

KARTA PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	0613-2ID-F51-PwJJ	
Nazwa przedmiotu w języku	polskim	Programowanie w języku Java Java Programming
	angielskim	

1. USYTUOWANIE PRZEDMIOTU W SYSTEMIE STUDIÓW

1.1. Kierunek studiów	Inżynieria danych
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, ćwiczenia laboratoryjne, projekt	
3.2. Miejsce realizacji zajęć	zajęcia w pomieszczeniu dydaktycznym UJK	
3.3. Forma zaliczenia zajęć	wykłady – zaliczenie z oceną ćwiczenia laboratoryjne – 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
Wykład: C1. Poznanie podstaw programowania obiektowego w języku Java. Laboratorium + projekt: C1. Zdobyć umiejętności implementacji oprogramowania w języku Java w oparciu o paradygmat obiektowy.

4.2. Treści programowe
Wykład i laboratorium - Środowisko uruchomieniowe Java - Definiowanie klas: hermetyzacja, dziedziczenie, polimorfizm. - Przetwarzanie ciągów znaków - Interfejsy. Sytuacje wyjątkowe. - Kolekcje. - Strumień wejścia-wyjścia – pakiet java.io. - Wielowątkowość Projekt: Student wykonuje 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 struktury programistyczne języka Java,	ID1A_W07
W02	zna i rozumie techniki programowania obiektowego w języku Java,	ID1A_W07
W03	zna i rozumie podstawowe biblioteki języka Java.	ID1A_W07
w zakresie UMIEJĘTNOŚCI :		
U01	potrafi projektować i implementować oprogramowanie w oparciu o paradygmat obiektowy w języku Java,	ID1A_U07
U02	potrafi projektować i implementować oprogramowanie z wykorzystaniem kolekcji Java i strumieni wejścia-wyjścia,	ID1A_U07
U03	dąży do ciągłego podnoszenia kompetencji w zakresie programowania w języku Java.	ID1A_U11 ID1A_U15
w zakresie KOMPETENCJI SPOŁECZNYCH :		
K01	ma świadomość roli inżyniera w przekazywaniu profesjonalnej wiedzy w zakresie programowania w języku Java.	ID1A_K03 ID1A_K04

4.4. Sposoby weryfikacji osiągnięcia przedmiotowych efektów uczenia się																		
Efekty przedmiotowe (symbol)	Sposób weryfikacji (+/-)																	
	Odpowiedź ustna			Sprawozdania			Projekt			Aktywność na zajęciach								
	Forma zajęć			Forma zajęć			Forma zajęć			Forma zajęć			Forma zajęć			Forma zajęć		
	W	L	P	W	L	W	W	W	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 uzyskani
	4	ponad 70% i nie więcej niż 80% łącznej liczby punktów możliwych do uzyskani
	4,5	ponad 80% i nie więcej niż 80% łącznej liczby punktów możliwych do uzyskani
	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 uzyskani
	4	ponad 70% i nie więcej niż 80% łącznej liczby punktów możliwych do uzyskani
	4,5	ponad 80% i nie więcej niż 80% łącznej liczby punktów możliwych do uzyskani
	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 uzyskani
	4	ponad 70% i nie więcej niż 80% łącznej liczby punktów możliwych do uzyskani
	4,5	ponad 80% i nie więcej niż 80% łącznej liczby punktów możliwych do uzyskani
	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	
Udział w wykładach	30	
Udział w laboratoriach	30	
Projekt	15	
SAMODZIELNA PRACA STUDENTA /GODZINY NIEKONTAKTOWE/	50	
Przygotowanie do laboratorium	10	
Zebranie materiałów i wykonanie projektu	40	
ŁĄCZNA LICZBA GODZIN	125	
PUNKTY ECTS za przedmiot	5	

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

.....