**karta przedmiotu**

1. Podstawowe informacje o przedmiocie

|  |  |
| --- | --- |
| Nazwa przedmiotu | Języki internetowe |
| Rocznik studiów | 2019/2020 |
| Kolegium | Informatyki Stosowanej |
| Kierunek studiów | Informatyka |
| Poziom kształcenia | Studia pierwszego stopnia - inżynierskie |
| Profil kształcenia | Praktyczny |
| Specjalność | Technologie internetowe i mobilne |
| Osoba odpowiedzialna | mgr Paweł Cudek, IDEO |

1. Wymagania wstępne (wynikające z następstwa przedmiotów)

|  |
| --- |
| Algorytmy i struktury danych |

1. Efekty uczenia się i sposób realizacji zajęć
   1. Cele przedmiotu

|  |  |
| --- | --- |
| C1 | Uporządkowanie wiedzy w zakresie metodyki i technik programowania serwisów internetowych |
| C2 | Kształtowanie umiejętności opracowania dokumentacji dotyczącej realizacji zadania inżynierskiego i wykorzystania narzędzi stosowanych w konstruowaniu i dokumentacji procesu wytwarzania oprogramowania |
| C3 | Kształcenie umiejętności wykorzystania zasobów wielokrotnego użycia w procesie wytwarzania oprogramowania |
| C4 | Kształcenie umiejętności projektowania, implementacji, weryfikacji poprawności i debugowania prostych elementów programowych |
| C5 | Kształcenie umiejętności opracowywania specyfikacji, projektowania oraz implementacji rozwiązań informatycznych |
| C6 | Wykształcenie cech gotowości i otwartości do samodzielnego: zrozumienia problemów poznawczych oraz rozwiązywania problemów praktycznych, w razie potrzeby zasięgając opinii ekspertów |

* 1. Przedmiotowe efekty uczenia się, z podziałem na wiedzę, umiejętności i kompetencje społeczne, wraz z odniesieniem do efektów uczenia się dla kierunku

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Lp. | Opis przedmiotowych efektów uczenia się | Odniesienie do efektów uczenia się dla kierunku |
| Po zaliczeniu przedmiotu student w zakresie **umiejętności** potrafi | | |
| P\_U01 | Zastosować odpowiednie podstawowe narzędzia i technologie tworzenie serwisów internetowych takie jak w rzeczywistych warunkach IT. | K\_U09  K\_U11 |
| P\_U02 | Zastosować odpowiednie technologie do projektowania i implementacji serwisu internetowego, oraz formatowania jego wyglądu takie jak w rzeczywistych warunkach IT. | K\_W03  K\_U11 |
| P\_U03 | Zastosować wybraną bibliotekę dla języka do rozszerzania funkcjonalności serwisu internetowego podobnie jak w rzeczywistych warunkach IT. | K\_U09 |
| P\_U04 | Zastosować język programowania dynamicznych serwisów internetowych taki jak w rzeczywistych warunkach IT | K\_U11 |
| P\_U05 | Realizować zadanie inżynierskie z zakresu projektowania serwisów internetowych wraz z dokumentacją projektową | K\_U02  K\_U09 |
| Po zaliczeniu przedmiotu student w zakresie **kompetencji społecznych** | | |
| P\_K01 | Cechuje go nieustanna gotowość i otwartość do samodzielnego: zrozumienia problemów poznawczych oraz rozwiązywania problemów praktycznych, w razie potrzeby zasięgając opinii ekspertów | K\_K07 |

* 1. Formy zajęć dydaktycznych oraz wymiar godzin i punktów ECTS

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Studia stacjonarne (ST) | | | | | | | |
| W | K | Ćw | L | ZP | P | eL | ECTS |
|  |  |  | 30 |  | 30 |  | 6 |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Studia niestacjonarne (NST) | | | | | | | |
| W | K | Ćw | L | ZP | P | eL | ECTS |
|  |  |  | 20 |  | 20 |  | 6 |

* 1. Metody realizacji zajęć dydaktycznych

|  |  |
| --- | --- |
| Formy zajęć | Metoda realizacji |
| Laboratorium | Ćwiczeniowa  Ćwiczenia praktyczne przy komputerze. Studenci samodzielnie lub z pomocą nauczyciela rozwiązują zadania praktyczne wykorzystując dostępną instrukcję laboratoryjną. |
| Projekt | Projektu  Indywidualna realizacja dużego zadania praktycznego dotyczącego projektowania i implementacji serwisu internetowego zgodnie z założeniami podanymi przez prowadzącego. |

* 1. Treści kształcenia (oddzielnie dla każdej formy zajęć)

Laboratorium

|  |  |
| --- | --- |
| Lp. | Treści kształcenia realizowane w ramach laboratorium |
| L1 | Przygotowanie środowiska deweloperskiego. Projektowanie dokumentów z użyciem języka HTML. |
| L2 | Formatowanie treści i układu serwisów WWW. Projektowanie stron internetowych zgodnych ze specyfikacją. |
| L3 | Dostawanie wyglądu serwisu WWW do różnego rodzaju urządzeń, w tym mobilnych. |
| L4 | Zastosowanie języka JavaScript i rozwiązań na nim opartych do budowy elementów serwisów WWW. |
| L5 | Podstawy budowy dynamicznych serwisów i aplikacji internetowych w oparciu o języki wykonywane po stronie serwera. |

Projekt

|  |  |
| --- | --- |
| Lp. | Treści kształcenia realizowane w ramach projektu |
|
| P1 | Indywidualna realizacja dużego zadania praktycznego dotyczącego projektowania i implementacji serwisu internetowego zgodnie z założeniami podanymi przez prowadzącego. |

* 1. Korelacja pomiędzy efektami uczenia się, celami przedmiotu, a treściami kształcenia

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Efekt uczenia się | Cele przedmiotu | Treści kształcenia |
| P\_U01 | C1, C4 | L1 |
| P\_U02 | C4 | L1, L2, P1 |
| P\_U03 | C1, C3 | L3, P1 |
| P\_U04 | C4, C5 | L4, L5, P1 |
| P\_U05 | C2 | P1 |
| P\_K01 | C6 | P1 |

* 1. Metody weryfikacji efektów uczenia się

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Efekt  uczenia się | Metoda oceny | Forma zajęć, w ramach której następuje weryfikacja efektu |
| P\_U01 | Zadanie praktyczne | Laboratorium |
| P\_U02 | Zadanie praktyczne | Laboratorium |
| P\_U03 | Zadanie praktyczne | Laboratorium |
| P\_U04 | Zadanie praktyczne | Laboratorium |
| P\_U05 | Projekt | Projekt |
| P\_K01 | Projekt | Projekt |

* 1. Kryteria oceny stopnia osiągnięcia efektów uczenia się

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Efekt uczenia się | Na ocenę 2  student nie potrafi | Na ocenę 3  student potrafi | Na ocenę 4  student potrafi | Na ocenę 5  student potrafi |
| P\_U01 | Zastosować wybranego środowiska do tworzenia serwisów internetowych w podstawowym zakresie | Zastosować wybrane środowisko do tworzenia serwisów internetowych w zakresie podstawowym | Zastosować wybrane środowisko do tworzenia serwisów internetowych wykorzystując zaawansowane narzędzia wspomagające | Zastosować wybrane środowisko do tworzenia serwisów internetowych wykorzystując zewnętrzne biblioteki |
| P\_U02 | Wybrać i zastosować odpowiednich technologii do wykonania serwisu internetowego | Wybrać i zastosować podstawowe technologie do wykonania serwisu internetowego w podstawowym zakresie | Wybrać i zastosować podstawowe technologie jak HTML i CSS do wykonania serwisu internetowego zachowując odpowiednią strukturę dokumentów | Wybrać i zastosować podstawowe technologie jak HTML, CSS oraz JavaScript do wykonania serwisu internetowego zachowując odpowiednią strukturę dokumentów |
| P\_U03 | Zastosować kaskadowych arkuszy stylów w podstawowym zakresie | Zastosować kaskadowe arkusze stylów uwzględniając ich podstawowe zasady funkcjonowania | Zastosować kaskadowe arkusze stylów uwzględniając klasy, pseudoklasy, pseudoelementy, identyfikatory i kaskadowość styli | Zastosować kaskadowe arkusze stylów oraz inne technologie wywodzące się z CSS uwzględniając poprawną prezentację treści na urządzeniach mobilnych |
| P\_U04 | Zastosować języka wykonywanego po stronie serwera w podstawowym zakresie | Zastosować język wykonywany po stronie serwera w podstawowym zakresie | Zastosować język wykonywany po stronie serwera w podstawowym zakresie jako część serwisu internetowego | Zastosować język wykonywany po stronie serwera w tym zaawansowane rozwiązania internetowe |
| P\_U05 | Opracować projektu i dokumentacji | Wykonać poprawnie zadanie projektowe dotyczące utworzenia statycznego serwisu internetowego oraz opracować dokumentację do tego zadania | Wykonać poprawnie zadanie projektowe dotyczące utworzenia serwisu internetowego z elementtami dynamicznymi oraz opracować dokumentację do tego zadania | Wykonać poprawnie zadanie projektowe dotyczące utworzenia dynamicznego serwisu internetowego korzystającego z bazy danych oraz opracować dokumentację do tego zadania |
| K\_K01 | Nie cechuje go nieustanna gotowość i otwartość do samodzielnego: zrozumienia problemów poznawczych oraz rozwiązywania problemów praktycznych, w razie potrzeby zasięgając opinii ekspertów | cechuje go nieustanna gotowość i otwartość do samodzielnego: zrozumienia problemów poznawczych oraz rozwiązywania problemów praktycznych, w razie potrzeby zasięgając opinii ekspertów | | |
| zrozumienie i rozwiązywanie problemów w minimalnym zakresie | zrozumienie i rozwiązywanie problemów w standardowym zakresie | zrozumienie i rozwiązywanie problemów w ponad standardowym zakresie |

* 1. Literatura

|  |
| --- |
| Literatura podstawowa |
| M. Rościszewski: Zawód front-end developer : 11 kroków do zostania webmasterem, Wydawnictwo Helion, Gliwice 2019. |
| K. Yank: PHP i MySQL : od nowicjusza do wojownika ninja, Helion, Gliwice 2013, lub nowsze. |

|  |
| --- |
| Literatura uzupełniająca |
| A. Freeman: HTML 5 : przewodnik encyklopedyczny, Wydawnictwo Helion, Gliwice 2013, lub nowsze. |
| Repozytorium kursów World Wide Web Consortium - <http://www.w3schools.com> |
| M. Lis: JavaScript, Wydawnictwo Helion, Gliwice 2013, lub nowsze. |

1. Nakład pracy studenta - bilans punktów ECTS

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Rodzaje aktywności** | **Obciążenie studenta** | |
| **studia ST** | **studia NST** |
| Udział w L (UB) | 30 h | 20 h |
| Konsultacje L (UB) | 6 h | 4 h |
| Samodzielne przygotowanie się do L, w tym przygotowanie do zaliczenia | 39 h | 51 h |
| Udział w i konsultacje do PS (UB) | 30 h | 20 h |
| Samodzielne przygotowanie się do zaliczenia PS | 45 h | 55 h |
| **Sumaryczne obciążenie pracą studenta** | **150 h** | **150 h** |
| **Punkty ECTS za przedmiot** | **6 ECTS** | **6 ECTS** |
| **Punkty ECTS za zajęcia prowadzone z bezpośrednim udziałem nauczycieli i studentów (UB)** | 3 ECTS | 2 ECTS |
| **Punkty ECTS za zajęcia kształtujące umiejętności praktyczne (PZ)** | 6 ECTS | 6 ECTS |