Opis **zajęć (sylabus)**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Nazwa zajęć: | | Budowa serwisów internetowych | | | | | | | **ECTS** | | **3** |
| Nazwa zajęć w j. angielskim: | | Web services development | | | | | | | | | |
| Zajęcia dla kierunku studiów: | | **Informatyka i Ekonometria** | | | | | | | | | |
|  | |  | | | | | | | | | |
| Język wykładowy: | | polski | | | | Poziom studiów: | | studia I stopnia | | | |
| Forma studiów: | 🗷 stacjonarne  🞎 niestacjonarne | Status zajęć: | 🗷 podstawowe  🞎 kierunkowe | 🗷 obowiązkowe  🞎 do wyboru | | Numer semestru: ……3….. | | 🗷 semestr zimowy 🞎 semestr letni | | | |
|  |  | Rok akademicki, od którego obowiązuje opis (rocznik): | | | | 2019/2020 | Numer katalogowy: | **ZIM-IE-1S-03Z-20** | | | |
|  | | | | | | | | | | | |
| Koordynator zajęć: | |  | | | | | | | | | |
| Prowadzący zajęcia: | |  | | | | | | | | | |
| Jednostka realizująca: | |  | | | | | | | | | |
| Jednostka zlecająca: | |  | | | | | | | | | |
| Założenia, cele i opis zajęć: | | Tematyka wykładów i ćwiczeń laboratoryjnych:   * Wprowadzenie do technologii klient-serwer * Wprowadzenie do HTML * Struktura strony w HTML (tabele) * Formularze i ich elementy w HTML * Arkusze stylów CSS * Wprowadzenie do JavaScript * Walidacja danych na przykładzie JavaScript oraz wyrażeń regularnych * Podstawy XSL+XML * Wprowadzenie do PHP * Sesje w PHP - realizacja funkcjonalności logowania * PHP - połączenie z bazą danych MySQL - tworzenie aplikacji bazodanowej * Wprowadzenie do ASP.NET * Tworzenie aplikacji internetowej w ASP.NET * Systemy CMS | | | | | | | | | |
| Formy dydaktyczne, liczba godzin: | | 1. wykład; liczba godzin ...15...; 2. ćwiczenia laboratoryjne; liczba godzin ...15...; | | | | | | | | | |
| Metody dydaktyczne: | | Wykład, dyskusja problemu, laboratoria, prezentacja i analiza kodów źródłowych, konsultacje, projekty realizowane na laboratorium oraz w domu | | | | | | | | | |
| Wymagania formalne  i założenia wstępne: | | Podstawowa znajomość programowania | | | | | | | | | |
| Efekty uczenia się: | | Wiedza:   1. zna zasadę działania podstawowych języków i metod programowania internetowego | | | Umiejętności:  01 Potrafi tworzyć aplikacje internetowe | | | | |  | |
| Sposób weryfikacji efektów uczenia się: | | Cotygodniowe projekty praktyczne | | | | | | | | | |
| Forma dokumentacji osiągniętych efektów uczenia się: | | Kod źródłowy projektów | | | | | | | | | |
| Elementy i wagi mające wpływ  na ocenę końcową: | | **Cotygodniowe projekty – 100%** | | | | | | | | | |
| Miejsce realizacji zajęć: | | Wykład -sala audytoryjna, ćwiczenia laboratoryjne – laboratorium komputerowe | | | | | | | | | |
| Literatura podstawowa i uzupełniająca:  Literatura podstawowa:   1. HTML i CSS. Zaprojektuj i zbuduj witrynę WWW. Podręcznik Front-End Developera, Jon Dcket, Helion, 2015 2. JavaScript i jQuery. Interaktywne strony WWW dla każdego. Podręcznik Front-End Developera, Jon Ducket, Helion 2015   Literatura uzupełniająca:   1. https://www.w3schools.com/ | | | | | | | | | | | |
| UWAGI  Minimalna liczba punktów konieczna do zaliczenia: 50%, maksymalna liczba nieoddanych projektów: 2 | | | | | | | | | | | |

Wskaźniki ilościowe charakteryzujące moduł/przedmiot:

|  |  |
| --- | --- |
| Szacunkowa sumaryczna liczba godzin pracy studenta (kontaktowych i pracy własnej) niezbędna dla osiągnięcia zakładanych dla zajęć efektów uczenia się - na tej podstawie należy wypełnić pole ECTS: | **60 h** |
| Łączna liczba punktów ECTS, którą student uzyskuje na zajęciach wymagających bezpośredniego udziału nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia: | **1,5 ECTS** |

Tabela zgodności kierunkowych efektów uczenia się z efektami przedmiotu:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| kategoria efektu | Efekty uczenia się dla zajęć: | Odniesienie do efektów dla programu studiów dla kierunku | Oddziaływanie zajęć na efekt kierunkowy\*) |
| Wiedza 1 | Zna podstawowe metody, techniki i narzędzia stosowane przy rozwiązywaniu prostych zadań informatycznych z zakresu analizy złożoności obliczeniowej algorytmów, budowy systemów komputerowych, systemów operacyjnych, sieci komputerowych, implementacji języków programowania, grafiki komputerowej, sztucznej inteligencji, baz danych, inżynierii oprogramowania oraz systemów wbudowanych. | K\_W13/P6S\_WG | 3 |
| Umiejętności 1 | Potrafi projektować i tworzyć proste aplikacje dla potrzeb współczesnej gospodarki elektronicznej przeznaczone do funkcjonowania w środowisku sieciowym. | K\_U16/P6S\_UW | 3 |

\*)

3 – zaawansowany i szczegółowy,

2 – znaczący,

1 – podstawowy,