

PAŃSTWOWA WYŻSZA SZKOŁA ZAWODOWA W NOWYM SĄCZU

KARTA PRZEDMIOTU

obowiązuje studentów rozpoczynających studia w roku akademickim 2016/2017

Instytut Techniczny

Kierunek studiów: Informatyka

Profil: Praktyczny

Forma studiów: Stacjonarne

Kod kierunku: 11.3

Stopień studiów: I

Specjalności: Informatyka stosowana

1 PRZEDMIOT

NAZWA PRZEDMIOTU	Programowanie aplikacji WEB
KOD PRZEDMIOTU	IT 11.3 PIS B14 16/17
KATEGORIA PRZEDMIOTU	Przedmioty podstawowe i kierunkowe
LICZBA PUNKTÓW ECTS	3
SEMESTRY	4

2 RODZAJ ZAJĘĆ, LICZBA GODZIN W PLANIE STUDIÓW

SEMESTR	WYKŁAD	ĆWICZENIA	LABORATORIUM	PROJEKT	SEMINARIUM
4	15		15	15	

3 CELE PRZEDMIOTU

Cel 1 Zdobyć przez studenta wiedzy w zakresie projektowania i analizy algorytmów oraz grafiki komputerowej, zna podstawowe techniki projektowania algorytmów, zna podstawowe struktury danych.

Cel 2 Zdobyć przez studenta wiedzy w zakresie programowania współbieżnego i rozproszonego, zna techniki synchronizacji procesów oraz podstawowe algorytmy rozproszone.

Cel 3 Zdobyć przez studenta wiedzy z zakresu programowania, sposobu implementacji aplikacji z użyciem języków programowania C++, JAVA, SQL oraz PHP, zna podstawowe paradygmaty programowania.



Cel 4 Zdobyć przez studenta wiedzy dotyczącej projektowania i obsługi sieci informatycznych oraz tworzenia aplikacji internetowych, zna zagadnienia związane z bezpieczeństwem tych aplikacji oraz metody stosowane w ich projektowaniu i obsłudze sieci.

Cel 5 Zdobyć przez studenta wiedzy dotyczącej cyklu życia oprogramowania, a także urządzeń i systemów informatycznych.

4 WYMAGANIA WSTĘPNE W ZAKRESIE WIEDZY, UMIEJĘTNOŚCI I INNYCH KOMPETENCJI

a Uzyskanie zaliczenia z przedmiotów: Wprowadzenie do algorytmów i programowania, Technologia sieciowa.

5 EFEKTY KSZTAŁCENIA

EK1 Wiedza: Student ma wiedzę w zakresie projektowania i analizy algorytmów oraz grafiki komputerowej, zna podstawowe techniki projektowania algorytmów, zna podstawowe struktury danych.

EK2 Wiedza: Student ma wiedzę w zakresie programowania współbieżnego i rozproszonego, zna techniki synchronizacji procesów oraz podstawowe algorytmy rozproszone.

EK3 Wiedza: Student ma szczegółową wiedzę z zakresu programowania, sposobu implementacji aplikacji z użyciem języków programowania C++, JAVA, SQL oraz PHP, zna podstawowe paradygmaty programowania.

EK4 Wiedza: Student posiada wiedzę dotyczącą projektowania i obsługi sieci informatycznych oraz tworzenia aplikacji internetowych, zna zagadnienia związane z bezpieczeństwem tych aplikacji oraz metody stosowane w ich projektowaniu i obsłudze sieci.

EK5 Wiedza: Student posiada wiedzę dotyczącą cyklu życia oprogramowania, a także urządzeń i systemów informatycznych.

6 TREŚCI PROGRAMOWE

WYKŁAD

LP	TEMATYKA ZAJĘĆ OPIS SZCZEGÓŁOWY BŁOKÓW TEMATYCZNYCH	LICZBA GODZIN
W1	Technologia tworzenia szablonów wykorzystując XHTML oraz kaskadowe arkusze stylu CSS.	3
W2	Programowaniem aplikacji webowych z wykorzystaniem technologii Java Script, Java i Java Server Faces 2.0.	2
W3	Programowanie aplikacji webowych w języku PHP.	2
W4	Bazy danych w aplikacjach internetowych.	2
W5	Framework oraz symfony w aplikacjach WEB.	2
W6	Programowanie aplikacji webowych z wykorzystaniem platformy .NET.	2
W7	Bezpieczeństwo aplikacji internetowych.	2
	RAZEM	15

LABORATORIUM

LP	TEMATYKA ZAJĘĆ OPIS SZCZEGÓŁOWY BŁOKÓW TEMATYCZNYCH	LICZBA GODZIN
L1	Tworzenie szablonów wykorzystując XHTML oraz kaskadowe arkusze stylu CSS.	3
L2	Budowa skryptów po stronie klienta za pomocą język JavaScript, biblioteka jQuery.	3
L3	Programowanie aplikacji Web z wykorzystaniem języka PHP.	3
L4	Skrypty PHP i MySQL.	3
L5	Programowanie aplikacji webowych z wykorzystaniem platformy .NET.	3



LABORATORIUM

LP	TEMATYKA ZAJĘĆ OPIS SZCZEGÓŁOWY BLOKÓW TEMATYCZNYCH	LICZBA GODZIN
	RAZEM	15

PROJEKT

LP	TEMATYKA ZAJĘĆ OPIS SZCZEGÓŁOWY BLOKÓW TEMATYCZNYCH	LICZBA GODZIN
P1	Projekt aplikacji internetowej wykorzystującej wykorzystując XHTML oraz kaskadowe arkusze stylu CSS.	3
P2	Projekt aplikacji internetowej wykorzystującej JavaScript oraz AJAX (jQuery).	3
P3	Projekt aplikacji WEB w środowisku Java Server Faces 2.0.	3
P4	Projekt aplikacji WEB z wykorzystaniem platformy .NET.	3
P5	Projekt aplikacji internetowej wykorzystując język PHP, framework, symfony.	3
	RAZEM	15

7 METODY DYDAKTYCZNE

M1 Wykłady

M2 Ćwiczenia laboratoryjne

M3 Ćwiczenia projektowe

8 OBCIĄŻENIE PRACĄ STUDENTA

FORMA AKTYWNOŚCI	ŚREDNIA LICZBA GODZIN NA ZREALIZOWANIE AKTYWNOŚCI
Godziny kontaktowe z nauczycielem akademickim, w tym:	
Godziny wynikające z planu studiów	45
Konsultacje przedmiotowe	3
Egzaminy i zaliczenia w sesji	2
Godziny bez udziału nauczyciela akademickiego wynikające z nakładu pracy studenta, w tym:	
Przygotowanie się do zajęć, w tym studiowanie zalecanej literatury	15
Opracowanie wyników	0
Przygotowanie raportu, projektu, prezentacji, dyskusji	10
SUMARYCZNA LICZBA GODZIN DLA PRZEDMIOTU WYNIKAJĄCA Z CAŁEGO NAKŁADU PRACY STUDENTA	75
SUMARYCZNA LICZBA PUNKTÓW ECTS DLA PRZEDMIOTU	3

9 SPOSOBY OCENY

OCENA FORMUJĄCA

F1 Ćwiczenie praktyczne

F2 Projekt indywidualny

F3 Egzamin

**OCENA AKTYWNOŚCI BEZ UDZIAŁU NAUCZYCIELA AKADEMICKIEGO****1 Projekt indywidualny****KRYTERIA OCENY**

EFEKT KSZTAŁCENIA 1		MIEJSCE WERYFIKACJI	OPIS WERYFIKACJI EK 1
NA OCENĘ 3	Student w małym stopniu ma wiedzę w zakresie projektowania i analizy algorytmów oraz grafiki komputerowej, zna podstawowe techniki projektowania algorytmów, zna podstawowe struktury danych.	wykład, laboratorium, projekt	Średnia arytmetyczna ocen.
NA OCENĘ 4	Student w stopniu dobrym ma wiedzę w zakresie projektowania i analizy algorytmów oraz grafiki komputerowej, zna podstawowe techniki projektowania algorytmów, zna podstawowe struktury danych.		
NA OCENĘ 5	Student ma doskonałą wiedzę w zakresie projektowania i analizy algorytmów oraz grafiki komputerowej, zna podstawowe techniki projektowania algorytmów, zna podstawowe struktury danych.		
EFEKT KSZTAŁCENIA 2		MIEJSCE WERYFIKACJI	OPIS WERYFIKACJI EK 2
NA OCENĘ 3	Student w małym stopniu ma wiedzę w zakresie programowania współbieżnego i rozproszonego, zna techniki synchronizacji procesów oraz podstawowe algorytmy rozproszone.	wykład, laboratorium, projekt	Średnia arytmetyczna ocen.
NA OCENĘ 4	Student w stopniu dobrym ma wiedzę w zakresie programowania współbieżnego i rozproszonego, zna techniki synchronizacji procesów oraz podstawowe algorytmy rozproszone.		
NA OCENĘ 5	Student w stopniu bardzo dobrym ma wiedzę w zakresie programowania współbieżnego i rozproszonego, zna techniki synchronizacji procesów oraz podstawowe algorytmy rozproszone.		
EFEKT KSZTAŁCENIA 3		MIEJSCE WERYFIKACJI	OPIS WERYFIKACJI EK 3
NA OCENĘ 3	Student ma słabą wiedzę z zakresu programowania, sposobu implementacji aplikacji z użyciem języków programowania, JAVA, SQL oraz PHP, zna podstawowe paradygmaty programowania.	laboratorium, projekt	Średnia arytmetyczna ocen.
NA OCENĘ 4	Student ma dobrą wiedzę z zakresu programowania, sposobu implementacji aplikacji z użyciem języków programowania, JAVA, SQL oraz PHP, zna podstawowe paradygmaty programowania.		



NA OCENĘ 5	Student ma bardzo dobrą wiedzę z zakresu programowania, sposobu implementacji aplikacji z użyciem języków programowania, JAVA, SQL oraz PHP, zna podstawowe paradygmaty programowania.		
EFEKT KSZTAŁCENIA 4		MIEJSCE WERYFIKACJI	OPIS WERYFIKACJI EK 4
NA OCENĘ 3	Student ma słabą wiedzę dotyczącą projektowania i obsługi sieci informatycznych oraz tworzenia aplikacji internetowych, zna zagadnienia związane z bezpieczeństwem tych aplikacji oraz metody stosowane w ich projektowaniu i obsłudze sieci.	wykład, laboratorium, projekt	Średnia arytmetyczna ocen.
NA OCENĘ 4	Student ma dobrą wiedzę dotyczącą projektowania i obsługi sieci informatycznych oraz tworzenia aplikacji internetowych, zna zagadnienia związane z bezpieczeństwem tych aplikacji oraz metody stosowane w ich projektowaniu i obsłudze sieci.		
NA OCENĘ 5	Student ma bardzo dobrą wiedzę dotyczącą projektowania i obsługi sieci informatycznych oraz tworzenia aplikacji internetowych, zna zagadnienia związane z bezpieczeństwem tych aplikacji oraz metody stosowane w ich projektowaniu i obsłudze sieci.		
EFEKT KSZTAŁCENIA 5		MIEJSCE WERYFIKACJI	OPIS WERYFIKACJI EK 5
NA OCENĘ 3	Student ma słabą wiedzę dotyczącą cyklu życia oprogramowania, a także urządzeń i systemów informatycznych.	wykład, laboratorium, projekt	Średnia arytmetyczna ocen.
NA OCENĘ 4	Student ma dobrą wiedzę dotyczącą cyklu życia oprogramowania, a także urządzeń i systemów informatycznych.		
NA OCENĘ 5	Student ma bardzo dobrą wiedzę dotyczącą cyklu życia oprogramowania, a także urządzeń i systemów informatycznych.		

OCENA DO INDEKSU (OCENA PODSUMOWUJĄCA)

Średnia arytmetyczna ocen.

10 MACIERZ REALIZACJI PRZEDMIOTU

EFEKTY KSZTAŁCENIA DLA PRZEDMIOTU	ODNIESIENIE DO EFEKTÓW KIERUNKOWYCH	CELE PRZEDMIOTU	TREŚCI PROGRAMOWE	METODY DYDAKTYCZNE
EK1	INFP_W05, INFP_W11	Cel1, Cel2	W1, W2, L1, L2, P1, P2	M1, M2, M3



EFEKTY KSZTAŁCENIA DLA PRZEDMIOTU	ODNIESIENIE DO EFEKTÓW KIERUNKOWYCH	CELE PRZEDMIOTU	TREŚCI PROGRAMOWE	METODY DYDAKTYCZNE
EK2	INFP_W11, INFP_W09	Cel2, Cel3	W2, W3	M1, M2, M3
EK3	INFP_W09, INFP_W08	Cel3, Cel4	W4, W5, L3, L4	M1, M2, M3
EK4	INFP_W08, INFP_W14	Cel4, Cel5	W5, W6	M1, M2, M3
EK5	INFP_W09, INFP_W14	Cel4	W6, W7, L4, L5, P3, P4, P5	M1, M2, M3

11 WYKAZ LITERATURY

LITERATURA PODSTAWOWA:

- [1] Mikowski M., Powell J. — *Single Page Web Applications. Programowanie aplikacji internetowych z JavaScript*, Warszawa, 2015, Helion
- [2] Nixon R. — *PHP, MySQL i JavaScript*, Warszawa, 2014, Helion

LITERATURA UZUPEŁNIAJĄCA:

- [1] Vijay J. — *PHP i jQuery. Receptury.*, Warszawa, 2013, Helion

12 INFORMACJE O NAUCZYCIELACH AKADEMICKICH

OSOBA ODPOWIEDZIALNA ZA KARTĘ

mgr inż. Józef Wójcik (kontakt: j.wojcik@pwsz-ns.edu.pl)

OSOBY PROWADZĄCE PRZEDMIOT

mgr inż. Józef Wójcik (kontakt: j.wojcik@pwsz-ns.edu.pl)

13 ZATWIERDZENIE KARTY PRZEDMIOTU DO REALIZACJI

(miejscowość, data)

(odpowiedzialny za przedmiot)

(kierownik zakładu)

(dyrektor instytutu)

PRZYJMUJĘ DO REALIZACJI (data i podpisy osób prowadzących przedmiot)

.....