

KARTA PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	0613-2INF-F46-JAV	
Nazwa przedmiotu w języku	polskim	<i>Programowanie w języku Java</i> <i>Java Programming</i>
	angielskim	

1. USYTUOWANIE PRZEDMIOTU W SYSTEMIE STUDIÓW

1.1. Kierunek studiów	Informatyka
1.2. Forma studiów	stacjonarne
1.3. Poziom studiów	studia I-stopnia
1.4. Profil studiów	ogólnoakademicki
1.5. 1.5. Osoba przygotowująca kartę przedmiotu	Przemysław Ślusarczyk
1.6. 1.6. Kontakt	pslusarczyk@ujk.edu.pl

2. OGÓLNA CHARAKTERYSTYKA PRZEDMIOTU

2.1. Język wykładowy	polski
2.2. Wymagania wstępne	Wstęp do programowania Programowanie obiektowe

3. Przedmiotowe efekty uczenia się

3.1. Forma zajęć	wykłady, laboratorium, projekt	
3.2. Miejsce realizacji zajęć	zajęcia w pomieszczeniu dydaktycznym UJK	
3.3. Forma zaliczenia zajęć	wykłady – zaliczenie z oceną laboratorium – zaliczenie z oceną projekt – zaliczenie	
3.4. Metody dydaktyczne	wykład, zajęcia laboratoryjne przy komputerach	
3.5. Wykaz literatury	podstawowa	1. Cay S. Horstmann, Java Podstawy Wydanie XI, Helion 2019 2. Cay S. Horstmann, Java Techniki zaawansowane Wydanie XI, Helion 2019
	uzupełniająca	3. Oracle and/or its affiliates, Learn Java, https://dev.java/learn/ 4. Oracle and/or its affiliates, Java Tutorials Learning Paths, https://docs.oracle.com/javase/tutorial/tutorialLearningPaths.html 5. Bruce Eckel, Thinking in Java. Wydanie IV. Edycja Polska, Helion, 2006

4. CELE, TREŚCI I EFEKTY KSZTAŁCENIA

4.1. Cele przedmiotu
<i>Wiedza (wykład)</i> C1. Poznanie podstaw programowania obiektowego w języku Java.
<i>Umiejętności (laboratorium)</i> C1. Nabycie umiejętności implementacji oprogramowania w języku Java.
<i>Kompetencje społeczne (laboratorium i projekt)</i> C1. Nabycie świadomości roli inżyniera w przekazywaniu kompetentnych informacji o programowaniu w języku Java

4.2. Treści programowe
<i>Wykład i laboratorium</i>
<ol style="list-style-type: none"> 1. Środowisko uruchomieniowe Java 2. Definiowanie klas: hermetyzacja, dziedziczenie, polimorfizm. 3. Przetwarzanie ciągów znaków 4. Interfejsy. Sytuacje wyjątkowe. 5. Kontenery. 6. Strumienie wejścia-wyjścia – pakiet java.io. 7. Wielowątkowość
<i>Projekt:</i> Studenti wykonują projekt oprogramowania w języku Java w oparciu o paradygmat obiektowy.

4.3. Przedmiotowe efekty uczenia się		
Efekt	Student, który zaliczył przedmiot	Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się
w zakresie WIEDZY :		
W01	zna i rozumie podstawowe struktury programistyczne języka Java,	INF1A_W07
W02	zna i rozumie techniki programowania obiektowego w języku Java,	INF1A_W07
W03	zna i rozumie podstawowe biblioteki języka Java.	INF1A_W07
w zakresie UMIEJĘTNOŚCI :		
U01	projektuje i implementuje oprogramowanie w oparciu o paradygmat obiektowy w języku Java,	INF1A_U13 INF1A_U15
U02	projektuje i implementuje oprogramowanie z wykorzystaniem kontenerów Java i strumienia wejścia-wyjścia,	INF1A_U13 INF1A_U15
U03	dąży do ciągłego podnoszenia kompetencji w zakresie programowania w języku Java.	INF1A_U10
w zakresie KOMPETENCJI SPOŁECZNYCH :		
K01	ma świadomość roli inżyniera w przekazywaniu kompetentnych informacji w zakresie programowania w języku Java.	INF1A_K01

4.4. Sposoby weryfikacji osiągnięcia przedmiotowych efektów uczenia się																
Efekty przedmiotowe (symbol)	Sposób weryfikacji (+/-)															
	Odpowiedź ustna			Projekt			Aktywność na zajęciach			Sprawozdania						
	Forma zajęć			Forma zajęć			Forma zajęć			Forma zajęć			Forma zajęć			
	W	L	P	W	L	P	W	L	P	W	L	P	W	L	P	
W01	+					+			+							
W02	+					+			+							
W03	+					+			+							
U01		+				+			+			+				
U02		+				+			+			+				
U03		+				+			+			+				
K01	+					+			+							

4.5. Kryteria oceny stopnia osiągnięcia efektów kształcenia		
Forma zajęć	Ocena	Kryterium oceny
Wykład (W)	3	co najmniej 50% i nie więcej niż 60% łącznej liczby punktów możliwych do uzyskania
	3,5	ponad 60% i nie więcej niż 70% łącznej liczby punktów możliwych do uzyskania
	4	ponad 70% i nie więcej niż 80% łącznej liczby punktów możliwych do uzyskania
	4,5	ponad 80% i nie więcej niż 90% łącznej liczby punktów możliwych do uzyskania
	5	ponad 90% liczby punktów możliwych do uzyskania
Laboratorium (L)	3	co najmniej 50% i nie więcej niż 60% łącznej liczby punktów możliwych do uzyskania
	3,5	ponad 60% i nie więcej niż 70% łącznej liczby punktów możliwych do uzyskania
	4	ponad 70% i nie więcej niż 80% łącznej liczby punktów możliwych do uzyskania
	4,5	ponad 80% i nie więcej niż 90% łącznej liczby punktów możliwych do uzyskania
	5	ponad 90% liczby punktów możliwych do uzyskania
Projekt (P)	3	co najmniej 50% i nie więcej niż 60% łącznej liczby punktów możliwych do uzyskania
	3,5	ponad 60% i nie więcej niż 70% łącznej liczby punktów możliwych do uzyskania
	4	ponad 70% i nie więcej niż 80% łącznej liczby punktów możliwych do uzyskania
	4,5	ponad 80% i nie więcej niż 90% łącznej liczby punktów możliwych do uzyskania
	5	ponad 90% liczby punktów możliwych do uzyskania

5. CELE, TREŚCI I EFEKTY UCZENIA SIĘ

Kategoria	Obciążenie studenta	
	Studia stacjonarne	Studia niestacjonarne
LICZBA GODZIN REALIZOWANYCH PRZY BEZPOŚREDNIM UDZIALE NAUCZYCIELA /GODZINY KONTAKTOWE/	75	
<i>Udział w wykładach</i>	30	
<i>Udział w laboratoriach</i>	30	
<i>Realizacja projektu</i>	15	
SAMODZIELNA PRACA STUDENTA /GODZINY NIEKONTAKTOWE/	50	
<i>Przygotowanie do laboratorium</i>	10	
<i>Zebranie materiałów i wykonanie projektu</i>	40	
ŁĄCZNA LICZBA GODZIN	125	
PUNKTY ECTS za przedmiot	5	

Przyjmuję do realizacji (data i czytelne podpisy osób prowadzących przedmiot w danym roku akademickim)

.....