

KARTA PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	0613-2INF-F47-AI	
Nazwa przedmiotu w języku	polskim	Aplikacje internetowe Internet applications
	angielskim	

1. USYTUOWANIE PRZEDMIOTU W SYSTEMIE STUDIÓW

1.1. Kierunek studiów	Informatyka
1.2. Forma studiów	studia stacjonarne
1.3. Poziom studiów	studia I stopnia
1.4. Profil studiów*	ogólnoakademicki
1.5. Osoba odpowiedzialna za przedmiot	dr hab. Dariusz Banaś, prof. UJK
1.6. Kontakt	d.banas@ujk.edu.pl

2. OGÓLNA CHARAKTERYSTYKA PRZEDMIOTU

2.2. Język wykładowy	polski
2.4. Wymagania wstępne*	Brak

3. SZCZEGÓŁOWA CHARAKTERYSTYKA PRZEDMIOTU

3.1. Forma zajęć	Wykład 30h, laboratorium komputerowe 30h	
3.2. Miejsce realizacji zajęć	Zajęcia w pomieszczeniu dydaktycznym UJK	
3.3. Forma zaliczenia zajęć	Zaliczenie z oceną, zaliczenie z oceną	
3.4. Metody dydaktyczne	Wykład informacyjny, dyskusja, obserwacja, wykorzystywanie technicznych środków dydaktycznych, zadania problemowe do rozwiązania, praca indywidualna, ćwiczenia praktyczne	
3.5. Wykaz literatury	podstawowa	<ol style="list-style-type: none"> Jon Ducket, HTML i CSS. Zaprojektuj i zbuduj witrynę WWW, Helion Jennifer Robbins, Projektowanie stron internetowych. Przewodnik dla początkujących webmasterów po HTML5, CSS3 i grafice, Helion Radosław Madecki, Frontend developer. Kurs video. JavaScript. Poziom podstawowy, Videopoint W. Jason Gilmore. PHP i MySQL. Od podstaw, Helion Szymon Pendolski, Responsive i Bootstrap, Videopoint
	uzupełniająca	<ol style="list-style-type: none"> Benjamin Jakobus, Jason Marah, Bootstrap 4 dla zaawansowanych. Jak pisać znakomite aplikacje internetowe, Helion Michael Mikowski, Josh Powell, Single Page Web Applications. Programowanie aplikacji internetowych z JavaScript, Helion www.w3school.com

4. CELE, TREŚCI I EFEKTY KSZTAŁCENIA

<p>4.1. Cele przedmiotu (z uwzględnieniem formy zajęć)</p> <p>C1 – Zapoznanie z podstawowymi technologiami pozwalających na prezentację informacji w sieci WWW C2 – Poznanie zaawansowanych technologii budowy witryn sieci Web i programowania aplikacji internetowych C3 – Nabycie umiejętności praktycznego zastosowania poznanych technologii do budowy witryn sieci Web i aplikacji internetowych</p>
<p>4.2. Treści programowe (z uwzględnieniem formy zajęć)</p> <p>Podstawowe składniki architektury WWW: protokół HTTP/S, przeglądarki, serwer WWW Język HTML 5.0 – wprowadzenie, znaczniki podstawowe, listy, tabele, formularze, płótna, projektowanie struktury strony internetowej, Kaskadowe arkusze stylów – selektory, hierarchia stylów, formatowanie wyglądu elementów strony, wyświetlanie i pozycjonowanie elementów, selektory złożone, pseudoklasy i pseudoelementy, paski nawigacyjne, menu rozwijane, formularze Javascript – wprowadzenie, podstawy języka (składnia, zmienne, operatory, typy danych, funkcje, ciągi znakowe, tablice, instrukcje warunkowe, pętle), JS HTML DOM (wyszukiwanie elementu, zmiana właściwości elementu, animacje, zdarzenia, wykrywanie zdarzeń), JS Browser BOM (obiekty window, screen, navigator), Javascript vs jQuery. Bootstrap – wprowadzenie, responsywne kontenery, siatki, teksty, kolory i tła, tabele, zdjęcia, przyciski, elementy i menu rozwijane, nagłówki nawigacyjne, scrollspy, karuzele slajdów. PHP – wprowadzenie, pakiety WAMP (LAMP), interpretacja kodu PHP, składnia języka, wartości wyjściowe, typy danych, zmienne, funkcje matematyczne, operatory, instrukcje warunkowe, pętle, funkcje, zasięg zmiennych, zmienne superglobalne, obsługa formularzy, metoda get i post, struktura strony i dołączanie plików). PHP i MySQL – wprowadzenie, phpMyAdmin, połączenie z DBMS, obsługa błędów, utworzenie bazy, podstawowe</p>

typy danych, utworzenie tabeli relacyjnej, dodanie rekordów, odczyt i wyświetlenie danych i ich wizualizacja, formularze modyfikujące dane w bazie, zasady bezpieczeństwa w pracy z formularzami.

4.3. Przedmiotowe efekty kształcenia

Efekt	Student, który zaliczył przedmiot	Odniesienie do kierunkowych efektów kształcenia
w zakresie WIEDZY:		
W01	objaśnia podstawowe zasady działania systemu informacyjnego WWW	INF1A_W10 INF1A_W12
W02	objaśnia podstawowe technologie wykorzystywane do tworzenia statycznych stron internetowych i rozumie ich ograniczenia	INF1A_W10 INF1A_W12
W03	objaśnia zaawansowane technologie wykorzystywane do tworzenia dynamicznych stron internetowych	INF1A_W10 INF1A_W12
W04	zna skryptowe języki programowania i objaśnia różnicę w sposobie interpretacji różnych języków skryptowych	INF1A_W07 INF1A_W10-12
W05	zna podstawowe metody i zasady tworzenia aplikacji internetowych	INF1A_W07 INF1A_W10-12
W06	opisuje sposób komunikacji pomiędzy aplikacją internetową a bazą danych	INF1A_W09 INF1A_W10 INF1A_W12
w zakresie UMIEJĘTNOŚCI:		
U01	potrafi utworzyć zaawansowaną statyczną stronę internetową i umieścić ją na serwerze	INF1A_U13-16 INF1A_U20-21
U02	potrafi wybrać technologie i zastosować je do utworzenia dynamicznej strony WWW	INF1A_U13-16 INF1A_U20-21
U03	potrafi zaprojektować i przygotować prostą aplikację internetową z wykorzystaniem poznanych technologii	INF1A_U13-16 INF1A_U20-21
U04	potrafi utworzyć stronę internetową i/lub aplikację internetową korzystającą z danych zgromadzonych w bazie danych	INF1A_U13-16 INF1A_U20-21
w zakresie KOMPETENCJI SPOŁECZNYCH:		
K01	rozumie konieczność ciągłego rozwijania swoich kompetencji w zakresie programowania internetowego	INF1A_K01
K02	rozumie konieczność ochrony własności intelektualnej	INF1A_K01

4.4. Sposoby weryfikacji osiągnięcia przedmiotowych efektów kształcenia

Efekty przedmiotowe (symbol)	Sposób weryfikacji (+/-)																				
	Test pisemny			Kolokwium *			prace okresowe*			Aktywność na zajęciach			Praca własna			Praca w grupie*			Inne (jakie?)*		
	Forma zajęć			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	W	L	P	W	L	P
W01-W06	+																				
U01-U04								+			+				+						
K01-K02															+						

*niepotrzebne usunąć

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

5. BILANS PUNKTÓW ECTS – NAKŁAD PRACY STUDENTA

Kategoria	Obciążenie studenta	
	Studia stacjonarne	Studia niestacjonarne
LICZBA GODZIN REALIZOWANYCH PRZY BEZPOŚREDNIM UDZIALE NAUCZYCIELA /GODZINY KONTAKTOWE/	60	
Udział w wykładach*	30	
Udział w laboratoriach*	30	
SAMODZIELNA PRACA STUDENTA /GODZINY NIEKONTAKTOWE/	40	
Przygotowanie do laboratorium*	20	
Przygotowanie do egzaminu/kolokwium*	20	
ŁĄCZNA LICZBA GODZIN	100	
PUNKTY ECTS za przedmiot	4	

*niepotrzebne usunąć

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

.....