

KARTA PRZEDMIOTU

I. Przedmiot i jego usytuowanie w systemie studiów

Jednostka prowadząca kierunek studiów	Instytut Nauk Technicznych
Nazwa kierunku studiów	Informatyka w biznesie
Forma prowadzenia studiów	stacjonarne
Profil studiów	praktyczny
Poziom kształcenia	studia I stopnia
Nazwa przedmiotu	Aplikacje internetowe
Kod przedmiotu	KW 01A
Poziom/kategoria przedmiotu	przedmiot: kształcenia kierunkowego
Status przedmiotu	wybieralny
Usytuowanie przedmiotu w planie studiów	semestr 5
Język wykładowy	polski
Liczba punktów ECTS	5
Koordinator przedmiotu	
Odpowiedzialny za realizację przedmiotu	

2. Formy zajęć dydaktycznych i ich wymiar w planie studiów.

Wykład W	Ćwiczenia C	Konwersatorium K	Laboratorium L	Projekt P	Seminarium S	Praktyka PZ
15	-	-	30	-	-	-

3. Cele przedmiotu (opcjonalnie)

Cel 1. Poznanie zasad tworzenia stron internetowych.

Cel 2. Nabycie umiejętności w zakresie tworzenia stron i witryn internetowych.

4. Wymagania wstępne w zakresie wiedzy, umiejętności i innych kompetencji.

A. Wiedza z przedmiotu technologie internetowe.

5. Efekty kształcenia dla przedmiotu, wraz z odniesieniem do kierunkowych efektów kształcenia.

Symbol efektu	Opis efektów kształcenia dla przedmiotu	odniesienie do efektów kierunkowych	odniesienie do efektów obszarowych i inżynierskich
W zakresie wiedzy:			
W_01	Zna zasady tworzenia stron internetowych oraz architektury aplikacji internetowych.	K_W13	P6S_WG
W_02	Zna języki skryptowe służące do implementacji aplikacji internetowych.	K_W13	P6S_WG
W zakresie umiejętności:			
U_01	Potrafi zaprojektować i zaimplementować dynamiczną witrynę internetową przy wykorzystaniu języka skryptowego oraz dostosować wygląd do projektu graficznego.	K_U13 K_U26	P6S_UW
W zakresie kompetencji społecznych:			
K_01	Jest gotów do odpowiedniego określania priorytetów służących w realizacji określonego przez siebie lub innych zadania.	K_K02	P6U_KO

6. Treści kształcenia – oddzielnie dla każdej formy zajęć dydaktycznych

Treści kształcenia w zakresie wykładu

Lp.	Treści kształcenia	Liczba godz.
W 1	Historia Internetu.	1
W 2	Podstawowe zasady projektowania i tworzenia stron WWW (statycznych i dynamicznych).	1
W 3	Podstawy tworzenia stron w języku HTML – powtórzenie z uwzględnieniem standardu HTML5.	1
W 4	Kaskadowe arkusze stylów CSS – powtórzenie i rozszerzenie wiadomości.	1
W 5	Programowanie po stronie klienta.	2
W 6	Programowanie po stronie serwera.	2
W 7	Tworzenie dynamicznych stron WWW.	2
W 8	Tworzenie serwisów opartych na bazach danych.	1
W 9	Języki opisu i reprezentacji danych.	1
W 10	Testowanie i publikowanie witryny internetowej oraz zarządzanie nią	1
W 11	Systemy zarządzania treścią (CMS).	1
W 12	Framework'i dla aplikacji internetowych.	1
	Razem	15

Treści kształcenia w zakresie laboratorium

Lp.	Treści kształcenia	Liczba godz.
L 1	Przegląd możliwości języka HTML przy uwzględnieniu standardu HTML5.	3
L 2	Przegląd możliwości kaskadowych arkuszy stylu CSS.	3
L 3	Programowanie po stronie klienta w oparciu o język JavaScript, AJAX, jQuery.	3
L 4	Budowa witryny internetowej (przy wykorzystaniu HTML, CSS, JavaScript, AJAX, jQuery).	3
L 5	Programowanie po stronie serwera w oparciu o język PHP.	3
L 6	Wykorzystanie baz danych do budowy dynamicznych stron WWW.	3
L 7	Wykorzystanie języków opisu i reprezentacji danych (XML, JSON).	4
L 8	Zapoznanie z wybranym systemem zarządzania treścią, frameworkiem dla aplikacji internetowych.	4
L 9	Budowa dynamicznej witryny internetowej wykorzystującej bazę danych w oparciu o wybrany system CMS, framework dla aplikacji internetowych.	4
Razem		30

7. Metody weryfikacji efektów kształcenia / w odniesieniu do poszczególnych efektów/

Symbol efektu kształcenia	Forma weryfikacji						
	Egzamin ustny	Egzamin pisemny	Kolokwium	Projekt	Sprawdzian wejściowy	Sprawozdanie	Inne
W_01		X	X				
W_02		X	X				
U_01						X	
K_01							X

8. Narzędzia dydaktyczne

Symbol	Rodzaj zajęć
N1	wykład
N2	laboratorium

9. Ocena osiągniętych efektów kształcenia

9.1. Sposoby oceny

Ocena formująca

F1	Egzamin
F2	Kolokwium
F3	Ćwiczenia laboratoryjne

Ocena podsumowująca

P1	Zaliczenie wykładów na podstawie egzaminu F1
P2	Zaliczenie wykładów na podstawie kolokwium F2
P3	Zaliczenie laboratorium na podstawie średniej F3
P4	Zaliczenie przedmiotu na podstawie średniej ważonej F1+F2+F3

9.2. Kryteria oceny

Student, który osiągnął zakładany poziom wiedzy, posiadał wymagane umiejętności, cechuje się określonymi kompetencjami społecznymi, które są zdefiniowane w efektach kształcenia dla modułu, zalicza moduł kształcenia. Student, który nie osiągnął zakładanych efektów kształcenia, nie zalicza modułu kształcenia. Student, który zaliczył moduł:

Symbol efektu kształcenia	na ocenę 3	na ocenę 3,5	na ocenę 4	na ocenę 4,5	na ocenę 5
W_01	zna zasady tworzenia stron internetowych.	posiada wiedzę na temat architektury aplikacji internetowych.	ocenić czy wskazana strona internetowa spełnia te zasady.	umie ocenić i uzasadnić czy dana aplikacja została zaprojektowana w sposób odpowiedni.	potrafi wskazać jakich modyfikacji należy dokonać aby strona jak najlepiej spełniała swą funkcję.
W_02	zna języki skryptowe służące do implementacji aplikacji internetowych	nie tylko osiągnął poziom wiedzy i umiejętności wymagany na ocenę 3, ale również co najmniej 50% dodatkowych wymagań na ocenę 4	potrafi porównać dostępne technologie i ocenić stopień przydatności danej technologii do realizacji wyznaczonego celu	nie tylko osiągnął poziom wiedzy i umiejętności wymagany na ocenę 4, ale również co najmniej 50% dodatkowych wymagań na ocenę 5	potrafi korzystać z dostępnych narzędzi i bibliotek ułatwiających tworzenie rozbudowanych aplikacji internetowych.
U_01	potrafi zaprojektować i zaimplementować dynamiczną witrynę internetową przy wykorzystaniu języka skryptowego.	nie tylko osiągnął poziom wiedzy i umiejętności wymagany na ocenę 3, ale również co najmniej 50% dodatkowych wymagań na ocenę 4	potrafi zaprojektować i zaimplementować dynamiczną witrynę internetową przy wykorzystaniu języka skryptowego z wykorzystaniem bazy danych.	nie tylko osiągnął poziom wiedzy i umiejętności wymagany na ocenę 4, ale również co najmniej 50% dodatkowych wymagań na ocenę 5	zna i potrafi wykorzystać co najmniej 1 bibliotekę (YII, Symphony 2, itp.) służącą do realizacji złożonych aplikacji internetowych.
K_01	Jest gotów do odpowiedniego określania priorytetów służących w realizacji określonego przez siebie lub innych zadania na poziomie podstawowym	Jest gotów do odpowiedniego określania priorytetów służących w realizacji określonego przez siebie lub innych zadania na poziomie dostatecznym	Jest gotów do odpowiedniego określania priorytetów służących w realizacji określonego przez siebie lub innych zadania na poziomie dobrym	Jest gotów do odpowiedniego określania priorytetów służących w realizacji określonego przez siebie lub innych zadania na poziomie wyróżniającym	Jest gotów do odpowiedniego określania priorytetów służących w realizacji określonego przez siebie lub innych zadania na poziomie bardzo dobrym

10. Literatura podstawowa i uzupełniająca

Literatura podstawowa:

1. Adam Freeman: HTML 5. Przewodnik encyklopedyczny, Wydawnictwo Helion, Gliwice 2013
2. Peter Lubbers, Brian Albers, Frank Salim: HTML5. Zaawansowane programowanie, Wydawnictwo Helion, Gliwice 2013
3. Kiersten Conner-Sax, Ed Krol: Internet. Następne pokolenie, Wydawnictwo RM, Warszawa 2000
4. McFarland, David Sawyer: JavaScript i jQuery, Wydawnictwo Helion, Gliwice, 2013
5. Christopher Schmitt : CSS : projektowanie profesjonalnych stron WWW, Helion, Gliwice, 2009.
6. Luke Welling, Laura Thomson: PHP i MySQL. Tworzenie stron WWW. Vademecum profesjonalisty, Wydawnictwo Helion 2002.

Literatura uzupełniająca:

1. Bartosz Danowski: HTML 4. Ćwiczenia praktyczne, Wydawnictwo Helion, Gliwice, 2000
2. Thomas Franke: WWW. Prosto i przystępnie, ZNI „MIKOM”, Warszawa 1997
3. Agnieszka Michałowska, Sławomir Michałowski: Ćwiczenia z Internetu. Wydawnictwo „MIKOM”, Warszawa, 1997
4. Marcin Lis Java: Ćwiczenia praktyczne. Wydanie III, Wydawnictwo Helion, Gliwice, 2011

11. Macierz realizacji przedmiotu

Symbol efektu kształcenia	Odniesienie efektu do efektów zdefiniowanych dla programu	Cele Przedmiotu	Treści programowe	Narzędzia dydaktyczne	Sposoby oceny
W_01	P6S_WG - K_W13	C1	W 1-12	N1	F1, F2
W_02	P6S_WG - K_W13	C1	W 1-12	N1	F1, F2
U_01	P6S_UW - K_U13 P6S_UW - K_U26	C2	L 1-9	N2	F3
K_01	P6U_KO - K_K02	C1, C2	W 1-12 L 1-9	N1, N2	F1, F2, F3

12. Obciążenie pracą studenta

Forma aktywności	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności
Udział w wykładach	15
Udział w ćwiczeniach	-
Udział w konwersatoriach/laboratoriach	30
Udział nauczyciela akademickiego w egzaminie	5
Udział w konsultacjach	15
Suma godzin kontaktowych	65
Samodzielne studiowanie treści wykładów	10
Samodzielne przygotowanie do ćwiczeń	45
Przygotowanie do egzaminu i kolokwium	5
Suma godzin pracy własnej studenta	60
Sumaryczne obciążenie studenta	125
Liczba punktów ECTS za przedmiot	5
Obciążenie studenta zajęciami praktycznymi	75
Liczba punktów ECTS za zajęcia praktyczne	3

13. Zatwierdzenie karty przedmiotu do realizacji.

14. Odpowiedzialny za przedmiot:

Dyrektor Instytutu:

Przemysław, dnia