

KARTA PRZEDMIOTU DLA NABORU 2022/2023 FORMA STUDIÓW: STACJONARNA						
INFORMACJE OGÓLNE						
1. Nazwa przedmiotu Programowanie WWW						
2. Nazwa kierunku Informatyka						
3. Poziom studiów studia pierwszego stopnia						
4. Liczba punktów ECTS 5						
5. Liczba godzin w semestrze						
semestr	w	ćw	lab/lek	prj/zp	pws	prk
V	15		30			
6. Język wykładowy polski						
7. Wykładowca mgr inż. Piotr Szprychel						
INFORMACJE SZCZEGÓŁOWE						
8. Wymagania wstępne						
1. Ogólna wiedza z zakresu pracy w dowolnych środowiskach programistycznych.						
2. Podstawowa wiedza z zakresu znajomości języka HTML.						
3. Biegła obsługa przeglądarek internetowych.						
9. Cele przedmiotu						
C1 Zapoznanie studentów z technologiami tworzenia stron internetowych. Zaprezentowanie podstawowej specyfikacji języka HTML, stylami CSS, typami plików i nazewnictwem plików. Zapoznanie studentów ze standardami sieciowymi.						
C2 Zapoznanie studentów ze stylami zewnętrznymi i wewnętrznymi. Zapoznanie studentów ze składnią selektorów.						
C3 Zapoznanie studentów z metod konstruowania formularzy w kodzie HTML i CSS.						
C4 Zapoznanie studentów z JavaScript.						
C5 Zapoznanie studentów z narzędziami do walidacji stron www.						
10. Efekty uczenia się w zakresie wiedzy, umiejętności i kompetencji społecznych						
Student, który zaliczył przedmiot:					odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się	
WIEDZA						
EU01	Zna i rozumie obecnie stosowane zgodnie ze współczesnymi trendami technologie tworzenia stron internetowych					K_W08 K_W11 K_W15
EU02	Zna i potrafi stosować w swoich projektach style CSS					
EU03	Zna różne środowiska pracy do tworzenia stron internetowych. Student zna procedurę zakładania nowej strony i kolejnych podstron w środowisku programistycznym.					
EU04	Zna style zewnętrzne i wewnętrzne i potrafi je stosować do swojej strony internetowej.					
EU05	Zna obecnie stosowane standardy sieciowe wykorzystywane przy					

	przeglądaniu stron internetowych jak i przysyłaniu i ściągnięciu plików.	
EU06	Zna sposoby umieszczania kodu z innych środowisk programistycznych	
EU07	Zna: pozycje AP DIV, konstrukcje DIVów, konstrukcje danych tabelarycznych, sposoby wypunktowania i listy, jednostki miary tekstu, właściwości tekstu.	
UMIEJĘTNOŚCI		
EU08	Potrafi konstruować składnię HTML i CSS	K_U07 K_U09 K_U15 K_U16
EU09	Potrafi osadzić przyciski flash, bannery animowane, filmy, muzykę.	
EU10	Potrafi odnaleźć i zaprezentować podstawowe specyfikacje języka HTML	
EU11	Potrafi stosować odpowiednie typy plików wraz z odpowiednim kodowaniem i nazewnictwem plików.	
EU12	Potrafi konstruować formularze w kodzie HTML i CSS	
EU13	Potrafi konstruować i modyfikować komunikaty JavaScript.	
EU14	Potrafi sprawdzić poprawność działania strony, wyszukiwać i poprawiać ewentualne błędy.	
EU15	Student potrafi korzystać z W3C CSS validation service, W3C Markup validation service.	
KOMPETENCJE SPOŁECZNE		
EU16	Jest gotów do ciągłego dokształcania się ze względu na szybki rozwój technologii	K_K01
11. Treści programowe		
Forma zajęć – wykłady/ ćwiczenia/laboratoria/zajęcia praktyczne itp.		
<p>Wykłady:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Wprowadzenie do HTML. 2. Składnia HTML. 3. Składnia CSS. 4. Budowa Menu przy użyciu CSS. 5. Responsywność strony www. 6. AJAX. 7. Zapoznanie z JS HTML DOM. 8. Budowa komunikatów w JS. 9. Walidacja stron www. 10. Dostępność stron www - WCAG. 11. Publikacja stron www. <p>Laboratorium:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Zapoznanie i omówienie działania składni języka HTML i CSS 2. Budowa strony www 3. Budowa Menu przy użyciu CSS 4. Budowa Menu przy użyciu CSS 5. Budowa responsywnej strony www 6. Budowa żądania AJAX 7. Budowa prostych komunikatów w javascript 8. Budowa zaawansowanych komunikatów w javascript 9. Walidacja stron www 10. Budowa formularza z uwzględnieniem standardów WCAG AAA 11. Publikacja strony internetowej na serwerze 		
12. Narzędzia/metody dydaktyczne		
1. Wykład: wykorzystanie prezentacji multimedialnej, filmów szkoleniowych		
2. Laboratorium: pokaz praktyczny, Specjalistyczne oprogramowanie komputerowe		

13. Sposoby oceny (częstkowe, końcowe)	
1.	Ocena bieżącego przygotowania do zajęć laboratoryjnych i aktywności w trakcie zajęć - ocenianie ciągle.
2.	Ocena projektów cząstkowych wykonywanych na laboratoriach
3.	Egzamin w formie testu z materiału przekazanego na wykładach.
14. Obciążenie pracą studenta	
Forma aktywności	liczba godzin
1.	Zajęcia z bezpośrednim udziałem nauczyciela oraz konsultacje
2.	Nakład pracy studenta
	suma
	liczba punktów ECTS
15. Literatura	
Literatura podstawowa:	
1.	Podręcznik HTML. Bill Sanders, Helion, 2011/10.
2.	HTML5 i CSS3. Standardy przyszłości. Brian P. Hogan, Helion, 2011/07.
3.	HTML, XHTML i CSS. Włodzimierz Gajda, Helion, 2007.
Literatura uzupełniająca:	
1.	HTML5 i CSS3 : zaawansowane wzorce projektowe. M. Bowers, D. Synodinos, V. Sumner. Helion, 2013
2.	Wstęp do HTML5 i CSS3. B. Danowski, Helion, 2011/05.
3.	HTML, XHTML i CSS. Praktyczne projekty. W. Gajda, Helion, 2011/09.
16. Formy oceny – szczegóły	
Warunki uzyskania zaliczenia przedmiotu:	
Wykład kończy się wykonaniem aplikacji/strony internetowej. Aplikacja/strona posiada 3 stopnie złożoności:	
1.	Na ocenę 3
2.	Na ocenę 4
3.	Na ocenę 5
Laboratorium kończy się średnią oceną z aktywności na zajęciach oraz wykonanych zadań na laboratoriach.	
Projekt – na ocenę składają się:	
1.	projekt częściowy w połowie semestru
2.	Prezentacja
3.	projekt końcowy
17. Inne przydatne informacje o przedmiocie	
1.	Bezpośrednich informacji o problematyce zajęć i treściach programowych udziela Prowadzący w trakcie zajęć i podczas konsultacji
2.	Zajęcia odbywać się będą w Akademii Białskiej im. Jana Pawła II
3.	Zajęcia odbywać się będą zgodnie z aktualnym planem zajęć
4.	Konsultacje odbywać się będą zgodnie z obowiązującym terminarzem