Uniwersytet Gdański

Karta przedmiotu

Nazwa i kod przedmiotu	Projektowanie serwisów internetowych, PG_00178698		
Kierunek studiów	Informatyka i ekonometria (O)		
Data rozpoczęcia studiów	październik 2026 r.	Rok akademicki realizacji przedmiotu	2026/2027
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	niestacjonarne	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		

Formy zajęć							
	Forma zajęć	Wykład	Ćwiczenia	Laboratorium	Projekt	Seminarium	RAZEM
	Liczba godzin zajęć	8.0	0.0	24.0	0.0	0.0	32
	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	32	2.0	91.0	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 oraz Bootstrapa w przykładowych projektach.

Efekty uczenia się przedmiotu

Efekt kierunkowy	Efekt z przedmiotu	Sposób weryfikacji i oceny efektu
[IiEL3_U12] 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 oraz wykorzystywać nowoczesne technologie: jak HTML, CSS, RWD, Flexbox, Grid i Bootstrap.	[SU2] prezentacja/projekt/referat/ raport [SU5] realizacja zadania problemowego
[IiEL3_W06] 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. Wykorzystuje do tego celu technologie HTML, CSS, RWD, Flexbox, Grid i Bootstrap.	[SW4] test/egzamin - ustny lub pisemny [SW2] prezentacja/projekt/referat/ raport
[IiEL3_U02] Potrafi dobrać lub konstruować narzędzia ekonometryczne, informatyczne lub statystyczne oraz stosować je do opisu i rozwiązywania problemów ekonomicznych i społecznych	Student potrafi dobrać lub konstruować narzędzia informatyczne oraz stosować je do opisu i rozwiązywania problemów ekonomicznych i społecznych z wykorzystaniem HTML, CSS, RWD i Bootstrap.	[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 osiąganych efektów uczenia się

Sposób oceniania (składowe)	Próg zaliczeniowy	Składowa oceny końcowej
test wiedzy	51.0%	30.0%
projekt	51.0%	40.0%
praca na zajęciach	51.0%	30.0%

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.