

KARTA PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	0719-2ID-F62-AI	
Nazwa przedmiotu w języku	polskim	<i>Aplikacje internetowe</i> <i>Internet Applications</i>
	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 inżynierskie
1.4. Profil studiów	ogólnoakademicki
1.5. Osoba przygotowująca kartę przedmiotu	Dariusz Banaś
1.6. Kontakt	d.banas@ujk.edu.pl

2. OGÓLNA CHARAKTERYSTYKA PRZEDMIOTU

2.1. Język wykładowy	polski
2.2. Wymagania wstępne	Wstęp do programowania Sieci komputerowe Bazy danych

3. SZCZEGÓLWA CHARAKTERYSTYKA PRZEDMIOTU

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 z oceną	
3.4. Metody dydaktyczne	wykład, ćwiczenia rachunkowe, projekt samodzielny	
3.5. Wykaz literatury	podstawowa	1. B. Danowski, HTML i XHTML. Ćwiczenia praktyczne, Helion 2. R. York, CSS. Gotowe rozwiązania, Helion 3. E. Castro, Po prostu XML, Helion 4. Łukasz Sosna, 101 porad. PHP i MySQL, MIKOM 5. Marcin Lis, JavaScript. Ćwiczenia praktyczne, Helion 6. Joanna Pasek, Krzysztof Pasek, Flash CS3 PL. Ćwiczenia praktyczne, Helion 7. Paweł Frankowski, CMS. Jak szybko i łatwo stworzyć stronę WWW i zarządzać nią, Helion
	uzupełniająca	1. A. Navarro, XHTML, MIKOM 2. V. DeBolt, HTML i CSS, MIKOM 3. Tom Negrino, Dori Smith, Po prostu JavaScript i Ajax, Helion 4. www.w3schools.com

4. CELE, TREŚCI I EFEKTY UCZENIA SIĘ

<p>4.1. Cele przedmiotu</p> <p>Wykład:</p> <p>C1. Zapoznanie z podstawowymi technologiami pozwalających na prezentację informacji w sieci WWW</p> <p>C2. Poznanie zaawansowanych technologii budowy witryn sieci Web i programowania aplikacji internetowych</p> <p>Laboratorium, projekt:</p> <p>C1. Nabycie umiejętności praktycznego zastosowania poznanych technologii do budowy witryn sieci Web i aplikacji internetowych</p>
<p>4.2. Treści programowe</p> <p>Wykład, ćwiczenia laboratoryjne, projekt</p> <ol style="list-style-type: none"> Podstawowe składniki architektury WWW: protokół HTTP, przeglądarki, serwer HTTP. Języki programowania pozwalające na projektowanie, rozwój i tworzenie standardowych stron internetowych: język HTML, kaskadowe arkusze stylów (CSS) oraz ich wersje interaktywnych i dynamicznych: PHP, ASP, Javascript, Ajax. Statyczna i dynamiczna struktura strony, pozycjonowanie elementów na stronie, przekazywanie parametrów pomiędzy stronami. Współpraca z bazami danych. Formularze i kontrola poprawności wprowadzanych danych. Język XML i jego implementacje.

6. Podstawy technologii: Flash, SVG i SMIL.
7. Systemy zarządzania treścią (CMS).
8. Podstawy technologii ASP.NET.
9. Tworzenie prostych aplikacji internetowych z wykorzystaniem technologii ASP.NET, języka C# i silnika renderującego RAZOR.

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_W10
W02	objaśnia podstawowe technologie wykorzystywane do tworzenia statycznych stron internetowych i rozumie ich ograniczenia	ID1A_W06 ID1A_W07 ID1A_W10
W03	objaśnia zaawansowane technologie wykorzystywane do tworzenia dynamicznych stron internetowych	ID1A_W06 ID1A_W07 ID1A_W10
W04	zna skryptowy język programowania i opisuje jego ograniczenia oraz objaśnia różnicę w sposobie interpretacji różnych języków skryptowych	ID1A_W06 ID1A_W07 ID1A_W10
W05	zna podstawowe metody i wybrany język tworzenia aplikacji internetowych	ID1A_W06 ID1A_W07 ID1A_W10
W06	wymienia sposoby komunikacji pomiędzy aplikacją internetową a bazą danych	ID1A_W06 ID1A_W07 ID1A_W10
w zakresie UMIEJĘTNOŚCI:		
U01	potrafi utworzyć zaawansowaną statyczną stronę internetową i umieścić ją na serwerze	ID1A_U06 ID1A_U07
U02	potrafi wybrać technologie i zastosować je do utworzenia dynamicznej strony WWW	ID1A_U06 ID1A_U07
U03	potrafi zaprojektować i przygotować prostą aplikację internetową z wykorzystaniem poznanych technologii	ID1A_U06 ID1A_U07
U04	potrafi utworzyć stronę internetową i/lub aplikację internetową korzystającą z danych zgromadzonych w bazie danych	ID1A_U06 ID1A_U07
U05	potrafi przygotować dokumentację wykonanego zadania projektowego	ID1A_U08
U06	rozumie potrzebę ciągłego dokształcania się	ID1A_U08
w zakresie KOMPETENCJI SPOŁECZNYCH:		
K01	identyfikuje możliwości jakie daje możliwość prezentacji siebie i swoich osiągnięć	ID1A_K03
K02	rozumie konieczność ochrony własności intelektualnej	ID1A_K02
K03	potrafi zaplanować i rozłożyć w czasie powierzone do wykonania zadania projektowe	ID1A_K01

4.4. Sposoby weryfikacji osiągnięcia przedmiotowych efektów uczenia się

Efekty przedmiotowe (symbol)	Sposób weryfikacji (+/-)														
	Kolokwium			Projekt			Aktywność na zajęciach			Praca własna			Praca w grupie		
	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		+					+	+							
W04		+					+	+							
W05		+					+	+							
W06		+					+	+							
U01						+					+				+
U02						+					+				+
U03						+					+				+
U04						+					+				+
U05						+					+				+
U06		+													
K01		+													
K02		+													
K03		+													

4.5. Kryteria oceny stopnia osiągnięcia efektów uczenia się

Forma zajęć	Ocena	Kryterium oceny
wykład (W)	3	osiągnięcie <50-60) % wymogów stosowanych w metodach oceny
	3,5	osiągnięcie <61-70) % wymogów stosowanych w metodach oceny
	4	osiągnięcie <71-80) % wymogów stosowanych w metodach oceny
	4,5	osiągnięcie <81-90) % wymogów stosowanych w metodach oceny
	5	osiągnięcie <91-100> % wymogów stosowanych w metodach oceny
laboratorium (L)	3	osiągnięcie <50-60) % wymogów stosowanych w metodach oceny
	3,5	osiągnięcie <61-70) % wymogów stosowanych w metodach oceny
	4	osiągnięcie <71-80) % wymogów stosowanych w metodach oceny
	4,5	osiągnięcie <81-90) % wymogów stosowanych w metodach oceny
	5	osiągnięcie <91-100> % wymogów stosowanych w metodach oceny
Projekt (P)	3	osiągnięcie <50-60) % wymogów stosowanych w metodach oceny
	3,5	osiągnięcie <61-70) % wymogów stosowanych w metodach oceny
	4	osiągnięcie <71-80) % wymogów stosowanych w metodach oceny
	4,5	osiągnięcie <81-90) % wymogów stosowanych w metodach oceny
	5	osiągnięcie <91-100> % wymogów stosowanych w metodach oceny

5. BILANS PUNKTÓW ECTS – NAKŁAD PRACY STUDENTA

Kategoria	Obciążenie studenta	
	Studia stacjonarne	Studia niestacjonarne
<i>LICZBA GODZIN REALIZOWANYCH PRZY BEZPOŚREDNIM UDZIALE NAUCZYCIELA /GODZINY KONTAKTOWE/</i>	60	
<i>Udział w wykładach*</i>	30	
<i>Udział w ćwiczeniach, konwersatoriach, laboratoriach*</i>	30	
<i>Udział w konsultacjach</i>		
<i>Udział w egzaminie/kolokwium zaliczeniowym*</i>		
<i>SAMODZIELNA PRACA STUDENTA /GODZINY NIEKONTAKTOWE/</i>		
<i>Przygotowanie do wykładu*</i>		
<i>Przygotowanie do ćwiczeń, konwersatorium, laboratorium*</i>	35	
<i>Przygotowanie do egzaminu/kolokwium*</i>		
<i>Zebranie materiałów do projektu, kwerenda internetowa*</i>	30	
<i>Opracowanie prezentacji multimedialnej*</i>		
<i>Inne (należy wskazać jakie? np. e-learning pod kontrolą nauczyciela)*</i>		
ŁĄCZNA LICZBA GODZIN	125	
PUNKTY ECTS za przedmiot	5	

*niepotrzebne usunąć

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

.....