

1.	<b>Nazwa kierunku</b>	<b>informatyka</b>
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:** Projekt aplikacji webowej

**Kod modułu:** 08-IO1S-13-6W30

1. Liczba punktów ECTS: 5

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
08-IO1S-13-6W30-K_6	wykonuje prace indywidualne i zespołowe	K_1_A_I_K03	1
08-IO1S-13-6W30-U_3	wyodrębnia informacje z literatury, zasobów internetowych oraz innych źródeł	K_1_A_I_U01 K_1_A_I_U05 K_1_A_I_U06	1 1 1
08-IO1S-13-6W30-U_4	potrafi posługiwać się oprogramowaniem narzędziowym umożliwiającym programowanie oraz testowanie aplikacji webowych	K_1_A_I_U18 K_1_A_I_U24	1 1
08-IO1S-13-6W30-U_5	potrafi zbudować aplikację webową o danym zastosowaniu, wybierając właściwe technologie oraz narzędzia	K_1_A_I_U15 K_1_A_I_U16 K_1_A_I_U17 K_1_A_I_U19	1 1 1 1
08-IO1S-13-6W30-W_1	przywołuje wiedzę w zakresie technologii i narzędzi służących do tworzenia aplikacji webowych	K_1_A_I_W12	1
08-IO1S-13-6W30-W_2	ma podstawową wiedzę z zakresu projektowania oraz programowania aplikacji webowych	K_1_A_I_W14 K_1_A_I_W17 K_1_A_I_W20	1 1 1

### 3. Opis modułu

<b>Opis</b>	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.
<b>Wymagania wstępne</b>	Realizacja efektów kształcenia wymaga podstawowej wiedzy na temat technologii internetowych (HTML, CSS) oraz znajomości języka angielskiego w stopniu wystarczającym do zrozumienia dokumentacji oraz opracowań na tematy powiązane z technologiami webowymi.

### 4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu

kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
08-IO1S-13-6W30_w_2	projekt	W ramach modułu zostanie zrealizowany przez studenta (pracującego w grupie) jeden projekt.	08-IO1S-13-6W30-K_6, 08-IO1S-13-6W30-U_4, 08-IO1S-13-6W30-U_5
08-IO1S-13-6W30_w_3	burza mózgów	Zaproponowanie rozwiązania bądź rozwiązanie danego problemu przez wszystkich studentów w grupie w ramach burzy mózgów.	08-IO1S-13-6W30-K_6, 08-IO1S-13-6W30-U_3
08-IO1S-13-6W30_w_1	kolokwium	Przewidziane są dwa kolokwia: pierwsze z języków HTML i CSS, drugie z programowania w języku JavaScript.	08-IO1S-13-6W30-U_3, 08-IO1S-13-6W30-W_1, 08-IO1S-13-6W30-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-13-6W30_fs_2	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 każdego zajęcia 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	08-IO1S-13-6W30_w_2, 08-IO1S-13-6W30_w_3, 08-IO1S-13-6W30_w_1