

KARTA PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	0719-2ID-F60-AI	
Nazwa przedmiotu w języku	polskim	Aplikacje internetowe Internet applications
	angielskim	

1. USYTUOWANIE PRZEDMIOTU W SYSTEMIE STUDIÓW

1.1. Kierunek studiów	Inżynieria danych
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	
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	1. Jon Duckett, HTML i CSS. Zaprojektuj i zbuduj witrynę WWW, Helion 2. Jennifer Robbins, Projektowanie stron internetowych. Przewodnik dla początkujących webmasterów po HTML5, CSS3 i grafice, Helion 3. Radosław Madecki, Frontend developer. Kurs video. JavaScript. Poziom podstawowy, Videopoint 4. W. Jason Gilmore. PHP i MySQL. Od podstaw, Helion 5. Szymon Pendolski, Responsive i Bootstrap, Videopoint
	uzupełniająca	1. Benjamin Jakobus, Jason Marah , Bootstrap 4 dla zaawansowanych. Jak pisać znakomite aplikacje internetowe, Helion 2. Michael Mikowski, Josh Powell, Single Page Web Applications. Programowanie aplikacji internetowych z JavaScript, Helion 3. www.w3school.com

4. CELE, TREŚCI I EFEKTY UCZENIA SIĘ

4.1. Cele przedmiotu 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
4.2. Treści programowe 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 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 uczenia się

Efekt	Student, który zaliczył przedmiot	Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się
w zakresie WIEDZY:		
W01	objaśnia podstawowe zasady działania systemu informacyjnego WWW	ID1A_W06 ID1A_W07 ID1A_W08
W02	objaśnia podstawowe technologie wykorzystywane do tworzenia statycznych stron internetowych i rozumie ich ograniczenia	ID1A_W06 ID1A_W07 ID1A_W08
W03	objaśnia zaawansowane technologie wykorzystywane do tworzenia dynamicznych stron internetowych	ID1A_W06 ID1A_W07 ID1A_W08
W04	zna skryptowe języki programowania i objaśnia różnicę w sposobie interpretacji różnych języków skryptowych	ID1A_W06 ID1A_W07 ID1A_W08
W05	zna podstawowe metody i zasady tworzenia aplikacji internetowych	ID1A_W06 ID1A_W07 ID1A_W08
W06	opisuje sposób komunikacji pomiędzy aplikacją internetową a bazą danych	ID1A_W09
w zakresie UMIEJĘTNOŚCI:		
U01	potrafi utworzyć zaawansowaną statyczną stronę internetową i umieścić ją na serwerze	ID1A_U05 ID1A_U06 ID1A_U10 ID1A_U15
U02	potrafi wybrać technologie i zastosować je do utworzenia dynamicznej strony WWW	ID1A_U05 ID1A_U06 ID1A_U10 ID1A_U15
U03	potrafi zaprojektować i przygotować prostą aplikację internetową z wykorzystaniem poznanych technologii	ID1A_U05 ID1A_U06 ID1A_U10 ID1A_U15
U04	potrafi utworzyć stronę internetową i/lub aplikację internetową korzystającą z danych zgromadzonych w bazie danych	ID1A_U05 ID1A_U06 ID1A_U10 ID1A_U15
w zakresie KOMPETENCJI SPOŁECZNYCH:		
K01	rozumie konieczność ciągłego rozwijania swoich kompetencji w zakresie programowania internetowego	ID1A_K1 ID1A_K4
K02	rozumie konieczność ochrony własności intelektualnej	ID1A_K2

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			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	Osiągnięcie <50 - 60) % wymogów stosowanych w metodach oceny
	3,5	Osiągnięcie <60 - 70) % wymogów stosowanych w metodach oceny
	4	Osiągnięcie <70 - 80) % wymogów stosowanych w metodach oceny
	4,5	Osiągnięcie <80 - 90) % wymogów stosowanych w metodach oceny
	5	Osiągnięcie <90 - 100) % wymogów stosowanych w metodach oceny
laboratorium (L)	3	Osiągnięcie <50 - 60) % wymogów stosowanych w metodach oceny
	3,5	Osiągnięcie <60 - 70) % wymogów stosowanych w metodach oceny
	4	Osiągnięcie <70 - 80) % wymogów stosowanych w metodach oceny
	4,5	Osiągnięcie <80 - 90) % wymogów stosowanych w metodach oceny
	5	Osiągnięcie <90 - 100) % wymogów stosowanych w metodach oceny

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 ćwiczeniach, konwersatoriach, laboratoriach*	30	
SAMODZIELNA PRACA STUDENTA /GODZINY NIEKONTAKTOWE/	40	
Przygotowanie do ćwiczeń, konwersatorium, 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)

.....