

KARTA PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	M_{INF}_05.8	
Nazwa przedmiotu w języku	polskim	Aplikacje internetowe
	angielskim	Internet applications

1. USYTUOWANIE PRZEDMIOTU W SYSTEMIE STUDIÓW

1.1. Kierunek studiów	informatyka
1.2. Forma studiów	studia stacjonarne/niestacjonarne
1.3. Poziom studiów	studia pierwszego stopnia inżynierskie
1.4. Profil studiów	ogólnoakademicki
1.5. Specjalność	teleinformatyka
1.6. Jednostka prowadząca przedmiot	WMP, Instytut Fizyki
1.7. Osoba przygotowująca kartę przedmiotu	Dariusz Banaś
1.8. Osoba odpowiedzialna za przedmiot	Dariusz Banaś
1.9. Kontakt	d.banas@ujk.edu.pl

2. OGÓLNA CHARAKTERYSTYKA PRZEDMIOTU

2.1. Przynależność do modułu	M_{INF}_05
2.2. Status przedmiotu	fakultatywny
2.3. Język wykładowy	polski
2.4. Semestry, na których realizowany jest przedmiot	5
2.5. Wymagania wstępne	Wstęp do programowania Sieci komputerowe Bazy danych

3. FORMY, SPOSOBY I METODY PROWADZENIA ZAJĘĆ

3.1. Formy zajęć	Wykład, konwersatorium, projekt	
3.2. Sposób realizacji zajęć	Zajęcia w pomieszczeniu dydaktycznym UJK	
3.3. Sposób zaliczenia zajęć	Zaliczenie z oceną; Zaliczenie z oceną; Zaliczenie z oceną	
3.4. Metody dydaktyczne	Wykład, ćwiczenia rachunkowe, projekt samodzielny	
3.5. Wykaz literatury	Podstawowa	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	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 KSZTAŁCENIA

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

1. Podstawowe składniki architektury WWW: protokół HTTP, przeglądarki, serwer HTTP.
2. Języki programowania pozwalające na projektowanie, rozwój i tworzenie standardowych stron internetowych: język HTML, kaskadowe arkusze stylów (CSS) oraz ich wersji interaktywnych i dynamicznych: 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.

4.3. Efekty kształcenia

Kod	Student, który zaliczył przedmiot	Odniesienie do efektów kształcenia	
w zakresie WIEDZY:		dla kierunku	dla obszaru
W01	objaśnia podstawowe zasady działania systemu informacyjnego WWW	INF1A_W10 INF1A_W11 INF1A_W14 INF1A_W15 INF1A_W22	X1A_U01, X1A_U02, X1A_U03, X1A_U04, X1A_U05, InzA_U01, InzA_U02, InzA_U02, InzA_U04, InzA_U05, InzA_U06, InzA_U07, InzA_U08
W02	objaśnia podstawowe technologie wykorzystywane do tworzenia statycznych stron internetowych i rozumie ich ograniczenia	INF1A_W11 INF1A_W14 INF1A_W15	X1A_U01, X1A_U02, X1A_U03, X1A_U04, X1A_U05, InzA_U01, InzA_U02, InzA_U05
W03	objaśnia zaawansowane technologie wykorzystywane do tworzenia dynamicznych stron internetowych	INF1A_W06 INF1A_W07 INF1A_W11	X1A_U01, X1A_U02, X1A_U03, X1A_U04, X1A_U05, InzA_U01, InzA_U02, InzA_U05
W04	zna skryptowy język programowania i opisuje jego ograniczenia oraz objaśnia różnicę w sposobie interpretacji różnych języków skryptowych	INF1A_W06 INF1A_W07 INF1A_W11	X1A_U01, X1A_U02, X1A_U03, X1A_U04, X1A_U05, InzA_U01, InzA_U02, InzA_U05

W05	zna podstawowe metody i wybrany język tworzenia aplikacji internetowych	INF1A_W06 INF1A_W07 INF1A_W11	X1A_U01, X1A_U02, X1A_U03, X1A_U04, X1A_U05, InzA_U01, InzA_U02, InzA_U05
W06	wymienia sposoby komunikacji pomiędzy aplikacją internetową a bazą danych	INF1A_W06 INF1A_W07 INF1A_W12 INF1A_W16	X1A_U01, X1A_U02, X1A_U03, X1A_U04, X1A_U05, InzA_U01, InzA_U02, InzA_U05
w zakresie UMIEJĘTNOŚCI:			
U01	potrafi utworzyć zaawansowaną statyczną stronę internetową i umieścić ją na serwerze	INF1A_U10 INF1A_U11 INF1A_U12 INF1A_U16	X1A_U01, X1A_U02, X1A_U03, X1A_U04, X1A_U05, InzA_U01, InzA_U02, InzA_U02, InzA_U04, InzA_U05, InzA_U06, InzA_U07, InzA_U08
U02	potrafi wybrać technologie i zastosować je do utworzenia dynamicznej strony WWW	INF1A_U09 INF1A_U10 INF1A_U11 INF1A_U12 INF1A_U16 INF1A_U22	X1A_U01, X1A_U02, X1A_U03, X1A_U04, X1A_U05, InzA_U01, InzA_U02, InzA_U02, InzA_U04, InzA_U05, InzA_U06, InzA_U07, InzA_U08
U03	potrafi zaprojektować i przygotować prostą aplikację internetową z wykorzystaniem poznanych technologii	INF1A_U08 INF1A_U09 INF1A_U10 INF1A_U11 INF1A_U12 INF1A_U16	X1A_U01, X1A_U02, X1A_U03, X1A_U04, X1A_U05, InzA_U01, InzA_U02, InzA_U02, InzA_U04, InzA_U05, InzA_U06, InzA_U07, InzA_U08
U04	potrafi utworzyć stronę internetową i/lub aplikację internetową korzystającą z danych zgromadzonych w bazie danych	INF1A_U10 INF1A_U11 INF1A_U12 INF1A_U15	X1A_U01, X1A_U02, X1A_U03, X1A_U04,

		INF1A_U16	X1A_U05, InzA_U01, InzA_U02, InzA_U02, InzA_U04, InzA_U05, InzA_U06, InzA_U07, InzA_U08
U05	potrafi przygotować dokumentację wykonanego zadania projektowego	INF1A_U05	X1A_U05, InzA_U07
w zakresie KOMPETENCJI SPOŁECZNYCH:			
K01	rozumie potrzebę ciągłego dokształcania się	INF1A_K01	X1A_K01, X1A_K05
K02	identyfikuje możliwości jakie daje możliwość prezentacji siebie i swoich osiągnięć	INF1A_K06	X1A_K07 InzA_K02
K03	rozumie konieczność ochrony własności intelektualnej	INF1A_K05	X1A_K06 InzA_K01
K03	potrafi zaplanować i rozłożyć w czasie powierzone do wykonania zadania projektowe	INF1A_K03	X1A_K03

4.4. Kryteria oceny osiągniętych efektów kształcenia				
na ocenę 3	na ocenę 3,5	na ocenę 4	na ocenę 4,5	na ocenę 5
Osiągnięcie <50 - 60) % wymogów stosowanych w metodach oceny	Osiągnięcie <61 – 70) % wymogów stosowanych w metodach oceny	Osiągnięcie <71 - 80) % wymogów stosowanych w metodach oceny	Osiągnięcie <81 - 90) % wymogów stosowanych w metodach oceny	Osiągnięcie <91 - 100> % wymogów stosowanych w metodach oceny

4.5. Metody oceny							
Egzamin ustny	Egzamin pisemny	Projekt	Kolokwium	Zadania domowe	Sprawozdanie	Dyskusje	Inne
		X	X	X		X	

5. BILANS PUNKTÓW ECTS – NAKŁAD PRACY STUDENTA

Kategoria	Obciążenie studenta	
	Studia Stacjonarne	Studia niestacjonarne
Udział w zajęciach dydaktycznych określonych w planie studiów	60	50
Samodzielne przygotowanie do zajęć (zadania domowe, lektura itp.)	55	70
Udział w konsultacjach	10	5
Przygotowanie do egzaminu/zdawanie egzaminu		
PUNKTY ECTS za przedmiot	5	5