

1.	Nazwa kierunku	informatyka
2.	Cykl rozpoczęcia	2016/2017 (semestr zimowy)
3.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia (inżynierskie)
4.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
5.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: Projekt aplikacji webowej

Kod modułu: 08-IO1S-13-PAW

1. Liczba punktów ECTS: 5

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
PAW_K_6	wykonuje prace indywidualne i zespołowe	K_1_A_I_K03	1
PAW_U_3	wyodrębnia informacje z literatury, zasobów internetowych oraz innych źródeł	K_1_A_I_U01	1
		K_1_A_I_U05	1
		K_1_A_I_U06	1
PAW_U_4	potrafi posługiwać się oprogramowaniem narzędziowym umożliwiającym programowanie oraz testowanie aplikacji webowych	K_1_A_I_U18	1
		K_1_A_I_U24	1
PAW_U_5	potrafi zbudować aplikację webową o danym zastosowaniu, wybierając właściwe technologie oraz narzędzia	K_1_A_I_U15	1
		K_1_A_I_U16	1
		K_1_A_I_U17	1
		K_1_A_I_U19	1
PAW_W_1	przywołuje wiedzę w zakresie technologii i narzędzi służących do tworzenia aplikacji webowych	K_1_A_I_W12	1
PAW_W_2	ma podstawową wiedzę z zakresu projektowania oraz programowania aplikacji webowych	K_1_A_I_W14	1
		K_1_A_I_W17	1
		K_1_A_I_W20	1

3. Opis modułu	
Opis	

	Celem zajęć w tym module jest przygotowanie studentów do samodzielnego tworzenia aplikacji webowych uruchamianych w przeglądarkach internetowych. Poza przekazaniem wiedzy na temat wybranych technologii webowych studenci zdobywają umiejętności posługiwania się narzędziami stosowanymi podczas tworzenia oprogramowania tego typu oraz jego testowania i wdrażania.
Wymagania wstępne	

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
PAW_w_1	kolokwium	Przewidziane są dwa kolokwia: pierwsze z języków HTML i CSS, drugie z programowania w języku JavaScript.	PAW_U_3, PAW_W_1, PAW_W_2
PAW_w_2	projekt	W ramach modułu zostanie zrealizowany przez studenta (pracującego w grupie) jeden projekt.	PAW_K_6, PAW_U_4, PAW_U_5
PAW_w_3	burza mózgów	Zaproponowanie rozwiązania bądź rozwiązanie danego problemu przez wszystkich studentów w grupie w ramach burzy mózgów.	PAW_K_6, PAW_U_3

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów kształcenia
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
PAW_fs_1	laboratorium	Prowadzący prowadzi i instruuje studentów pracujących samodzielnie. W przypadku bardziej złożonych zagadnień prowadzący podpowiada optymalne rozwiązania. Niektóre problemy są rozwiązywane w ramach burzy mózgów. Studenci dzielą się na dwu- lub trzyosobowe grupy i otrzymują instrukcje do wykonania jednego projektu.	45	Student zobowiązany jest być przygotowanym z wiedzy teoretycznej na podstawie wykładów i udostępnionych materiałów do każdych zajęć laboratoryjnych. Student w grupie wykonuje zadanie programistyczne z wykorzystaniem komputera i oprogramowania wspomagającego projektowanie, programowanie i testowanie, a następnie prezentuje sprawozdanie z wykonania projektu wraz z demonstracją.	105	PAW_w_1, PAW_w_2, PAW_w_3