

SYLABUS

DOTYCZY CYKLU KSZTAŁCENIA 2024/2025-2025/2026

(skrajne daty)

Rok akademicki 2025/2026

1. PODSTAWOWE INFORMACJE O PRZEDMIOCIE

Nazwa przedmiotu	TECHNOLOGIE INTERNETOWE
Kod przedmiotu*	
Nazwa jednostki prowadzącej kierunek	Wydział Technologiczno-Przyrodniczy
Nazwa jednostki realizującej przedmiot	Wydział Nauk Ścisłych i Technicznych
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. Jacek Bartman
Imię i nazwisko osoby prowadzącej / osób prowadzących	dr hab. P. Jakubczyk, prof. UR

* - 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				25					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)

LABORATORIA: 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 Student:	Odniesienie do efektów kierunkowych
EK_01	zna podstawowe metody, techniki i narzędzia stosowane przy rozwiązywaniu złożonych zadań inżynierskich z zakresu systemów internetowych.	K_W01
EK_02	posiada wiedzę dotyczącą technologii związanych z działaniem sieci Internet wykorzystywanymi do pozyskiwania, przetwarzania i udostępniania informacji logistycznych.	K_W02
EK_03	potrafi stworzyć podstawową stronę www oraz uruchomić usługę sieciową, oraz aplikację webową, oraz zmodyfikować jej funkcjonalność.	K_U01
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_U02 K_U03 K_U07
EK_05	rozumie potrzebę stosowania kreatywnych i wariantowych rozwiązań.	K_K04

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

3.4. Metody dydaktyczne

Laboratoria: realizacja ćwiczeń i rozwiązywanie zadań w pracowni komputerowej

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	kolokwium, wykonanie zadań, obserwacja w trakcie zajęć	lab.
EK_02	kolokwium, wykonanie zadań, obserwacja w trakcie zajęć	lab.
EK_03	wykonanie zadań, obserwacja w trakcie zajęć	lab.
EK_04	wykonanie zadań, obserwacja w trakcie zajęć	lab.
EK_05	obserwacja w trakcie zajęć	lab.

4.2 Warunki zaliczenia przedmiotu (kryteria oceniania)

Laboratoria: zaliczenie z oceną na podstawie oceny z kolokwium, wykonanych zadań, aktywności na zajęciach.

Warunkiem zaliczenia przedmiotu jest osiągnięcie wszystkich założonych efektów uczenia się.

O ocenie pozytywnej z przedmiotu decyduje liczba uzyskanych punktów (>50% maksymalnej liczby punktów): dst 51-59%, dst plus 60-69%, db 70-79%, db plus 80-89%, bdb 90-100%.

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

Forma aktywności	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności
Godziny z harmonogramu studiów	25
Inne z udziałem nauczyciela akademickiego (udział w konsultacjach, egzaminie)	4
Godziny nie kontaktowe – praca własna studenta (przygotowanie do zajęć, egzaminu, napisanie referatu itp.)	21
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	-
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. Wydawnictwo Helion Gliwice, 2016.

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

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

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

Literatura uzupełniająca:

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

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

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

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

Akceptacja Kierownika Jednostki lub osoby upoważnionej