

| KARTA PRZEDMIOTU DLA NABORU 2022/2023<br>FORMA STUDIÓW: STACJONARNA                       |  |    |         |   |     |
|---|--|----|---------|---|-----|
| <b>INFORMACJE OGÓLNE</b>  |  |    |         |   |     |
| <b>1. Nazwa przedmiotu</b> Wprowadzenie do aplikacji internetowych                        |  |    |         |   |     |
| <b>2. Nazwa kierunku</b> Informatyka  |  |    |         |   |     |
| <b>3. Poziom kształcenia</b> Studia pierwszego stopnia                                    |  |    |         |   |     |
| <b>4. Liczba punktów ECTS</b> 2   |  |    |         |   |     |
| <b>5. Liczba godzin w semestrze</b>   |  |    |         |   |     |
| semestr   | w  | ćw | lab/lek | prj/zp  | prk |
| III   | 15   |    | 30      |   |     |
| <b>6. Język wykładowy</b> polski  |  |    |         |   |     |
| <b>7. Wykładowca</b> dr inż. Jakub Smółka, mgr inż. Sebastian Sawczuk                     |  |    |         |   |     |
| <b>INFORMACJE SZCZEGÓŁOWE</b>   |  |    |         |   |     |
| <b>8. Wymagania wstępne</b>   |  |    |         |   |     |
| 1. Znajomość podstaw programowania obiektowego.   |  |    |         |   |     |
| 2. Podstawowa znajomość języka angielskiego.  |  |    |         |   |     |
| <b>9. Cele przedmiotu</b>   |  |    |         |   |     |
| C1 Poznanie zasad tworzenia usług sieciowych  |  |    |         |   |     |
| C2 Poznanie zasad tworzenia interfejsu użytkownika aplikacji internetowych                |  |    |         |   |     |
| C3 Poznanie sposobów rozwiązywania typowych problemów w tworzeniu aplikacji internetowych |  |    |         |   |     |
| <b>10. Efekty uczenia się w zakresie wiedzy, umiejętności i kompetencji społecznych</b>   |  |    |         |   |     |
| Student, który zaliczył przedmiot:  |  |    |         | odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się |     |
| <b>WIEDZA</b>   |  |    |         |   |     |
| EU01  | Zna i rozumie zasady działania wybranych protokołów sieciowych                       |    |         | K_W09   |     |
| EU02  | Zna i rozumie wybrane technologie służące do tworzenia aplikacji internetowych       |    |         | K_W09   |     |
| <b>UMIEJĘTNOŚCI</b>   |  |    |         |   |     |
| EU03  | Potrafi tworzyć średnio-zaawansowane aplikacje internetowe                           |    |         | K_U16 K_U20                                     |     |
| EU04  | Potrafi tworzyć i udostępniać aplikacje w zintegrowanym środowisku programistycznym. |    |         | K_U16 K_U20                                     |     |
| <b>KOMPETENCJE SPOŁECZNE</b>  |  |    |         |   |     |
| EU05  | Jest gotów do ciągłego dokształcania się ze względu na szybki rozwój technologii     |    |         | K_K01   |     |
| EU06  | Jest gotów do odpowiedzialnego pełnienia ról zawodowych                              |    |         | K_K04   |     |
| <b>11. Treści programowe</b>  |  |    |         |   |     |
| <b>Forma zajęć</b> – wykłady/laboratoria  |  |    |         |   |     |
| Wykłady   |  |    |         |   |     |
| 1) Podstawowe technologie i pojęcia   |  |    |         |   |     |

|   |               |
|---|---------------|
| 2) Podstawowe elementy i struktura strony w HTML<br>3) Budowanie reguł CSS<br>4) Zasady stosowania reguł CSS<br>5) Rozmieszczanie elementów z wykorzystaniem CSS<br>6) Wprowadzenie do JavaScript<br>7) Model DOM<br>8) Obsługa zdarzeń w JavaScript<br>9) Tworzenie grafiki 2D w JavaScript<br>10) Obiektywność w JavaScript<br>Laboratorium<br>1) Tworzenie stron z wykorzystaniem podstawowych elementów HTML<br>2) Formatowanie elementów strony w HTML<br>3) Zaawansowane elementy struktury strony i formularze<br>4) Podstawy CSS – tworzenie reguł<br>5) Formatowanie elementów strony z wykorzystaniem CSS<br>6) Rozmieszczenie elementów na stronie z wykorzystaniem CSS<br>7) Podstawy JavaScript<br>8) Wykorzystanie funkcji graficznych w JavaScript<br>9) Podstawy obiektywności w JavaScript |               |
| <b>12. Narzędzia/metody dydaktyczne</b>   |               |
| 1. Wykład w formie prezentacji multimedialnej połączony z praktyczną demonstracją działania wybranych programów.  |               |
| 2. Samodzielne wykonywanie ćwiczeń laboratoryjnych.   |               |
| <b>13. Sposoby oceny (częstkowe, końcowe)</b>   |               |
| 1. Ocena bieżącej pracy studentów   |               |
| 2. Kolokwium  |               |
| 3. Zaliczenie pisemne w formie testu z pytaniami zamkniętymi.   |               |
| <b>14. Obciążenie pracą studenta</b>  |               |
| Forma aktywności  | liczba godzin |
| 1. Zajęcia z bezpośrednim udziałem nauczyciela oraz konsultacje   | 55            |
| 2. Nakład pracy studenta  | 5             |
| suma  | 60            |
| liczba punktów ECTS   | 2             |
| <b>15. Literatura</b>   |               |
| Literatura podstawowa:  |               |
| 1. HTML5 : nieoficjalny podręcznik / Matthew MacDonald ; [tł. Maciej Reszotnik]. Gliwice : Wydawnictwo Helion, cop. 2012  |               |
| 2. HTML5 i CSS3 : standardy przyszłości / Brian P. Hogan ; [tł. Daniel Kaczmarek]. Gliwice : Wydawnictwo Helion, cop. 2011.   |               |
| 3. JavaScript : projekty / William B. Sanders. Gliwice : Wydawnictwo Helion, 2002. - 419 s. : rys. ; 24 cm.   |               |
| Literatura uzupełniająca:   |               |
| 1. Strona internetowa: W3Schools Online Web Tutorials - <a href="https://www.w3schools.com/">https://www.w3schools.com/</a>   |               |
| 2. HTML5 i CSS3 : praktyczne projekty / Włodzimierz Gajda. Gliwice : Wydawnictwo Helion, cop. 2013. - 616 s. : il. ; 24 cm.   |               |
| 3. Wstęp do CSS3 i HTML5 : wyjdź z cienia, opracuj własną stronę WWW! / Bartosz Danowski. Gliwice : Wydawnictwo Helion, cop. 2011   |               |
| <b>16. Formy oceny – szczegóły</b>  |               |
| <b>Warunki uzyskania zaliczenia przedmiotu: zajęcia kończą się zaliczeniem z oceną</b>  |               |
| Kolokwia pisemne sprawdzające wiedzę studenta   |               |
| - Czas trwania 2 godziny lekcyjne   |               |
| - 3 zadania (dotyczące kolejno: HTML, CSS i JavaScript)   |               |

- Warunkiem uzyskania oceny pozytywnej jest uzyskanie 50% punktów
- Punktacja – każde zadanie jest w skali od 0 do 5 pkt. Za każde polecenie w zadaniu można uzyskać 1 punkt. Z kolokwium można uzyskać maksymalnie 15 punktów.
  - 0 – 6,9(9) pkt - niedostateczny (2,0)
  - 7 – 8,9(9) pkt - dostateczny (3,0)
  - 9 – 9,9(9) pkt - dostateczny plus (3,5)
  - 10 – 11,9(9) pkt - dobry (4,0)
  - 12 – 13,9(9) pkt - dobry plus (4,5)
  - 14- 15 pkt - bardzo dobry (5,0)

Zaliczenie w formie testu z pytaniami zamkniętymi (21 pytań). Czas trwania zaliczenia 1 godzina lekcyjna.  
Oceny w zależności od liczby prawidłowych odpowiedzi:

Punktacja (za każde pozytywne wskazanie 1 punkt)

- 0 – 10 pkt – 2.0 (niedostateczny)
- 11-12 pkt – 3.0 (dostateczny)
- 13-14 pkt – 3.5 (dość dobry)
- 15-17 pkt – 4.0 (dobry)
- 18-19 pkt – 4.5 (ponad dobry)
- 20-21 pkt – 5.0 (bardzo dobry)

#### **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