



**KAPITAŁ LUDZKI**  
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

Projekt współfinansowany przez  
Unię Europejską w ramach  
Europejskiego Funduszu  
Społecznego

**UNIA EUROPEJSKA**  
EUROPEJSKI  
FUNDUSZ SPOŁECZNY



<b>Nazwa przedmiotu</b>		<b>Kod ECTS</b>						
Techniki internetowe		11.3.0808						
<b>Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot</b>								
Instytut Informatyki								
<b>Studia</b>								
<b>wydział</b>	<b>kierunek</b>	<b>poziom</b>	<b>pierwszego stopnia</b>					
Wydział Matematyki, Fizyki i Informatyki	Informatyka	<b>forma</b>	niestacjonarne (zaoczne)					
		<b>moduł</b>	technologie sieciowe i bazy danych					
		<b>specjalnościowy</b>	wszystkie					
		<b>specjalizacja</b>	wszystkie					
<b>Nazwisko osoby prowadzącej (osób prowadzących)</b>								
dr Włodzimierz Bzyl; dr Robert Fidytek								
<b>Formy zajęć, sposób ich realizacji i przypisana im liczba godzin</b>		<b>Liczba punktów ECTS</b>						
<b>Formy zajęć</b>		8 Wykład specjalnościowy I: 30h wykładu, 30h lab. + praca własna studenta						
Wykład, Ćw. laboratoryjne								
<b>Sposób realizacji zajęć</b>								
zajęcia w sali dydaktycznej								
<b>Liczba godzin</b>								
Ćw. laboratoryjne: 30 godz., Wykład: 30 godz.								
<b>Cykl dydaktyczny</b>								
2016/2017 letni								
<b>Status przedmiotu</b>		<b>Język wykładowy</b>						
obowiązkowy		polski						
<b>Metody dydaktyczne</b>		<b>Forma i sposób zaliczenia oraz podstawowe kryteria oceny lub wymagania egzaminacyjne</b>						
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Projektowanie doświadczeń</li> <li>- Wykonywanie doświadczeń</li> <li>- Wykład z prezentacją multimedialną</li> <li>- ćwiczenia w pracowni komputerowej – projektowanie i implementacja komponentów dla aplikacji internetowych</li> </ul>		<b>Sposób zaliczenia</b>						
		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Zaliczenie na ocenę</li> <li>- Egzamin</li> </ul>						
		<b>Formy zaliczenia</b>						
		wykonanie pracy zaliczeniowej - projekt lub prezentacja						
		<b>Podstawowe kryteria oceny</b>						
		Ocena z ćwiczeń na podstawie rozwiązań zadań oraz aktywności na zajęciach.						
		Ocena z wykładu na podstawie jakości oraz stopnia zaawansowania własnego projektu.						
<b>Sposób weryfikacji założonych efektów kształcenia</b>								
<b>zakładany efekt kształcenia</b>	<b>egzamin</b>	<b>kolokwium</b>	<b>projekt</b>	<b>referat</b>	<b>raport</b>	<b>aktywność w dyskusji</b>	<b>obserwacja postawy</b>	
								Wiedza
K_W02			x			x	x	
K_W09			x			x		
								Umiejętności
K_U03			x					
K_U04						x		
								Kompetencje
K_K01						x	x	
K_K02						x		
<b>Określenie przedmiotów wprowadzających wraz z wymogami wstępnymi</b>								

<p><b>A. Wymagania formalne</b> Brak.</p> <p><b>B. Wymagania wstępne</b> Brak.</p>	
<p><b>Cele kształcenia</b></p> <p>Zapoznanie studentów z aktualnymi standardami internetowymi oraz metodami ich wykorzystania w swoich projektach:</p>	
<p><b>Treści programowe</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Wprowadzenie do HTML5.</li> <li>2. Podstawy CSS3.</li> <li>3. Podstawy programowania w języku JavaScript.</li> <li>4. Wybrane zagadnienia – <i>responsive web design</i>, grafika i multimedia, aplikacje <i>offline</i>, komunikacja w czasie rzeczywistym.</li> </ol>	
<p><b>Wykaz literatury</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• HTML5 Rocks: slajdy, strona www.</li> <li>• W3C – strona World Wide Web Consortium.</li> </ul>	
<p><b>Efekty kształcenia (obszarowe i kierunkowe)</b></p> <p>K_W02: ma uporządkowaną, podbudowaną teoretycznie wiedzę ogólną w zakresie programowania, algorytmów i złożoności, architektury systemów komputerowych, systemów operacyjnych, technologii sieciowych, języków i paradygmatów programowania, baz danych, inżynierii oprogramowania, języków formalnych,</p> <p>K_W09: ma wiedzę na temat inżynierii oprogramowania, projektowania, wzorców projektowych, wykorzystania API, narzędzi i środowisk wytwarzania oprogramowania, cyklu życia projektu informatycznego, specyfikacji oprogramowania, walidacji i weryfikacji, utrzymywania oprogramowania,</p> <p>K_U03: potrafi pracować indywidualnie i w zespole informatyków, w tym także potrafi zarządzać swoim czasem oraz podejmować zobowiązania i dotrzymywać terminów,</p> <p>K_U04: potrafi porozumiewać się przy użyciu różnych technik w środowisku zawodowym oraz w innych środowiskach, w tym w języku angielskim oraz z wykorzystaniem narzędzi informatycznych,</p> <p>K_K01: zna ograniczenia własnej wiedzy i rozumie potrzebę dalszego kształcenia,</p> <p>K_K02: potrafi precyzyjnie formułować pytania, służące pogłębieniu własnego zrozumienia danego tematu lub odnalezieniu brakujących elementów rozumowania</p>	<p><b>Wiedza</b></p> <p>Student zna najnowsze standardy internetowe, umie dobrać odpowiednie narzędzia i biblioteki wspomagające pisanie kodu.</p> <p><b>Umiejętności</b></p> <p>Student:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• umie zastosować poznane standardy w konkretnych sytuacjach</li> <li>• nabywa umiejętność znajdowania informacji w literaturze fachowej</li> </ul> <p><b>Kompetencje społeczne (postawy)</b></p> <p>Student rozumie potrzebę ustawicznego kształcenia.</p>
<p><b>Kontakt</b></p> <p>matwb@ug.edu.pl</p>	