

KARTA KURSU

Nazwa	Aplikacje sieciowe		
Nazwa w j. ang.	Network application		
Kod		Punktacja ECTS*	2
Koordinator	Mgr inż. Łukasz Walusiak	Zespół dydaktyczny	

Opis kursu (cele kształcenia)

Celem kształcenia jest zdobycie umiejętności projektowania i programowania aplikacji www.

Warunki wstępne

Wiedza	zna podstawy informatyki i zasady programowania
Umiejętności	Sprawne korzystanie z komputera osobistego na poziomie użytkownika, umiejętność pisania programów
Kursy	Podstawy informatyki i systemów informatycznych, wstęp do programowania

Efekty kształcenia

	Efekt kształcenia dla kursu	Odniesienie do efektów kierunkowych
Wiedza	W 01, ma uporządkowaną wiedzę w zakresie aplikacji WWW	K_W06, K_W17
	W 02, posiada wiedzę z zakresu projektowania i programowania aplikacji www	K_W06, K_W17

	Efekt kształcenia dla kursu	Odniesienie do efektów kierunkowych
Umiejętności	U 01, potrafi wykonaną aplikację umieścić na serwerze www	K_U18
	U 02, zna zasady projektowania aplikacji www	K_U18

	Efekt kształcenia dla kursu	Odniesienie do efektów kierunkowych
Kompetencje społeczne	K 01, Rozumie potrzebę ciągłego podnoszenia wiedzy programistycznej i sieciowej,	K_K01
	K 02, Jest przygotowany do pracy w grupie	K_K03
	K 03, Jest kreatywny	K_K06

Organizacja											
Forma zajęć	Wykład (W)	Ćwiczenia w grupach									
		A		K		L		S		P	E
Liczba godzin	15					30					

Opis metod prowadzenia zajęć

Zajęcia prowadzone są ćwiczeń laboratoryjnych – studenci po wstępnym szkoleniu z zakresu aplikacji sieciowych, samodzielnie wykonują zadane problemy projektowe i programistyczne dla aplikacji www.

Formy sprawdzania efektów kształcenia

	E – learning	Gry dydaktyczne	Ćwiczenia w szkole	Zajęcia terenowe	Praca laboratoryjna	Projekt indywidualny	Projekt grupowy	Udział w dyskusji	Referat	Praca pisemna (esej)	Egzamin ustny	Egzamin pisemny	Inne
W01					X	X	X	X					
W02					X	X	X	X					
U01					X	X	X	X					
U02					X	X	X	X					
U04					X	X	X	X					
K01					X	X	X	X					
K02					X	X	X	X					
K03					X	X	X	X					

Kryteria oceny

Student otrzymuje zaliczenie na podstawie wykonanego projektu

Uwagi

Treści merytoryczne (wykaz tematów)

1. Składniki architektury WWW: klient HTTP, serwer HTTP, protokół HTTP
2. Rozszerzona architektura WWW - aplikacja, serwer aplikacji
3. Język HTML
4. Język PHP i JavaScript
5. Zasady projektowania aplikacji

Wykaz literatury podstawowej

1. A. Freeman: HTML5. Przewodnik encyklopedyczny, Helion
2. B. Danowski: Tworzenie stron WWW w praktyce. Wydanie II, Helion
3. L. Welling, L. Thomson: PHP i MySQL. Tworzenie stron WWW. Vademecum profesjonalisty. Wydanie czwarte, Helion
4. E. T. Freeman, E. Robson: Programowanie w JavaScript. Rusz głową! Helion

Wykaz literatury uzupełniającej

1. A. MacCaw: JavaScript. Aplikacje WWW, Helion
2. W. Gajda: HTML, XHTML i CSS. Praktyczne projekty. Wydanie II, Helion
3. L. Beighley, M. Morrison: Head First PHP & MySQL. Edycja polska, Helion
4. J. Beaird, J. George: Niezawodne zasady web designu. Projektowanie spektakularnych witryn internetowych. Wydanie III, Helion

Bilans godzinowy zgodny z CNPS (Całkowity Nakład Pracy Studenta)

Ilość godzin w kontakcie z prowadzącymi	Wykład	15
	Konwersatorium (ćwiczenia, laboratorium itd.)	30
	Pozostałe godziny kontaktu studenta z prowadzącym	5
Ilość godzin pracy studenta bez kontaktu z prowadzącymi	Lektura w ramach przygotowania do zajęć	10
	Przygotowanie krótkiej pracy pisemnej lub referatu po zapoznaniu się z niezbędną literaturą przedmiotu	
	Przygotowanie projektu lub prezentacji na podany temat (praca w grupie)	
	Przygotowanie do egzaminu	
Ogółem bilans czasu pracy		60
Ilość punktów ECTS w zależności od przyjętego przelicznika		2