

1.	Nazwa kierunku	informatyka
2.	Cykl rozpoczęcia	2014/2015 (semestr zimowy)
3.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia (inżynierskie)
4.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
5.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: Języki programowania w multimediach i internecie

Kod modułu: 08-IO1S-13-7SI06

1. Liczba punktów ECTS: 4

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
08-IO1S-13-7SI06-K_6	rozumie potrzebę i konieczność ustawicznego uczenia się i podnoszenia swoich kompetencji zawodowych i osobistych, a także potrafi formułować opinie na temat aktualnego stanu wiedzy w zakresie technologii internetowych	K_1_A_I_K01	1
		K_1_A_I_K06	1
08-IO1S-13-7SI06-U_3	wyodrębnia informacje z literatury, zasobów internetowych oraz innych źródeł	K_1_A_I_U01	1
		K_1_A_I_U06	1
08-IO1S-13-7SI06-U_4	potrafi zaprojektować i zaimplementować algorytm realizujący zadanie programistyczne związane z aplikacjami internetowymi i multimedialnymi	K_1_A_I_U15	1
08-IO1S-13-7SI06-U_5	potrafi posługiwać się narzędziami programistycznymi oraz za ich pomocą samodzielnie zbudować aplikację multimedialną	K_1_A_I_U16	1
		K_1_A_I_U17	1
		K_1_A_I_U19	2
08-IO1S-13-7SI06-W_1	przywołuje wiedzę w zakresie języków programowania aplikacji internetowych oraz architektury klient-serwer	K_1_A_I_W09	1
		K_1_A_I_W13	1
08-IO1S-13-7SI06-W_2	ma podstawową wiedzę z zakresu tworzenia interaktywnych aplikacji internetowych oraz obsługi multimedialnych	K_1_A_I_W17	2
		K_1_A_I_W20	1

3. Opis modułu	
Opis	Celem zajęć w tym module jest przygotowanie studentów do tworzenia aplikacji internetowych, z naciskiem położonym na stosowane języki programowania oraz technologie umożliwiające pracę z multimediami. W ramach zajęć zostaną opisane możliwości oferowane przez różne technologie ze wskazaniem na ich ograniczenia i problemami związane z ich stosowaniem. Tematem zajęć jest również problematyka związana z projektowaniem aplikacji internetowych, ich użytecznością oraz wspomagającymi rozwiązaniami po stronie serwera. Studenci korzystają z wiedzy i umiejętności zdobytych w poprzednich modułach, rozwijając umiejętności programistyczne.
Wymagania wstępne	Realizacja efektów kształcenia wymaga modułów „Nowoczesne języki programowania obiektowego (cz. I)” i „Nowoczesne języki programowania obiektowego (cz. II)”.

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
08-IO1S-13-7SI06_w_1	kolokwium	Przewidziane są dwa kolokwia związane z obsługą multimediiów w aplikacjach desktop i internetowych.	08-IO1S-13-7SI06-U_3, 08-IO1S-13-7SI06-W_1, 08-IO1S-13-7SI06-W_2
08-IO1S-13-7SI06_w_2	projekt	W ramach modułu zostanie samodzielnie przez studenta zrealizowany jeden projekt.	08-IO1S-13-7SI06-K_6, 08-IO1S-13-7SI06-U_3, 08-IO1S-13-7SI06-U_4, 08-IO1S-13-7SI06-U_5
08-IO1S-13-7SI06_w_3	egzamin	Sprawdzenie opanowanej teorii z zakresu wykładu i laboratorium	08-IO1S-13-7SI06-W_1, 08-IO1S-13-7SI06-W_2

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	
08-IO1S-13-7SI06_fs1	wykład	Wykład wprowadzający do technologii internetowych oraz specyfiki programowania na potrzeby aplikacji internetowych ilustrowany jest pokazem slajdów oraz prezentacją metod pracy na żywo z wykorzystaniem komputera przeprowadzaną przez wykładowcę.	15	Praca ze wskazaną literaturą przedmiotu i udostępnionymi materiałami, obejmująca samodzielne przyswojenie wiedzy odnośnie wskazanych zagadnień podstawowych.	15	08-IO1S-13-7SI06_w_1, 08-IO1S-13-7SI06_w_2, 08-IO1S-13-7SI06_w_3
08-IO1S-13-7SI06_fs2	laboratorium	Prowadzący prowadzi i instruuje studentów pracujących samodzielnie. W przypadku bardziej złożonych zagadnień prowadzący podpowiada optymalne rozwiązania. Poza pracą samodzielną studenci rozwiązują problemy inżynierskie w ramach „burzy mózgów”.	30	Student zobowiązany jest być przygotowanym z wiedzy teoretycznej na podstawie wykładów i udostępnionych materiałów do każdego zajęcia ćwiczeniowych. Student samodzielnie wykonuje zadanie programistyczne z wykorzystaniem komputera i oprogramowania	60	08-IO1S-13-7SI06_w_2

		Każdy student otrzymuje założenia projektu informatycznego, który ma wykonać.		wspomagającego projektowanie, programowanie i testowanie, a następnie prezentuje sprawozdanie z wykonania projektu wraz z demonstracją.		
--	--	---	--	---	--	--