

SYLABUS

DOTYCZY CYKLU KSZTAŁCENIA 2021/2022– 2022/2023

Rok akademicki 2022/2023

1. PODSTAWOWE INFORMACJE O PRZEDMIOCIE

Nazwa przedmiotu	TECHNOLOGIE INTERNETOWE
Kod przedmiotu*	
Nazwa jednostki prowadzącej kierunek	Kolegium Nauk Przyrodniczych
Nazwa jednostki realizującej przedmiot	Kolegium Nauk Przyrodniczych
Kierunek studiów	Logistyka w sektorze rolno-spożywczym
Poziom studiów	studia drugiego stopnia
Profil	ogólnoakademicki
Forma studiów	stacjonarne
Rok i semestr/y studiów	rok I, semestr 2
Rodzaj przedmiotu	kierunkowy do wyboru
Język wykładowy	język polski
Koordinator	dr inż. Bogusław Twaróg
Imię i nazwisko osoby prowadzącej / osób prowadzących	dr inż. Bogusław Twaróg, dr inż. Jacek Bartman

* -opcjonalnie, zgodnie z ustaleniami w Jednostce

1.1. Formy zajęć dydaktycznych, wymiar godzin i punktów ECTS

Semestr (nr)	Wykł.	Ćw.	Konw.	Lab.	Sem.	ZP	Prakt.	Inne (jakie?)	Liczba pkt. ECTS
2				30					2

1.2. Sposób realizacji zajęć

- ☒ zajęcia w formie tradycyjnej
☒ zajęcia realizowane z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość

1.3 Forma zaliczenia przedmiotu (z toku) (egzamin, zaliczenie z oceną, zaliczenie bez oceny)

ZALICZENIE Z OCENĄ

2. WYMAGANIA WSTĘPNE

Znajomość zagadnień z podstaw informatyki, algorytmiki, analizy funkcjonalnej i logiki.

3. CELE, EFEKTY UCZENIA SIĘ, TREŚCI PROGRAMOWE I STOSOWANE METODY DYDAKTYCZNE**3.1 Cele przedmiotu**

C1	Umiejętność wykorzystania różnych narzędzi w procesie modelowania i implementowania podstawowych form stron internetowych.
----	--

C ₂	Umiejętność rozwiązywania problemów pojawiających się w pracy projektanta i administratora portali internetowych przy pomocy języków skryptowych.
C ₃	Praktyczne doświadczenie w implementacji i uruchamianiu kodu zaprojektowanego w wybranym systemie zarządzania treścią (CMS).

3.2 Efekty uczenia się dla przedmiotu

EK (efekt uczenia się)	Treść efektu uczenia się zdefiniowanego dla przedmiotu	Odniesienie do efektów kierunkowych ¹
EK_01	Zna podstawowe metody, techniki i narzędzia stosowane przy rozwiązywaniu złożonych zadań inżynierskich z zakresu systemów internetowych.	K_Wo1
EK_02	Posiada wiedzę dotyczącą technologii związanych z działaniem sieci Internet wykorzystywanymi do pozyskiwania, przetwarzania i udostępniania informacji logistycznych.	K_Wo2
EK_03	Potrafi stworzyć podstawową stronę www oraz uruchomić usługę sieciową, oraz aplikację webową, oraz zmodyfikować jej funkcjonalność.	K_Uo1
EK_04	Wykorzystuje system szablonów stron internetowych do tworzenia struktury serwisów internetowych różnego typu, projektuje rozkład treści w ramach stron www, korzysta z narzędzi do optymalizacji stron oraz stosuje wybrane strategie optymalizacji do istniejących serwisów.	K_Uo2, K_Uo3, K_Uo7
EK_05	Rozumie potrzebę stosowania kreatywnych i wariantowych rozwiązań.	K_Ko4

3.3 Treści programowe

A. Problematyka ćwiczeń laboratoryjnych

Treści merytoryczne
Zasady projektowania aplikacji internetowych, cechy poprawnej witryny WWW według W3C, organizacja i nawigacja dokumentu witryny, struktura hierarchiczna, liniowa, mieszana, sieciowa, podział obszarów witryny.
Podstawy języka HTML, ogólna struktura kodu. Tworzenie i formatowanie tekstu, tworzenie list, łączy, tabel, podział na ramki, osadzanie elementów multimedialnych.
Systemy prezentacji treści, kaskadowe arkusze stylów CSS – podstawy. Składnia CSS, style tekstu, typy i style boksów. Tworzenie reguł stylów. Wartości i jednostki w CSS. Dziedziczenie i kaskadowanie w CSS.
Kształtowanie treści i sposobu ich prezentacji w serwisie internetowym zarządzanym przez CMS wykorzystując interfejsy użytkownika, w postaci stron www zawierających rozbudowane formularze. Efektywne modyfikowanie i rozbudowa stron www dowolnego typu - bloga, strony wizytówki, strony firmowej, portalu.
Elementy programowania skryptowego, cechy języka, typy zmiennych, operatory i instrukcje, funkcje, formularze. Przykłady prostych kodów i ich analiza.

¹ W przypadku ścieżki kształcenia prowadzącej do uzyskania kwalifikacji nauczycielskich uwzględnić również efekty uczenia się ze standardów kształcenia przygotowującego do wykonywania zawodu nauczyciela.

Złożone zadania projektowe portali www realizowane w grupach wykorzystujące poznane technologie i techniki programowania internetowego.

3.4 Metody dydaktyczne

Laboratorium z realizacją praktycznych ćwiczeń i rozwiązywaniem zadanych projektów. Student otrzymuje instrukcję laboratoryjną przedstawiającą kolejne etapy rozwiązywania danego zadania praktycznego.

4. METODY I KRYTERIA OCENY

4.1 Sposoby weryfikacji efektów uczenia się

Symbol efektu	Metody oceny efektów uczenia się (np.: kolokwium, egzamin ustny, egzamin pisemny, projekt, sprawozdanie, obserwacja w trakcie zajęć)	Forma zajęć dydaktycznych (w, ćw, ...)
EK_01	Zaliczenie zadań laboratoryjnych. Obserwacja.	Ćw.
EK_02	Zaliczenie zadań laboratoryjnych. Obserwacja.	Ćw.
EK_03	Zaliczenie zadań laboratoryjnych. Obserwacja.	Ćw.
EK_04	Zaliczenie zadań laboratoryjnych. Obserwacja.	Ćw.
EK_05	Obserwacja w trakcie zajęć.	Ćw.

4.2 Warunki zaliczenia przedmiotu (kryteria oceniania)

Laboratorium – weryfikacja wiedzy odbywa się poprzez:

- bieżące odpytywanie studentów,
- kolokwia obejmujące wiedzę teoretyczną oraz praktyczne jej wykorzystanie,
- ocenę pozytywną student uzyskuje w przypadku uzyskania minimum połowy możliwych do uzyskania punktów. Kolejne oceny równomiernie pokrywają skalę punktową. Liczba uzyskanych punktów (>50% maksymalnej liczby punktów): dst >50%, dst plus >60%, db >70%, db plus >80%, bdb > 90%.

O zaliczeniu decyduje zaliczenie wszystkich założonych dla przedmiotu efektów uczenia się.

5. CAŁKOWITY NAKŁAD PRACY STUDENTA POTRZEBNY DO OSIĄGNIĘCIA ZAŁOŻONYCH EFEKTÓW W GODZINACH ORAZ PUNKTACH ECTS

Forma aktywności	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności
Godziny kontaktowe wynikające z harmonogramu studiów	30
Inne z udziałem nauczyciela akademickiego (udział w konsultacjach, egzaminie)	5
Godziny nie kontaktowe – praca własna studenta (przygotowanie do zajęć, egzaminu, napisanie referatu itp.)	15
SUMA GODZIN	50
SUMARYCZNA LICZBA PUNKTÓW ECTS	2

* Należy uwzględnić, że 1 pkt ECTS odpowiada 25-30 godzin całkowitego nakładu pracy studenta.

6. PRAKTYKI ZAWODOWE W RAMACH PRZEDMIOTU

wymiar godzinowy	Nie dotyczy
zasady i formy odbywania praktyk	-

7. LITERATURA

Literatura podstawowa:

HTML, CSS i JavaScript dla każdego / Laura Lemay, Rafe Colburn, Jennifer Kyrnin ; [tł. Robert Górczyński]. - Wyd. 7. - Gliwice : Wydawnictwo Helion, 2016

HTML i CSS. Zaprojektuj i zbuduj witrynę WWW. Podręcznik Front-End Developera, Jon Duckett, Gliwice: Wydawnictwo Helion, 2014

PHP, MySQL i JavaScript: wprowadzenie: [przewodnik twórcy stron i aplikacji sieciowych] / Robin Nixon ; [tł. Piotr Cieślak]. - Gliwice: Wydawnictwo Helion, cop. 2015

Joomla! Biblia, Ric Shreves, [tł. Tomasz Walczak], Gliwice: Wydawnictwo Helion, cop. 2013

Literatura uzupełniająca:

JavaScript: zasady programowania obiektowego / Nicholas C. Zakas ; [tł.: Aleksander Lamża]. - Gliwice: Wydawnictwo HELION, cop. 2014

PHP i MySQL. Dla każdego, Marcin Lis, Gliwice: Wydawnictwo HELION, cop. 2017

Joomla! 3.x. Praktyczny kurs, Sławomir Pieszczyk, Gliwice: Wydawnictwo HELION, 2016

Podręcznik WordPressa. Smashing Magazine, Thord Daniel Hedengren, Gliwice: Wydawnictwo Helion, 2013

Akceptacja Kierownika Jednostki lub osoby upoważnionej