

1.	Nazwa kierunku	komunikacja cyfrowa
2.	Wydział	Wydział Humanistyczny
3.	Cykl rozpoczęcia	2020/2021 (semestr zimowy), 2021/2022 (semestr zimowy), 2022/2023 (semestr zimowy), 2023/2024 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: Tworzenie treści www

Kod modułu: 01-KC-S1TTW03

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
TTW03_1	Student zna podstawowe zasady tworzenia stron www.	KC_W03	3
TTW03_2	Student zna podstawy języka html oraz języków skryptowych służących do implementacji aplikacji internetowych.	KC_W08	2
TTW03_3	Student potrafi zaprojektować statyczną i dynamiczną stronę internetową.	KC_U11	2
TTW03_4	Student potrafi skonfigurować i dostosować serwis internetowy z wykorzystaniem CMS.	KC_U16	3
TTW03_5	Student potrafi dostosować prezentowane treści z uwzględnieniem uwarunkowań kulturowych różnych grup odbiorców.	KC_K02	3

3. Opis modułu

Opis	W trakcie zajęć studenci zapoznają się z podstawami funkcjonowania stron www w sieci Internet. Studenci poznają podstawy protokołu HTTP, języka html oraz technologii CSS. Studenci poznają również podstawy tworzenia serwisów wykorzystujących systemy zarządzania treścią (CMS).
Wymagania wstępne	Brak.

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu

kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
TTW03_w_1	Ocena ciągła	Bieżąca ocena indywidualnej pracy studenta, będąca średnią ocen z zadań realizowanych w trakcie ćwiczeń, zgodna z opisem sposobu weryfikacji zawartej w sylabusie.	TTW03_1, TTW03_2, TTW03_3, TTW03_4, TTW03_5

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
TTW03_fs_1	ćwiczenia	Metoda podająca (pogadanka, objaśnienia i wyjaśnienia, prezentacje multimedialne) i/lub metoda problemowa (metoda aktywizująca lub gra sytuacyjna i dydaktyczna) i/lub metoda zadaniowa oraz analiza materiału źródłowego.	30	Samodzielna realizacja wskazanych w sylabusie partii materiału, analiza wybranych przez prowadzącego przykładów, powtórzenie i ugruntowanie wiedzy oraz umiejętności zdobytych w trakcie ćwiczeń.	90	TTW03_w_1