



**AKADEMIA MORSKA W GDYNI**  
**Wydział Przedsiębiorczości i Towaroznawstwa**



**KARTA PRZEDMIOTU**

Kod przedmiotu		Nazwa przedmiotu	w jęz. polskim	<b>APLIKACJE WWW</b>
			w jęz. angielskim	<b>WEB APPLICATIONS</b>

Kierunek	<b>Innowacyjna Gospodarka</b>
Specjalność	<b>Informatyka Gospodarcza</b>
Poziom kształcenia	<b>studia pierwszego stopnia</b>
Forma studiów	<b>stacjonarne</b>
Profil kształcenia	<b>ogólnoakademicki</b>
Status przedmiotu	<b>obowiązkowy</b>
Rygor	<b>zaliczenie z oceną</b>

Semestr studiów	Liczba punktów ECTS	Liczba godzin w tygodniu				Liczba godzin w semestrze			
		W	C	L	P	W	C	L	P
V	3	1		1		15		15	
<b>Razem w czasie studiów</b>						<b>30</b>			

<b>Wymagania w zakresie wiedzy, umiejętności i innych kompetencji</b>
Zaliczenie przedmiotu Projektowanie witryn internetowych lub znajomość teoretyczna i praktyczna zagadnień związanych z projektowaniem witryn internetowych.
Zaliczenie przedmiotu Technologie internetowe lub znajomość podstawowych technologii internetowych.

<b>Cele przedmiotu</b>
Zapoznanie studentów z podstawami pracy osób związanych z obsługą informatyczną organizacji oraz problemami związanymi z projektowaniem, implementacją, wdrażaniem i utrzymaniem aplikacji WWW.
Nabycie przez studentów praktycznej umiejętności samodzielnego zaprojektowania i wykonania prostej aplikacji WWW.

<b>Osiągane efekty kształcenia dla przedmiotu (EKP)</b>		
Symbol	Po zakończeniu przedmiotu student:	Odniesienie do kierunkowych efektów kształcenia
EKP_01	rozumie oraz potrafi wyjaśnić wpływ technologii internetowych wykorzystywanych w aplikacjach WWW oraz ich rozwoju na procesy społeczno gospodarcze i podmioty gospodarcze.	K_W06, K_W12, K_U06, K_K02
EKP_02	zna normy, reguły i standardy internetowe organizujące strukturę aplikacji WWW, ich źródła, naturę i zmiany oraz rządzące nimi prawidłowości	K_W11, K_U07, K_K08
EKP_03	potrafi wykorzystać zdobytą wiedzę teoretyczną i praktyczną do analizowania i rozstrzygania problemów związanych z projektowaniem, implementacją, wdrażaniem i funkcjonowaniem współczesnych aplikacji WWW	K_W06, K_U03, K_K03
EKP_04	ma wiedzę z zakresu innowacji i gospodarki opartej na wiedzy oraz potrafi ją wykorzystać do wspomagania wykorzystania aplikacji WWW w e-biznesie	K_W11, K_W12, K_U03, K_K03
EKP_05	potrafi zastosować wiedzę z zakresu systemów i technologii internetowych do wspomagania zarządzania i definiowania potrzeb organizacji w zakresie informatyzacji	K_W12, K_U07, K_U09, K_K03
EKP_06	potrafi przygotować uproszczony projekt aplikacji WWW oraz odpowiednio określić priorytety służące realizacji takiego projektu	K_U09, K_K03, K_K08

EKP_07	wykazuje umiejętności adaptacji i działania w nieustannie zmieniających się warunkach i sytuacjach związanych z rozwojem technologii informacyjnych	K_W07, K_W12, K_U03, K_K02
--------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------

Treści programowe	Liczba godzin				Odniesienie do EKP
	W	C	L	P	
Systemy informacyjne WWW i aplikacje WWW: pojęcia, definicje, klasyfikacje.	2				EKP_01
Rozwój i rola internetowych systemów informacyjnych w gospodarce.	3				EKP_01, EKP_02, EKP_07
Podstawy projektowania aplikacji WWW - metody i narzędzia.	4		4		EKP_02, EKP_03, EKP_06
Technologie i narzędzia wykorzystywane do projektowania i implementacji aplikacji WWW.	4		4		EKP_04, EKP_05, EKP_07
Projekt i implementacja prostej aplikacji WWW.	2		7		EKP_05, EKP_06, EKP_07
<b>Łącznie godzin</b>	<b>15</b>		<b>15</b>		

Metody weryfikacji efektów kształcenia dla przedmiotu									
Symbol EKP	Test	Egzamin ustny	Egzamin pisemny	Kolokwium	Sprawozdanie	Projekt	Prezentacja	Zaliczenie praktyczne	Inne
EKP_01				x					
EKP_02				x	x				
EKP_03				x	x				
EKP_04				x	x			x	
EKP_05				x	x		x	x	
EKP_06				x	x		x	x	
EKP_07				x	x			x	

Kryteria zaliczenia przedmiotu
Zaliczenie laboratoriów (ZL), w tym projekty i praca praktyczna. Należy zdobyć co najmniej 60% punktów możliwych do zdobycia.
Zaliczenie wykładu pisemne (ZW): należy zdobyć co najmniej 60% punktów możliwych do zdobycia.
Ocena końcowa jest średnią ważoną: 40%ZW+60%ZL
Uwaga: student otrzymuje ocenę powyżej dostatecznej, jeżeli uzyskane efekty kształcenia przekraczają wymagane minimum.

Nakład pracy studenta				
Forma aktywności	Szacunkowa liczba godzin przeznaczona na zrealizowanie aktywności			
	W	C	L	P
Godziny kontaktowe	15		15	
Czytanie literatury	10		10	
Przygotowanie do zajęć ćwiczeniowych, laboratoryjnych, projektowych			10	
Przygotowanie do egzaminu, zaliczenia	5		5	
Opracowanie dokumentacji projektu/sprawozdania			10	
Uczestnictwo w zaliczeniach i egzaminach	2		3	
Udział w konsultacjach	3		2	
<b>Łącznie godzin</b>	<b>35</b>		<b>55</b>	
<b>Sumaryczna liczba godzin dla przedmiotu</b>	<b>90</b>			
<b>Sumaryczna liczba punktów ECTS dla przedmiotu</b>	<b>3</b>			
	Liczba godzin		ECTS	
Obciążenie studenta związane z zajęciami praktycznymi	55		2	
Obciążenie studenta na zajęciach wymagających bezpośredniego udziału nauczycieli akademickich	40		2	

Literatura podstawowa
JavaScript. Wprowadzenie. Shelley Powers. Helion 2007
Learning JavaScript. Shelley Powers. 2nd Edition
Add Sparkle and Life to Your Web Pages, O'Reilly Media 2008
PHP i MySQL. Dla każdego. Marcin Lis. Wydanie III, Helion 2017

**Literatura uzupełniająca**

Zakas N. C., Wydajny JavaScript, Helion 2010.

Shafik D., Mitchell L., Turland M., Mistrz PHP. Pisz nowoczesny kod, Helion 2012.

Zrozumieć JavaScript. Wprowadzenie do programowania, Marijn Haverbeke, Helion 2015

Wzorzec MVC w PHP dla profesjonalistów. Chris Pitt. Helion 2013.

**Osoba odpowiedzialna za przedmiot**

dr Ewa Ratajczak-Ropel

KSI

**Pozostałe osoby prowadzące przedmiot**

mgr Ireneusz Meyer

KSI