

KARTA PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	0719.6.FIZT1.D.AI	
Nazwa przedmiotu w języku	polskim	Aplikacje internetowe Internet applications
	angielskim	

1. USYTUOWANIE PRZEDMIOTU W SYSTEMIE STUDIÓW

1.1. Kierunek studiów	Fizyka techniczna
1.2. Forma studiów	studia stacjonarne
1.3. Poziom studiów	I stopnia, inżynierskie
1.4. Profil studiów*	ogólnoakademicki
1.5. Osoba przygotowująca kartę przedmiotu	dr hab. prof. UJK Dariusz Banaś
1.6. Kontakt	d.banas@ujk.edu.pl

2. OGÓLNA CHARAKTERYSTYKA PRZEDMIOTU

2.1. Język wykładowy	polski
2.2. Wymagania wstępne*	Podstawy programowania

3. SZCZEGÓŁOWA CHARAKTERYSTYKA PRZEDMIOTU

3.1. Forma zajęć	Wykład 15h, laboratorium 30 h	
3.2. Miejsce realizacji zajęć	zajęcia w pomieszczeniach dydaktycznych UJK	
3.3. Forma zaliczenia zajęć	Wykład, laboratorium - zaliczenie z oceną	
3.4. Metody dydaktyczne	wykład, dyskusja, obserwacja, wykorzystywanie technicznych środków dydaktycznych, zadania problemowe do rozwiązania, praca z tekstem, praca w grupach, praca indywidualna, ćwiczenia praktyczne, projekt samodzielny	
3.5. Wykaz literatury	podstawowa	<ol style="list-style-type: none"> 1. B. Danowski, <i>HTML i XHTML. Ćwiczenia praktyczne</i>, Helion 2. R. York, <i>CSS. Gotowe rozwiązania</i>, Helion 3. E. Castro, <i>Po prostu XML</i>, Helion 4. Łukasz Sosna, <i>101 porad. PHP i MySQL</i>, MIKOM 5. Marcin Lis, <i>JavaScript. Ćwiczenia praktyczne</i>, Helion 6. Joanna Pasek, Krzysztof Pasek, <i>Flash CS3 PL. Ćwiczenia praktyczne</i>, Helion 7. Paweł Frankowski, <i>CMS. Jak szybko i łatwo stworzyć stronę WWW i zarządzać nią</i>, Helion
	uzupełniająca	<ol style="list-style-type: none"> 1. A. Navarro, <i>XHTML</i>, MIKOM 2. V. DeBolt, <i>HTML i CSS</i>, MIKOM 3. Tom Negrino, Dori Smith, <i>Po prostu JavaScript i Ajax</i>, Helion 4. www.w3schools.com

4. CELE, TREŚCI I EFEKTY UCZENIA SIĘ

<p>4.1. Cele przedmiotu (z uwzględnieniem formy zajęć) Wykład, laboratorium: 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) Wykład, laboratorium: <ol style="list-style-type: none"> 1. Podstawowe składniki architektury WWW: protokół HTTP, przeglądarki, serwer HTTP. 2. Języki programowania pozwalające na projektowanie, rozwój i tworzenie standardowych stron in-ternetowych: język HTML, kaskadowe arkusze stylów (CSS) oraz ich wersji interaktywnych i dy-namicznych: PHP, ASP, Javascript, Ajax. 3. Statyczna i dynamiczna struktura strony, pozycjonowanie elementów na stronie, przekazywanie parametrów pomiędzy stronami. 4. Współpraca z bazami danych. Formularze i kontrola poprawności wprowadzanych danych. 5. 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. </p>

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 i objaśnia podstawowe technologie wykorzystywane do tworzenia statycznych stron internetowych i rozumie ich ograniczenia	FIZT1A_W12 FIZT1A_W11 FIZT1A_W15
W02	objaśnia zaawansowane technologie wykorzystywane do tworzenia dynamicznych stron internetowych	FIZT1A_W12 FIZT1A_W11 FIZT1A_W15
W03	zna skryptowy język programowania i opisuje jego ograniczenia oraz objaśnia różnicę w sposobie interpretacji różnych języków skryptowych	FIZT1A_W12 FIZT1A_W11 FIZT1A_W15
W04	zna podstawowe metody i wybrany język tworzenia aplikacji internetowych wymienia sposoby komunikacji pomiędzy aplikacją internetową a bazą danych	FIZT1A_W12 FIZT1A_W11 FIZT1A_W15
w zakresie UMIEJĘTNOŚCI:		
U01	potrafi utworzyć zaawansowaną statyczną stronę internetową i umieścić ją na serwerze i potrafi wybrać technologie i zastosować je do utworzenia dynamicznej strony WWW	FIZT1A_U04 FIZT1A_U13 FIZT1A_U16 FIZT1A_U17
U02	potrafi zaprojektować i przygotować prostą aplikację internetową z wykorzystaniem poznanych technologii i/lub aplikację internetową korzystającą z danych zgromadzonych w bazie danych; potrafi przygotować dokumentację wykonanego zadania projektowego	FIZT1A_U04 FIZT1A_U13 FIZT1A_U16 FIZT1A_U17
w zakresie KOMPETENCJI SPOŁECZNYCH:		
K01	rozumie potrzebę ciągłego dokształcania się; identyfikuje możliwości jakie daje możliwość prezentacji siebie i swoich osiągnięć; rozumie konieczność ochrony własności intelektualnej; potrafi zaplanować i rozłożyć w czasie powierzone do wykonania zadania projektowe	FIZT1A_K01 FIZT1A_K02 FIZT1A_K03

4.4. Sposoby weryfikacji osiągnięcia przedmiotowych efektów uczenia się

Efekty przedmiotowe (symbol)	Sposób weryfikacji (+/-)																				
	Egzamin ustny/pisemny*			Kolokwium*			Projekt*			Aktywność na zajęciach*			Praca własna*			Praca w grupie*			Projekt		
	Forma zajęć			Forma zajęć			Forma zajęć			Forma zajęć			Forma zajęć			Forma zajęć			Forma zajęć		
	W	C	...	W	C	...	W	C	...	W	C	L	W	C	...	W	C	...	W	C	L
W01				+						+		+									+
W02				+						+		+									+
W03				+						+		+									+
W04				+						+		+									+
U01				+						+		+									+
U02				+						+		+									+
K01										+		+									+

*niepotrzebne usunąć

4.5. Kryteria oceny stopnia osiągnięcia efektów uczenia się

Forma zajęć	Ocena	Kryterium oceny
wykład (W) (w tym e-learning)	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
ia (C)* (w tym e-...)	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
<i>LICZBA GODZIN REALIZOWANYCH PRZY BEZPOŚREDNIM UDZIALE NAUCZYCIELA /GODZINY KONTAKTOWE/</i>	45	
<i>Udział w wykładach*</i>	15	
<i>Udział w laboratorium</i>	30	
<i>SAMODZIELNA PRACA STUDENTA /GODZINY NIEKONTAKTOWE/</i>	30	
<i>Przygotowanie do wykładu*</i>	5	
<i>Przygotowanie do kolokwium*</i>	5	
<i>Przygotowanie projektu</i>	20	
ŁĄCZNA LICZBA GODZIN	75	
PUNKTY ECTS za przedmiot	3	

**niepotrzebne usunąć*

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

.....