce, Gliwice 2008.
5.	Kaushnik A., Web Analytics 2.0. Świadome rozwijanie witryn internetowych, Gliwice 2010.
6.	Kobis P., Marketing z Google. Jak wejść na pierwszą pozycję. Techniki pozycjonowania a spam, Warszawa 2008.
7.	Mościchowska I., Rogoś-Turek B., Badania jako podstawa projektowania User Experience, Warszawa 2015.
8.	Robak M., Zmiany w technologii a przyszłość telewizji cyfrowej. w: Reklama na rynku telewizyjnym. Nowe modele biznesowe a rozwój technologii, Chmielewska A., Kondrat M. (red.), 2024, Warszawa, Dom Wydawniczy i Handlowy Elipsa, s. 36-51.
9.	Robak. M., Analiza danych w marketingu internetowym, w: Wirtualne targowisko, tom 3, O reklamie marketingu i promowaniu się w Internecie, red. K. Cybulska, M. Jarosz, P. Maciaszek, Warszawa 2017.
10.	Robak M., Ograniczenia badań aplikacji wobec batalii o prywatność, w: Komunikowanie w świecie aplikacji, red. T. Gackowski, K. Brylska, M. Patera, Warszawa 2018.
11.	Robak M., Rzeczywistość wirtualna w przeglądarce, w: Media Varia. Jednostki – Społeczeństwa – Technologie, red. T. Gackowski, M. Patera, Warszawa 2020.
12.	Robak M., Sztuczna inteligencja w komunikacji elektronicznej, w: Debaty UKSWordzkie, red. M. Butkiewicz, K. Flader-Rzeszowska, J. Sobkowiak, Warszawa 2017.
13.	Tanenbaum A., Wetherall D., Sieci komputerowe, Gliwice 2012.

* 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)