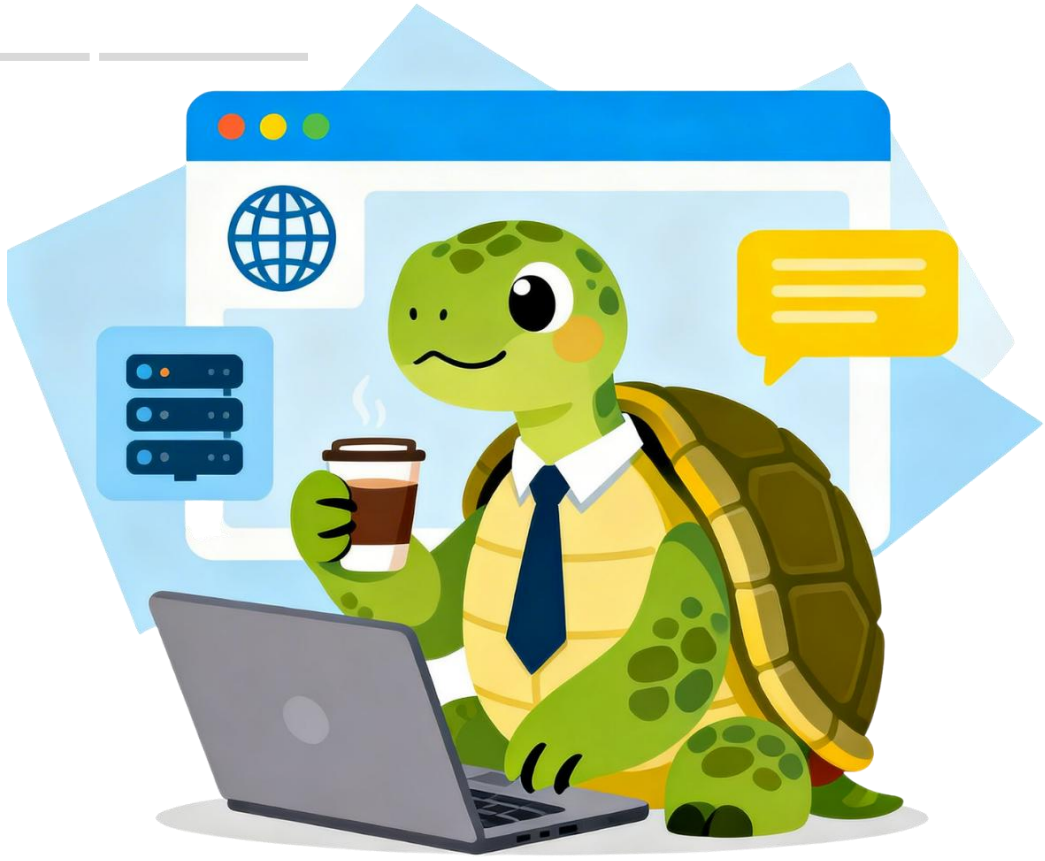
UNIWERSYTET
Andrzeja Frycza Modrzewskiego
w Krakowie

LABORATORIUM 1

Wprowadzenie: konfiguracja środowiska pracy, utworzenie wireframe dla witryny internetowej.



PROJEKTOWANIE STRON INTERNETOWYCH I PORTALE SPOŁECZNOŚCIOWE W BIZNESIE

mgr inż. Klaudia Curyło

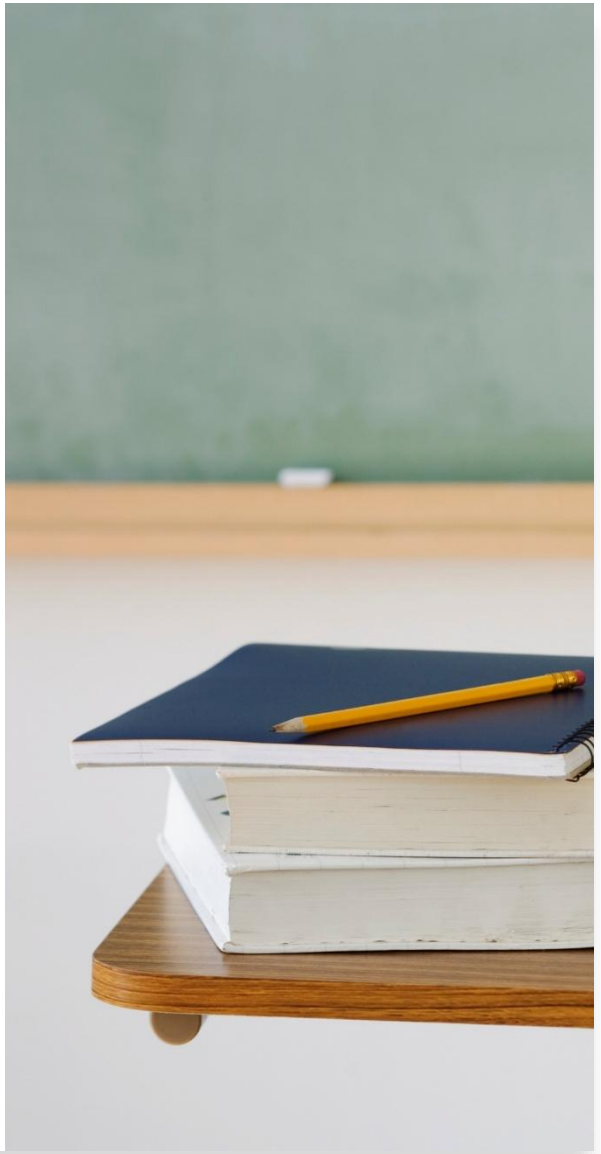
Kraków 2026

ZALICZENIE ZAJĘĆ

§ 34, 3

Przy egzaminach i zaliczeniach stosuje się następujące oceny:

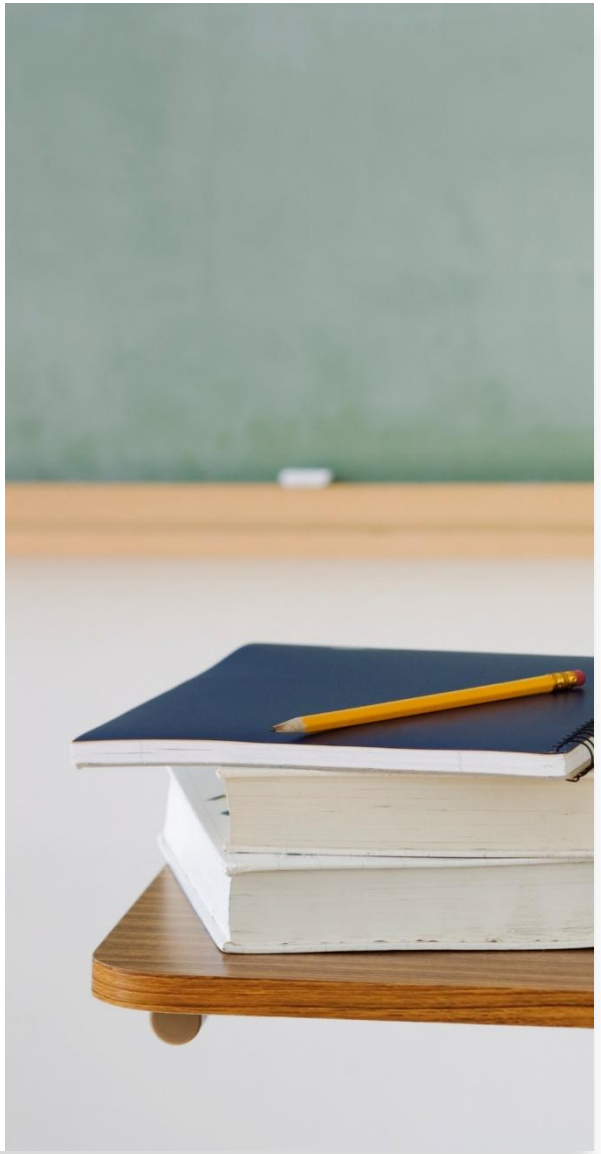
1) celujący (6,0),
2) bardzo dobry (5,0),
3) dobry plus (4,5),
4) dobry (4,0),
5) dostateczny plus (3,5),
6) dostateczny (3,0),
7) niedostateczny (2,0).



ZALICZENIE ZAJĘĆ

§ 31

1. Warunkiem zaliczenia przedmiotu jest osiągnięcie przez studenta **zakładanych efektów uczenia się**.
2. Weryfikacja zakładanych efektów uczenia się może być prowadzona w formie egzaminu, który jest sprawdzianem wiedzy i umiejętności lub w innej formie wskazanej w planie studiów.
3. Zaliczenia przedmiotu niekończącego się egzaminem dokonuje prowadzący przedmiot według kryteriów przez niego ustalonych.

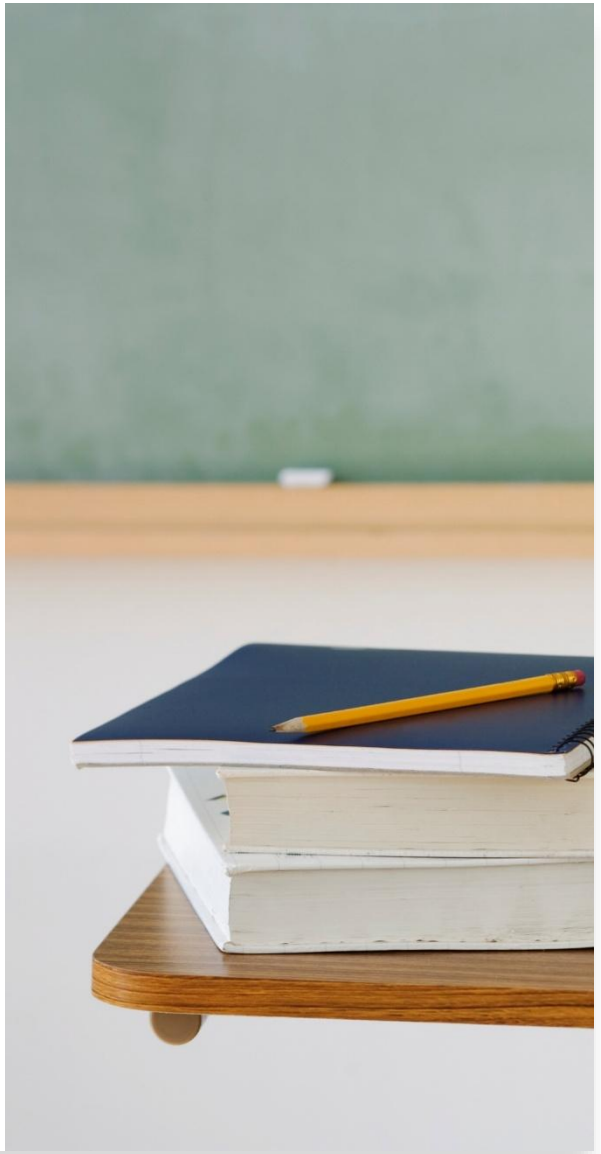


ZALICZENIE ZAJĘĆ

§ 31

Warunkiem dopuszczenia do egzaminu lub zaliczenia kończącego przedmiot może być uprzednie zaliczenie zajęć składających się na ten przedmiot lub spełnienie innych warunków opisanych w sylabusie. Zaliczenie zajęć odbywa się w trybie i na zasadach określonych przez prowadzącego przedmiot, z tym, że:

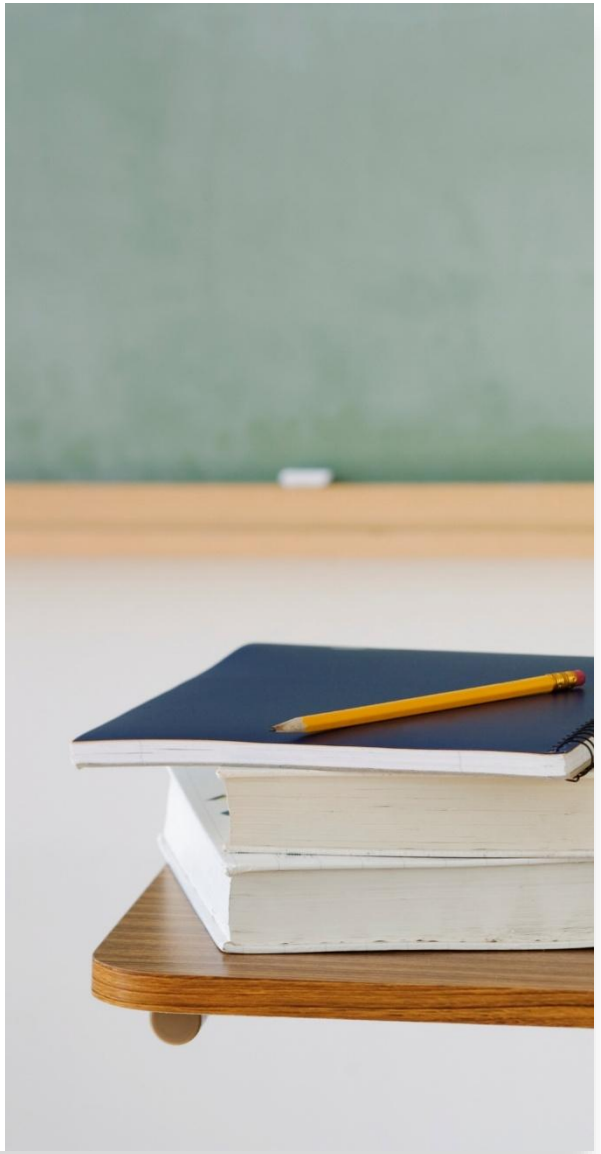
1) obecność na zajęciach nie może być jedynym warunkiem ich zaliczenia,
2) w przypadku nie uzyskania zaliczenia zajęć w pierwszym terminie, studentowi przysługuje prawo do jednego terminu poprawkowego, który powinien być wyznaczony najpóźniej przed poprawkowym terminem egzaminu lub zaliczenia kończącego przedmiot,
3) nieuzyskanie zaliczenia zajęć w terminie poprawkowym skutkuje oceną niedostateczną z egzaminu lub zaliczenia kończącego przedmiot (dwója dziekańska) bez możliwości zaliczenia przedmiotu do końca sesji poprawkowej.



ZALICZENIE ZAJĘĆ

§ 31

- Jeżeli student nie uzyska zaliczenia zajęć w pierwszym terminie, a termin poprawkowy przypada po pierwszym terminie egzaminu lub zaliczenia kończącego przedmiot, student traci pierwszy termin z egzaminu lub zaliczenia kończącego przedmiot, jednak bez wpisywania oceny niedostatecznej. W uzasadnionych przypadkach dziekan może przywrócić studentowi pierwszy termin egzaminu lub zaliczenia.
- Przepisu ust. 4 pkt 2 nie stosuje się, jeżeli osiągnięcie przez studenta zakładanych efektów uczenia się wymaga skierowania go na powtarzanie przedmiotu celem ponownego uczęszczania na zajęcia, z których nie uzyskał zaliczenia.



ZALICZENIE ZAJĘĆ

§ 31

Przed rozpoczęciem zajęć prowadzący przedmiot jest zobowiązany podać do wiadomości studentów aktualny sylabus (kartę przedmiotu) określający w szczególności:

1) zakładane efekty uczenia się oraz treści programowe wchodzące w zakres przedmiotu,
2) liczbę punktów ECTS,
3) formę lub formy zajęć oraz liczbę godzin w ramach poszczególnych form zajęć,
4) wymogi związane z obecnością na zajęciach, z uwzględnieniem ich formy, w tym dopuszczalną liczbę nieobecności oraz sposób wyrównywania zaległości powstałych wskutek nieobecności na zajęciach,
5) wymagania wstępne odnoszące się do efektów uczenia się uzyskiwanych w ramach innych przedmiotów wchodzących w zakres programu studiów,
6) szczegółowe warunki zaliczenia przedmiotu, a jeżeli przedmiot kończy się egzaminem, zakres i formę egzaminu,
7) sposób ustalania oceny końcowej,
8) obowiązkową oraz zalecaną literaturę i dodatkowe źródła.

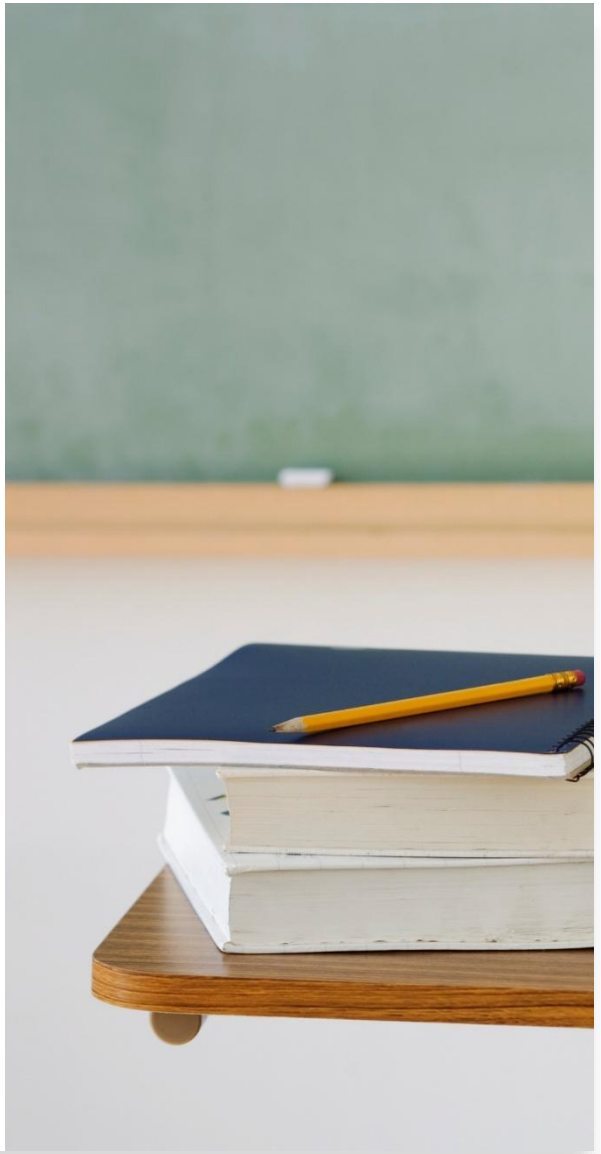
ZALICZENIE ZAJĘĆ

ETCS 2 – zaliczenie

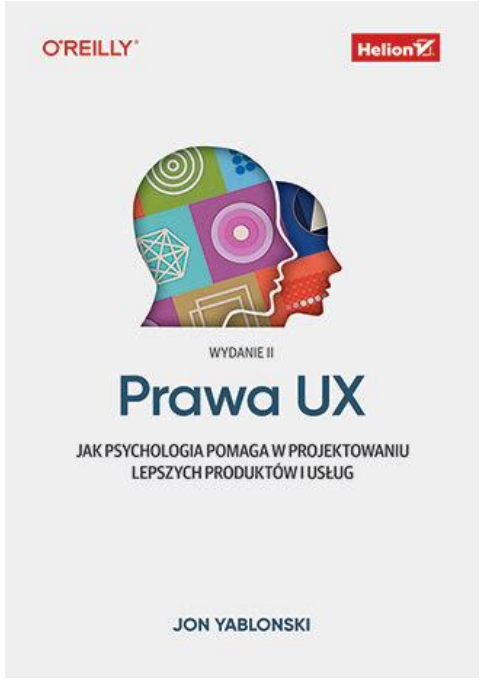
Studia stacjonarne:	Studia niestacjonarne:
Laboratorium: 20 h	*Laboratorium: 16 h*

Laboratoria obecność obowiązkowa min. 80%

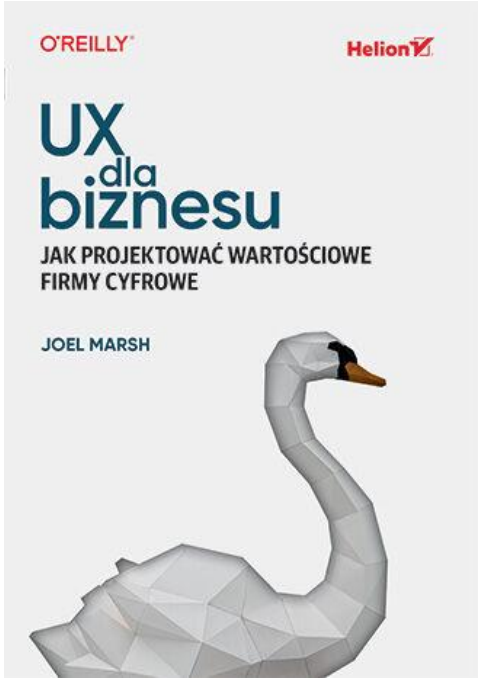
Zaliczenie laboratoriów: wykonanie zadań + raport



BIBLIOGRAFIA



Jon Yablonski,
„Prawa UX. Jak psychologia pomaga w projektowaniu lepszych produktów i usług”,
Helion, 2024



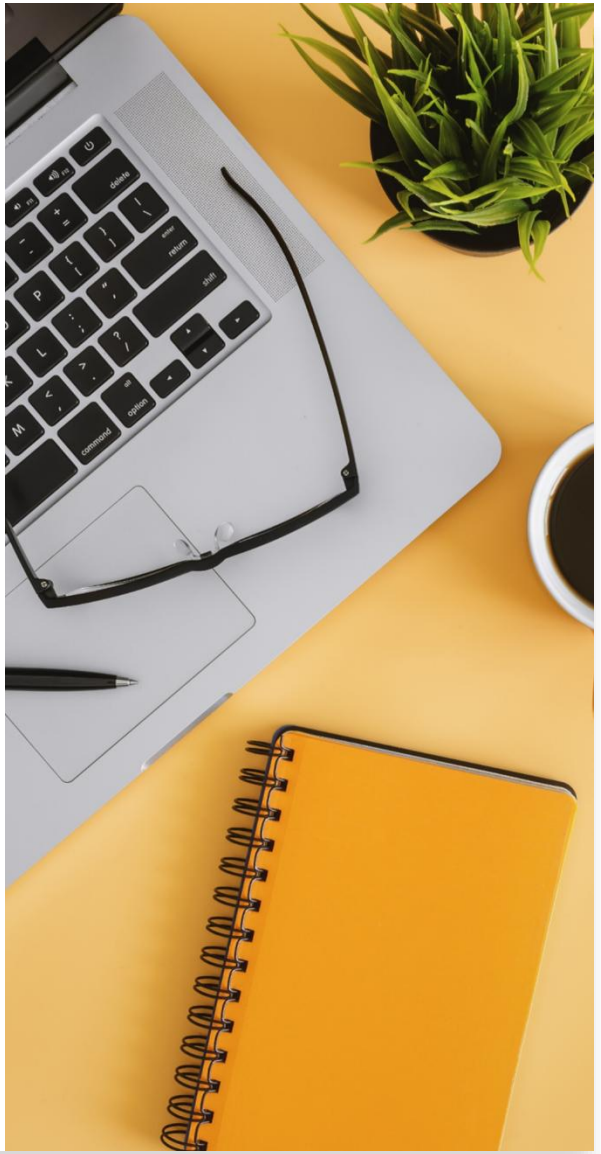
Joel Marsh,
„UX dla biznesu. Jak projektować wartościowe firmy cyfrowe”
Helion, 2024



Louis Rosenfeld, Peter Morville, Jorge Arango
„Architektura informacji w serwisach internetowych i nie tylko.”
Helion, 2015

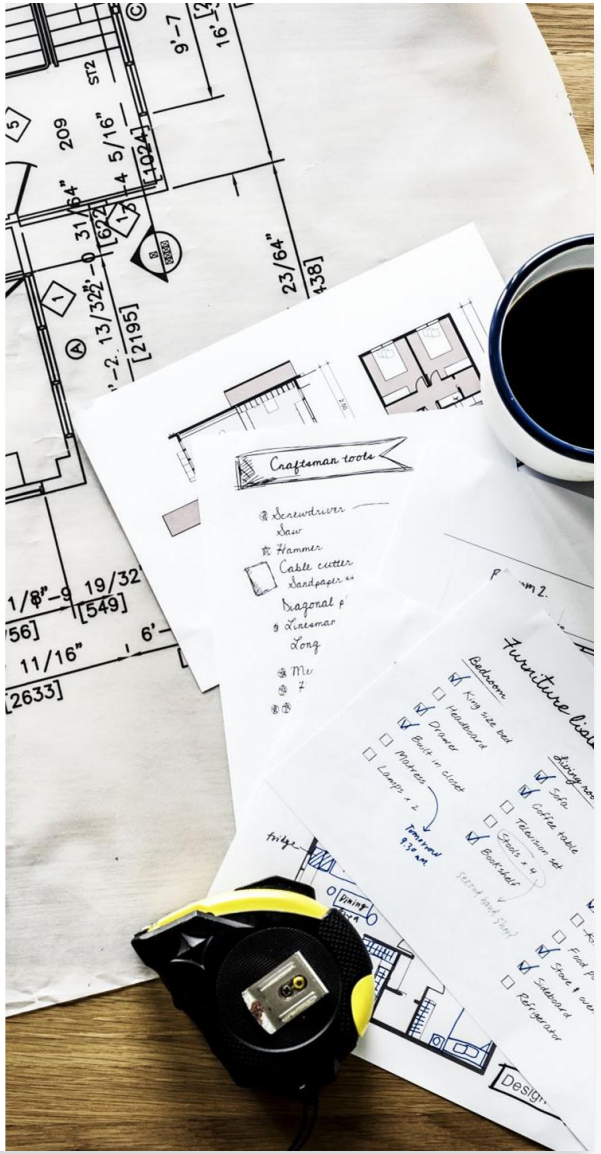
PROGRAM ZAJĘĆ LABORATORYJNYCH

1. *Wireframe, konfiguracja środowiska*
2. *Odbiorcy stron internetowych*
3. *Layouty, utworzenie strony głównej*
4. *Tworzenie podstron w WP*
5. *Logo, banery, mediaplan*
6. *Promocja marki i SEO*
7. *Oddanie projektu*



TEMAT

Strona sklepu internetowego z tematycznym blogiem dla wykreowanej przez siebie marki.



PODSTAWOWE POJĘCIA

STRONA INTERNETOWA

Definiowana jest jako pojedynczy dokument hipertekstowy, zwykle sformatowany przy użyciu HTML, udostępniany pod unikalnym adresem URL. Strona pełni określoną funkcję informacyjną lub usługową i może być samodzielną jednostką prezentacyjną. W praktyce strona jest podstawową jednostką, którą użytkownik wyświetla i z którą wchodzi w interakcję za pośrednictwem przeglądarki.

SERWIS INTERNETOWY

Stanowi zestaw wzajemnie powiązanych stron internetowych, zorganizowanych w strukturę informacyjną i funkcjonalną, działający w obrębie jednej domeny lub subdomen. Serwis zawiera często mechanizmy przetwarzania danych po stronie serwera, systemy zarządzania treścią (CMS) oraz interakcje wielostronicowe, które wykraczają poza pojedynczy dokument HTML. W konsekwencji serwis jest pojęciem szerszym niż strona i obejmuje zarówno zasoby statyczne, jak i dynamiczne oraz usługi dostępne użytkownikowi.



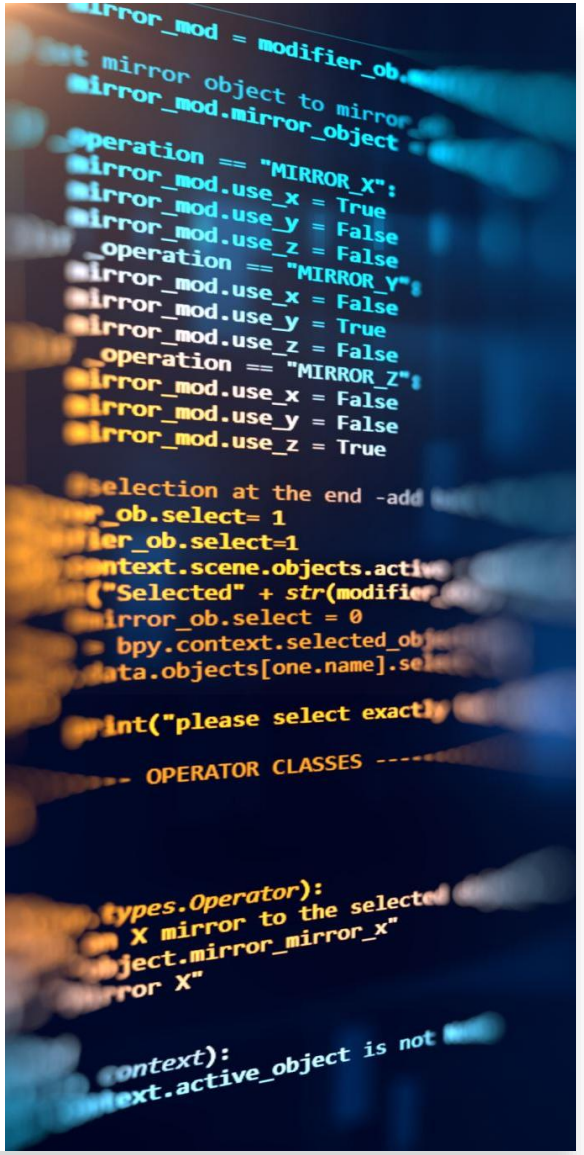
PODSTAWOWE POJĘCIA

FRONTEND

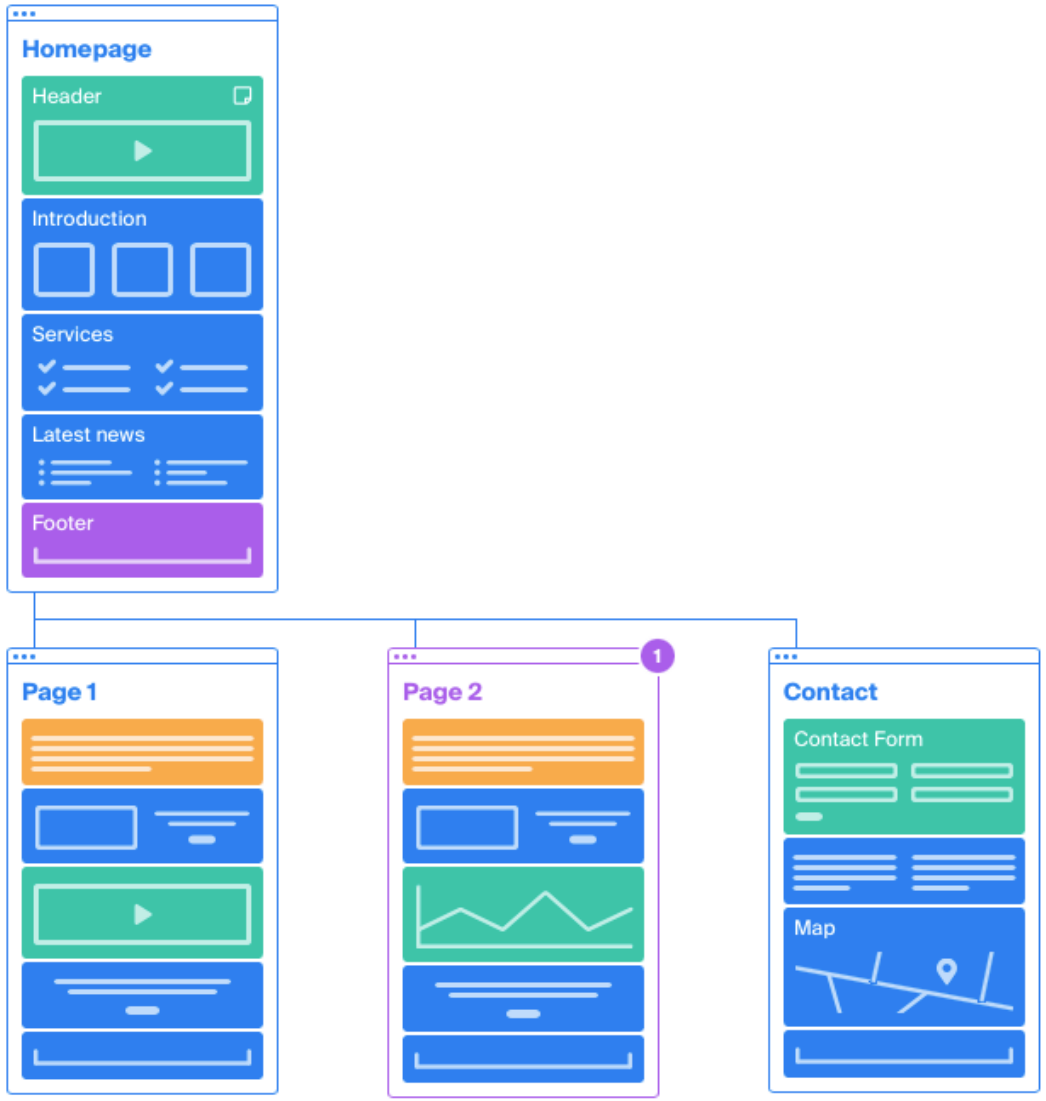
oznacza warstwę oprogramowania odpowiedzialną za prezentację treści i bezpośrednią interakcję z użytkownikiem. Realizacja frontendu obejmuje zastosowanie HTML do struktury, CSS do stylizacji oraz JavaScript do dynamicznych zachowań po stronie klienta. W kontekście procesów wytwarzania oprogramowania frontend jest z reguły testowany pod kątem dostępności (accessibility), wydajności i poprawności renderowania w różnych przeglądarkach.

BACKEND

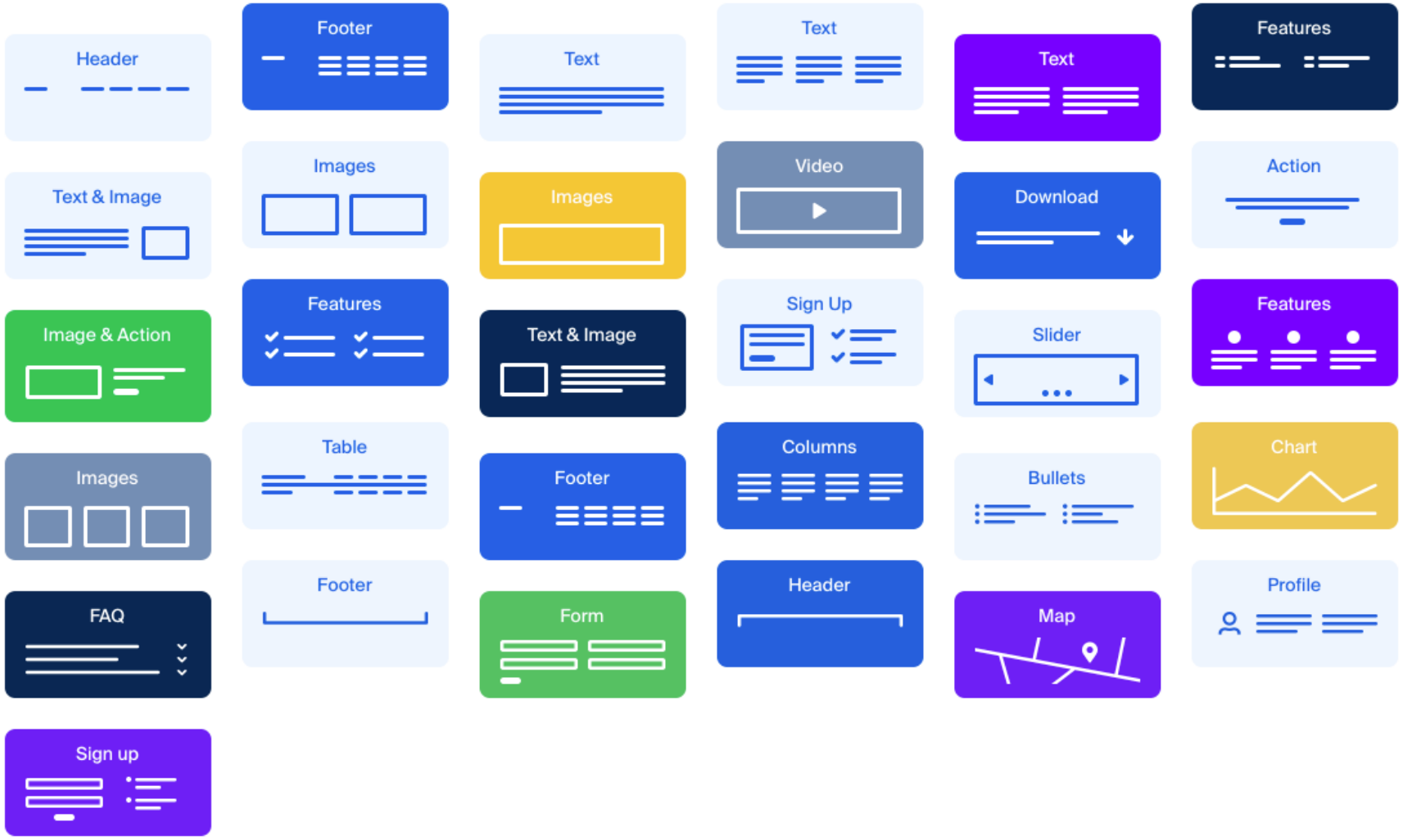
odnosi się do warstwy serwerowej systemu, w której przetwarzane są dane, realizowana logika biznesowa oraz obsługiwana komunikacja z bazami danych i zewnętrznymi usługami. Implementacja backendu obejmuje tworzenie API, mechanizmów uwierzytelniania, autoryzacji oraz zapewnianie integralności i bezpieczeństwa przetwarzanych danych. W praktyce backend jest odpowiedzialny za trwałość i spójność danych oraz za udostępnianie frontendowi zasobów niezbędnych do generowania interfejsów użytkownika.



STRUKTURA STRONY



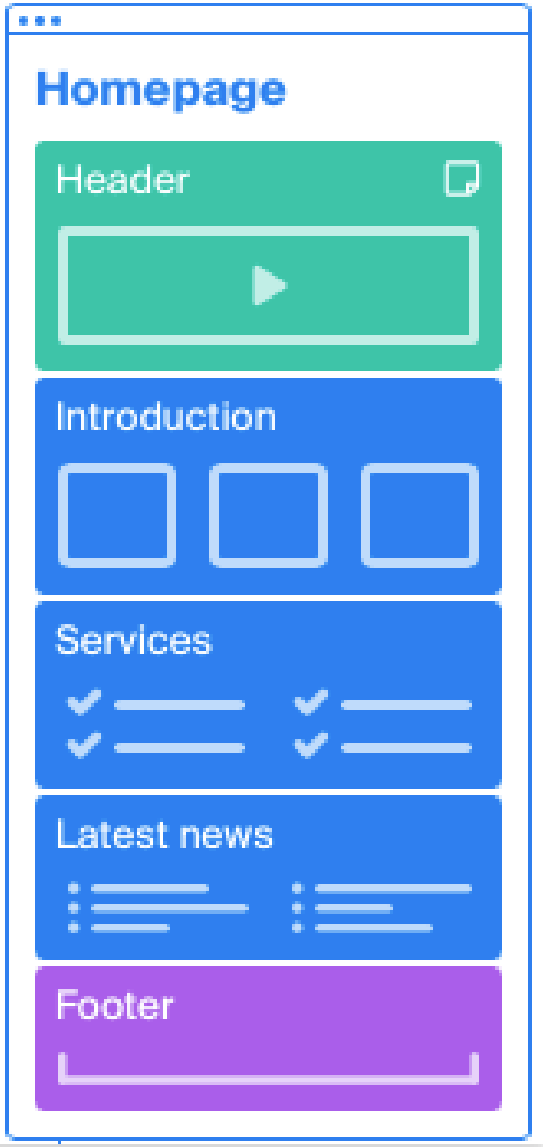
STRUKTURA STRONY



STRUKTURA STRONY

NAGŁÓWEK (HEADER)

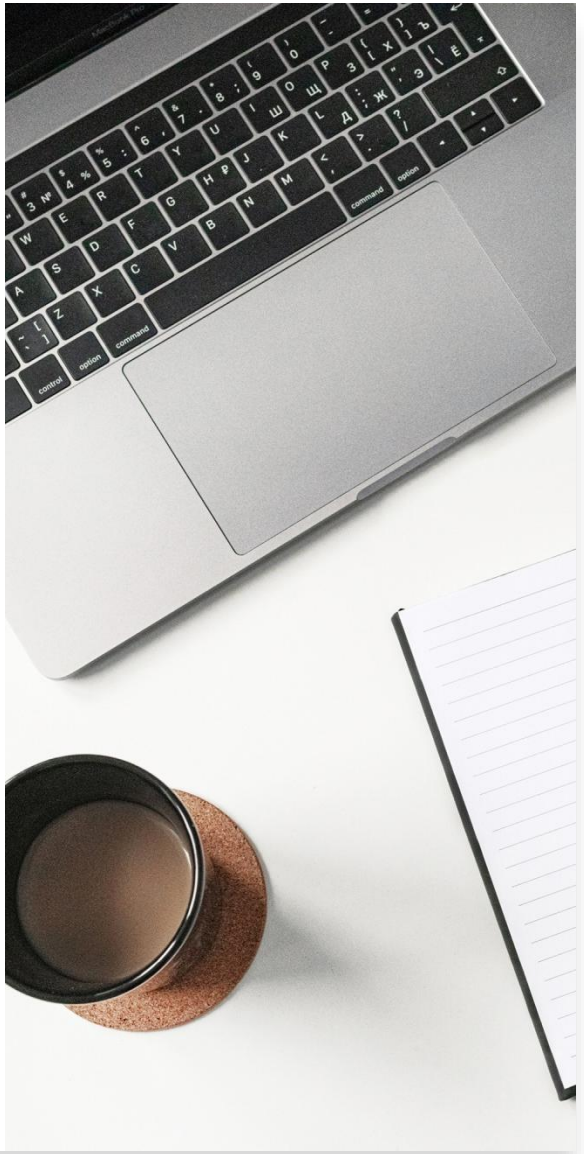
jest w większości projektów internetowych obszarem początkowym, zawierającym identyfikację serwisu (logo), główną nawigację oraz często elementy pomocnicze, takie jak pole wyszukiwania lub odnośniki do konta użytkownika. Funkcja nagłówka polega na szybkim orientowaniu użytkownika oraz zapewnieniu dostępu do najważniejszych sekcji serwisu; dlatego jego struktura i rozmieszczenie elementów mają bezpośredni wpływ na użyteczność. Projekt nagłówka powinien uwzględniać responsywność i możliwość redukcji elementów w widokach mobilnych bez utraty kluczowej funkcjonalności.



STRUKTURA STRONY

TREŚĆ GŁÓWNA

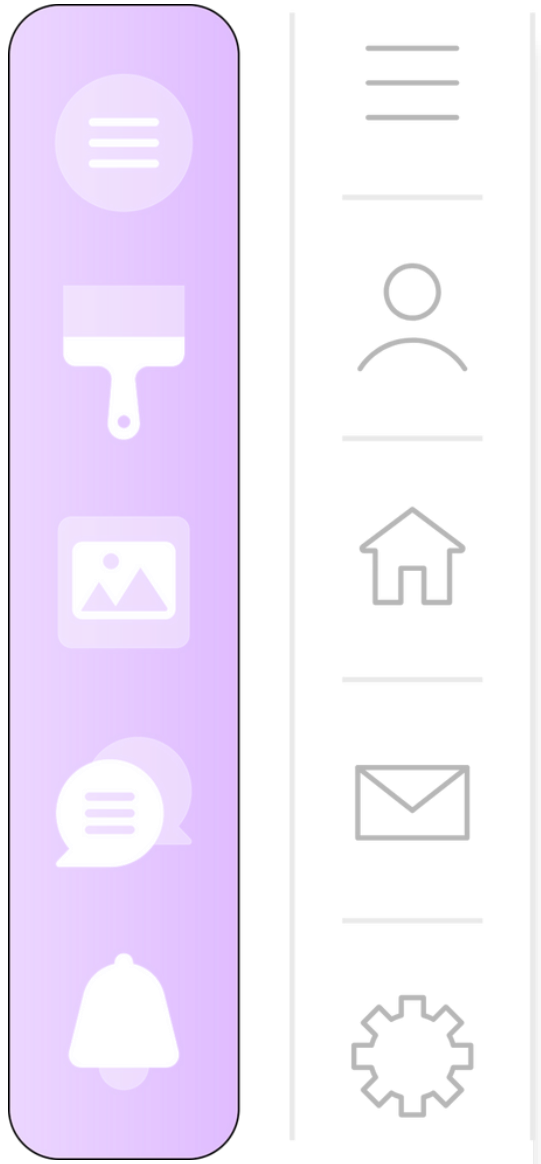
stanowi rdzeń informacyjny strony i zawiera materiał, dla którego użytkownik odwiedza witrynę (artykuł, produkt, aplikację). Struktura treści powinna być zaprojektowana w sposób umożliwiający hierarchizację informacji (nagłówki, akapity, listy) oraz wspierać skanowanie wzrokiem przez użytkownika. W aspekcie technicznym treść główna powinna być semantycznie oznaczona w HTML (np. element <main>) w celu poprawy dostępności i indeksowalności.



STRUKTURA STRONY

PANEL BOCZNY (SIDEBAR)

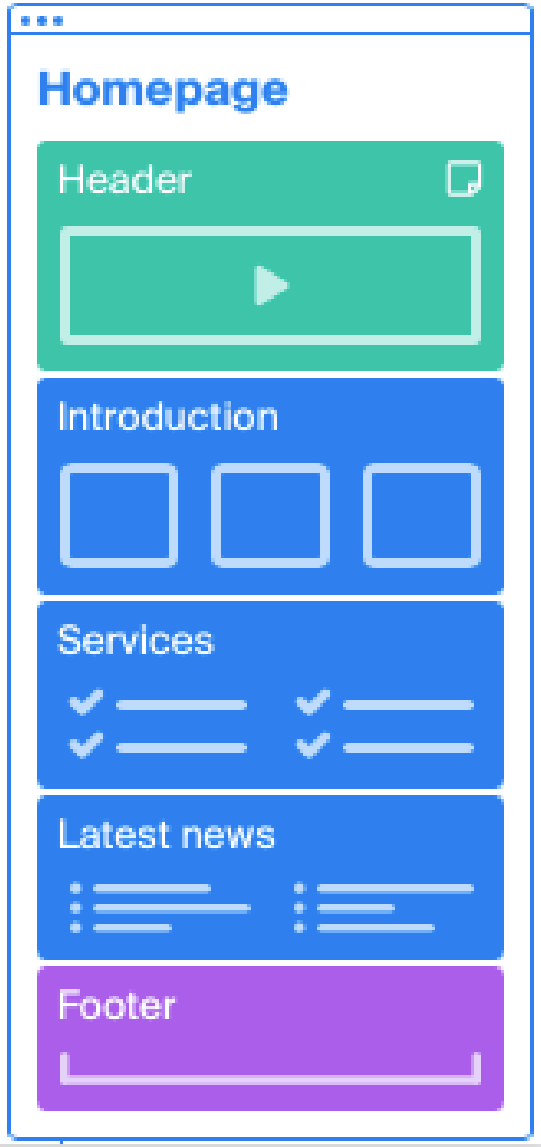
jest obszarem pomocniczym wykorzystywanym do prezentacji dodatkowych funkcji lub treści, takich jak widgety, odnośniki do powiązanych materiałów, reklamy bądź moduły filtrów. Jego wykorzystanie powinno być uzasadnione funkcjonalnie i projektowo — nadużywanie panelu bocznego może rozpraszać użytkownika i obniżać czytelność głównej treści. W projektach responsywnych panel boczny jest często ukrywany lub przenoszony poniżej treści głównej na urządzeniach o mniejszych przekątnych ekranu.



STRUKTURA STRONY

STOPKA (FOOTER)

pełni rolę zbiorczą dla informacji dodatkowych, takich jak dane kontaktowe, linki prawne, mapy serwisu czy odnośniki do mediów społecznościowych. Projekt stopki powinien zapewniać logiczną grupę odnośników i umożliwiać szybki dostęp do informacji pomocniczych bez ingerowania w główną nawigację strony. W aspektach UX stopka może służyć jako punkt końcowy ścieżki użytkownika i miejsce prezentacji wiarygodnych elementów (certyfikaty, polityka prywatności), co wpływa na zaufanie użytkownika.



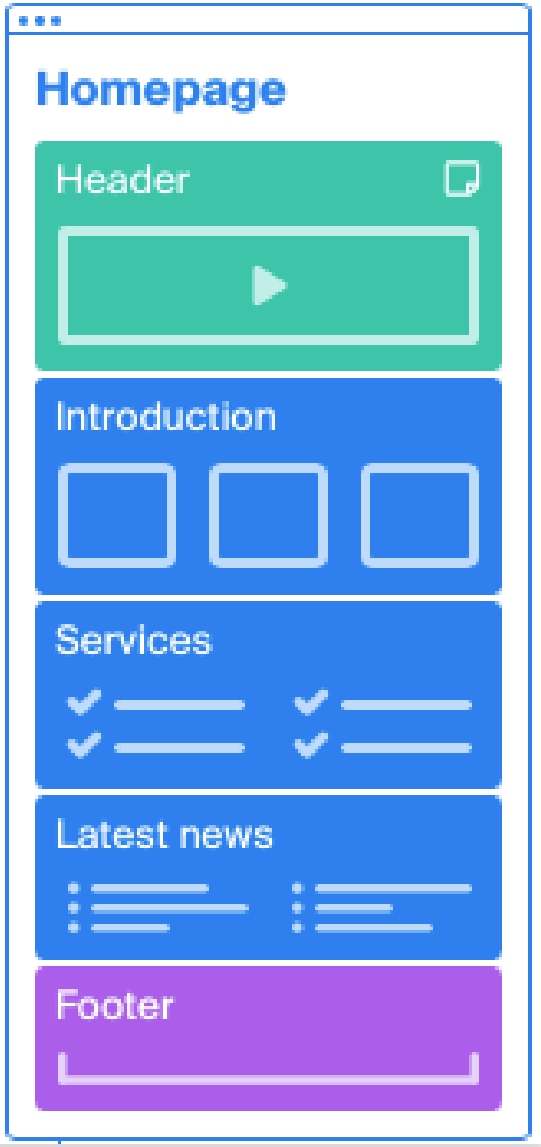
STRUKTURA STRONY

OBRAZY

w witrynie pełnią funkcję ilustracyjną lub informacyjną, przyczyniając się do zwiększenia atrakcyjności oraz klarowności przekazu. Każdy obraz powinien być dostarczony w formacie i rozdzielczości adekwatnej do użycia oraz opatrzony atrybutem alt dla zapewnienia dostępności oraz poprawy SEO. Optymalizacja obrazów (kompresja, odpowiednie rozmiary, techniki lazy-loading) jest niezbędna do minimalizacji czasu ładowania i zmniejszenia zużycia pasma.

WIDEO I AUDIO

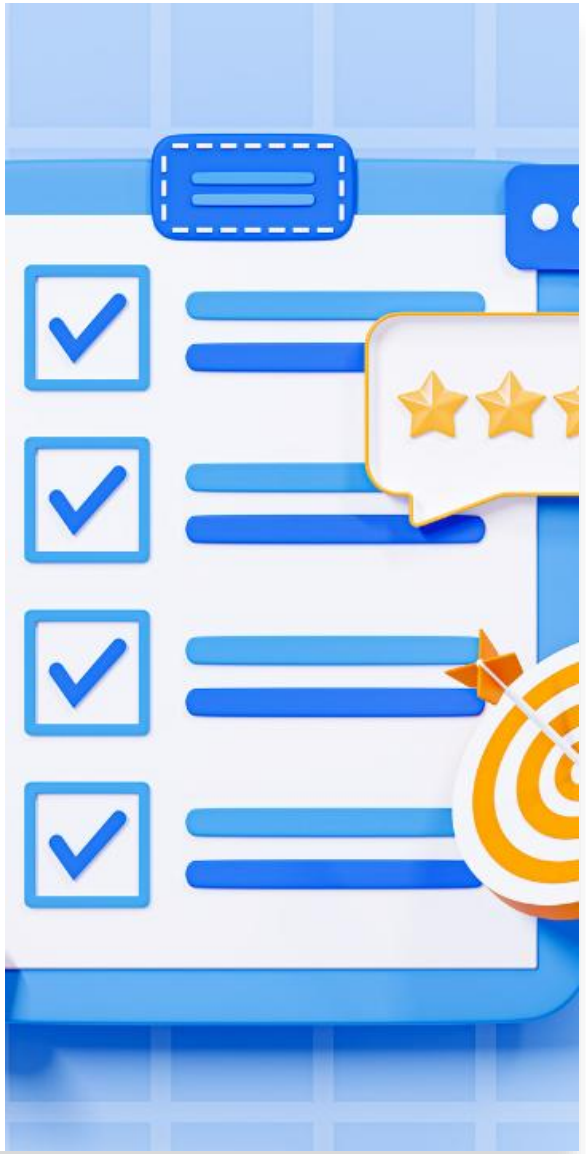
mogą wzbogacać przekaz merytoryczny strony, umożliwiając prezentację treści multimodalnych i zwiększając zaangażowanie użytkownika. Multimedia te powinny być dostosowane do różnych pasm łącza i urządzeń — zaleca się stosowanie adaptacyjnych strumieni (adaptive streaming) oraz dostarczanie napisów lub transkrypcji dla zapewnienia dostępności. Z punktu widzenia wydajności konieczne jest uwzględnienie buforowania, hostingu zewnętrznego oraz kontroli automatycznego odtwarzania, które może negatywnie wpływać na doświadczenie użytkownika.



STRUKTURA STRONY

FORMULARZE

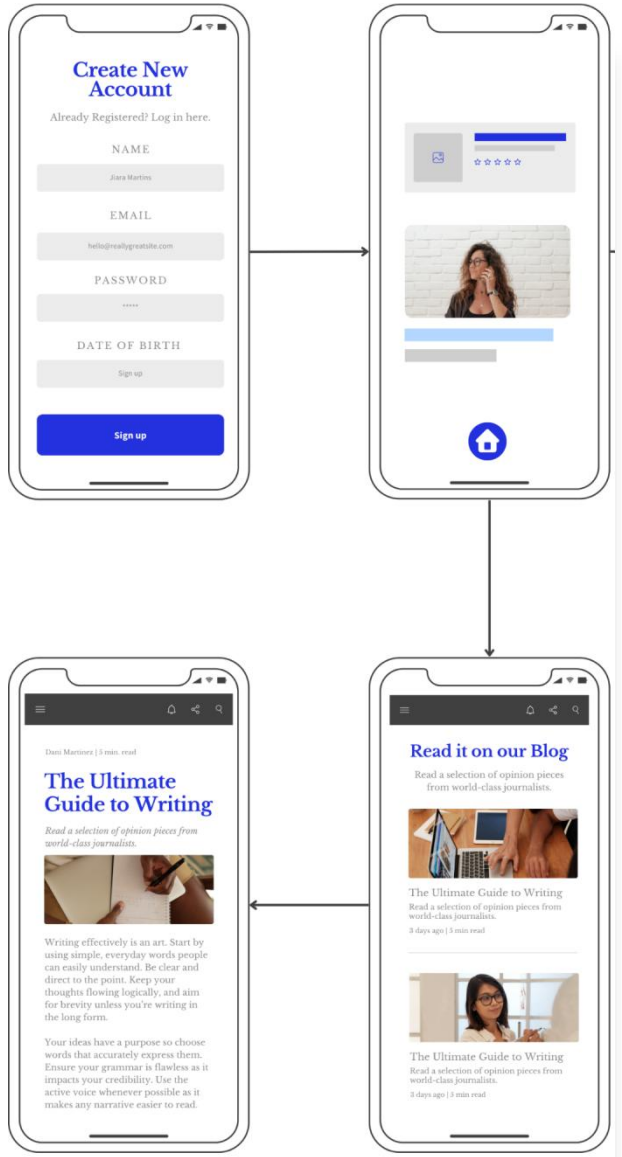
są podstawowym mechanizmem pozyskiwania danych od użytkowników i w interfejsie powinny być zaprojektowane z myślą o prostocie i jednoznaczności pól. Walidacja danych powinna być realizowana zarówno po stronie klienta (dla szybkiego feedbacku), jak i po stronie serwera (dla zapewnienia bezpieczeństwa i integralności danych). Dodatkowo pola formularzy powinny być semantycznie oznaczone (np. label) oraz wspierać wyraźny komunikat błędu, co poprawia użyteczność i dostępność.



PROJEKT STRONY

WIREFRAME

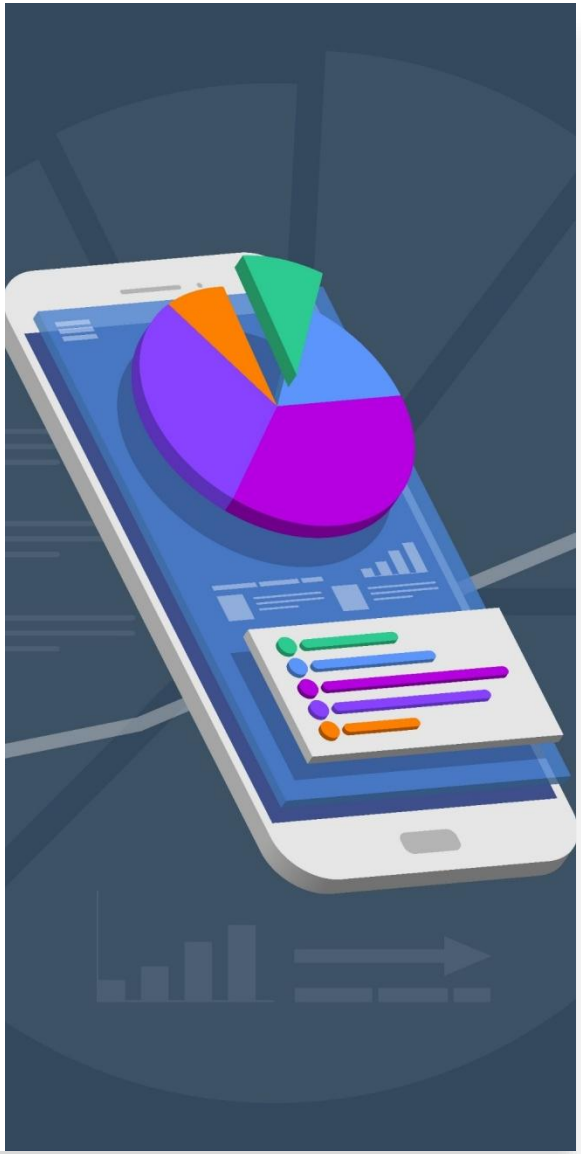
jest wczesnym, uproszczonym szkicem układu strony, który przedstawia rozmieszczenie elementów i priorytety informacyjne bez szczegółów wizualnych. Stosowanie wireframe'ów umożliwia szybkie iteracje koncepcyjne oraz wspiera komunikację pomiędzy interesariuszami na etapie definiowania wymagań. Ze względu na swój schematyczny charakter wireframe'y są przydatne do testowania przepływów i wstępnego uzgadniania architektury informacji, zanim zostaną nałożone decyzje estetyczne.



PROJEKT STRONY

MOCKUP

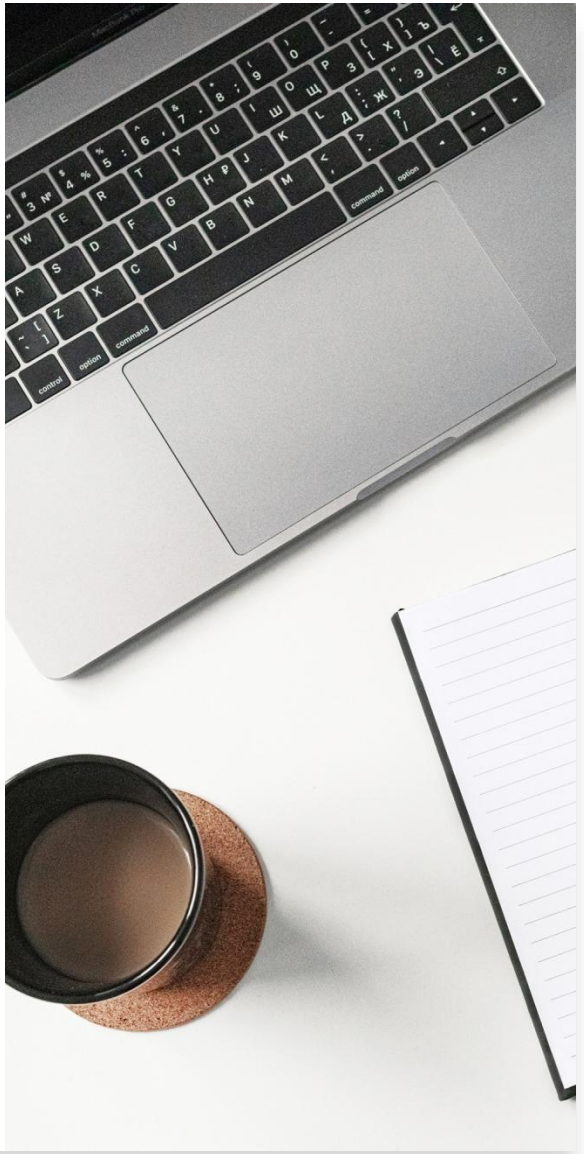
to statyczny projekt wizualny odwzorowujący docelową estetykę strony — kolory, typografię, rozmiary i układ elementów — bez funkcjonalnej interaktywności. Mockupy służą do finalizacji decyzji graficznych i są często wykorzystywane do akceptacji wyglądu przez klienta lub zespoły marketingowe przed przystąpieniem do implementacji. W przeciwieństwie do wireframe’ów mockupy prezentują pełen obraz identyfikacji wizualnej i ułatwiają komunikowanie oczekiwań estetycznych.



PROJEKT STRONY

PROTOTYP

to interaktywny model systemu, który umożliwia testowanie nawigacji, zachowań i podstawowej logiki użytkowej bez konieczności pełnej implementacji. Prototypy mogą być niskiej (klikany wireframe) lub wysokiej wierności (funkcjonalny emulant), a ich celem jest wczesne wykrycie problemów użyteczności oraz walidacja założeń projektowych. Użytkownicy i interesariusze powinni mieć możliwość wykonywania typowych zadań w prototypie, co pozwala na gromadzenie jakościowych i ilościowych danych do dalszych iteracji.



PROJEKT STRONY

LAYOUT

określa zasadniczy układ elementów na stronie i definiuje hierarchię wizualną informacji, co bezpośrednio wpływa na sposób percepcji treści przez użytkownika. Tworzenie layoutu powinno opierać się na zasadach czytelności, kontrastu oraz logice sekwencji czytania, aby ułatwić użytkownikowi odnalezienie najważniejszych informacji. W praktyce layout jest projektowany z uwzględnieniem siatki i reguł responsywności, co pozwala zachować spójność wizualną niezależnie od formatu urządzenia.



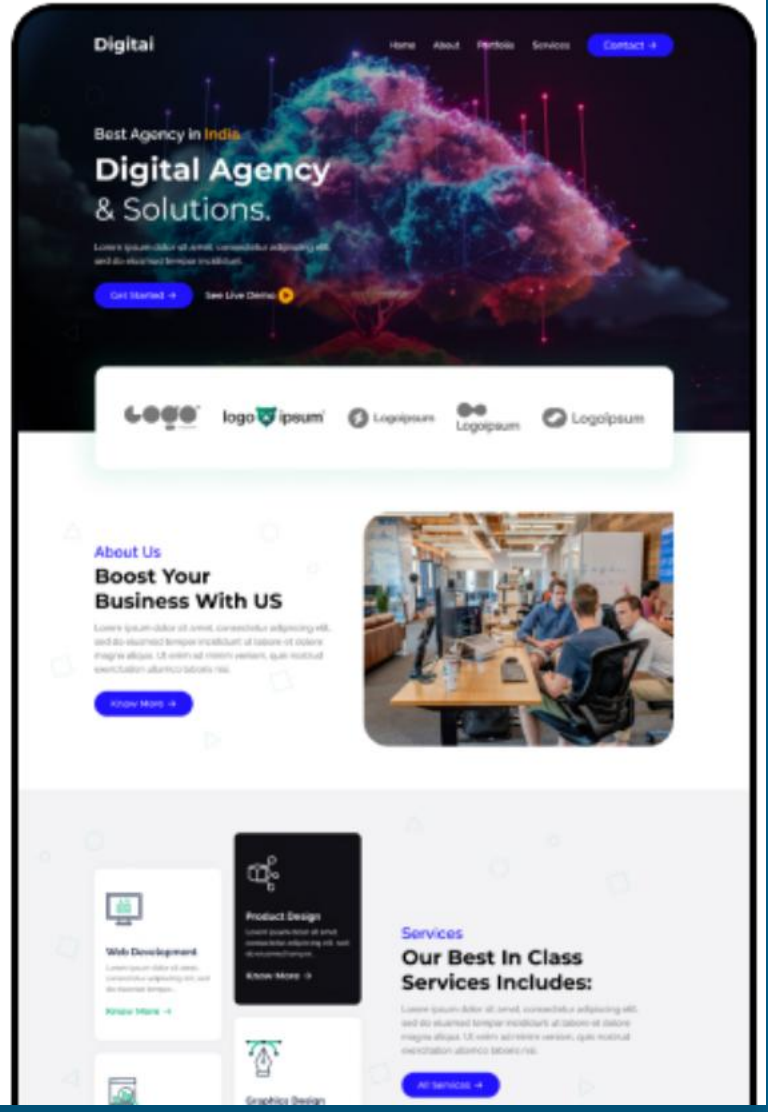
ZADANIE 1

Wykonaj wireframe dla strony głównej swojej witryny internetowej.

Oprogramowanie dowolne.

Plik graficzny dodaj do raportu w wybranym programie do edycji tekstu.





ZADANIE 2

1. Utwórz konto na Wordpress online.
2. Otwórz pdf i wykonaj konfigurację.
3. Każdy z etapów dokumentuj screenem ekranu i dodawaj do raportu.

- *TEAMS*
- *PLIKI*
- *LAB1_instrukacja_konfig.pdf*

