



## KARTA PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	Nazwa przedmiotu	w jęz. polskim	<b>APLIKACJE INTERNETOWE I MOBILNE</b> <b>INTERNET AND MOBILE APPLICATIONS</b>
		w jęz. angielskim	

Kierunek	<b>Innowacyjna Gospodarka</b>
Specjalność	<b>Biznes Elektroniczny</b>
Poziom kształcenia	<b>studia drugiego stopnia</b>
Forma studiów	<b>niestacjonarne</b>
Profil kształcenia	<b>ogólnoakademicki</b>
Status przedmiotu	<b>obowiązkowy</b>
Rygor	<b>egzamin</b>

Semestr studiów	Liczba punktów ECTS	Liczba godzin w tygodniu				Liczba godzin w semestrze			
		W	C	L	P	W	C	L	P
II	5					18		18	
<b>Razem w czasie studiów</b>						<b>36</b>			

<b>Wymagania w zakresie wiedzy, umiejętności i innych kompetencji</b>
Podstawowa znajomość zasad funkcjonowania sieci WWW oraz technologii internetowych. Znajomość zasad programowania w języku C++ lub Java.

<b>Cele przedmiotu</b>
Zapoznanie studentów z technologiami i narzędziami projektowania serwisów internetowych organizacji, normami, które powinny spełniać oraz zasadami ich sprawdzania i egzekwowania. Nabycie przez studentów praktycznych umiejętności projektowania serwisów internetowych wykorzystywanych przez organizacje.

<b>Osiągane efekty uczenia się dla przedmiotu (EKP)</b>		
Symbol	Po zakończeniu przedmiotu student:	Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się
EKP_01	posiada wiedzę o normach, regułach i standardach internetowych organizujących strukturę aplikacji internetowych, ich źródłach, naturze i zmianach oraz rządzących nimi prawidłowościach	NK_W10, NK_W12, NK_U06, NK_U14
EKP_02	potrafi wyjaśniać wpływ oddziaływania technologii internetowych w otoczeniu zewnętrznym na działalność przedsiębiorstwa	NK_W06, NK_U07
EKP_03	potrafi wykorzystać zdobytą wiedzę teoretyczną i praktyczną do analizowania i rozstrzygania problemów związanych z projektowaniem i wdrażaniem aplikacji internetowych	NK_W06, NK_U06, NK_U07, NK_U13
EKP_04	potrafi odpowiednio określić priorytety służące realizacji projektu aplikacji internetowej	NK_W12, NK_U06, NK_U14, NK_K01
EKP_05	potrafi wykorzystać wiedzę z zakresu systemów i technologii informatycznych do wspomaganego zarządzania i definiowania potrzeb organizacji w zakresie informatyzacji	NK_W06, NK_W11, NK_K01
EKP_06	potrafi efektywnie zarządzać powierzonymi zasobami informacyjnymi w celu wykonania zadań oraz prawidłowo interpretuje wybrane problemy współczesnego e-	NK_W06, NK_W10, NK_U07, NK_U13

	biznesu	
--	---------	--

Treści programowe	Liczba godzin				Odniesienie do EKP
	W	C	L	P	
Systemy informacyjne WWW i aplikacje WWW – podstawowe pojęcia i definicje.	3				EKP_02, EKP_03
Projektowanie aplikacji na potrzeby e-biznesu.	3		3		EKP_03, EKP_04, EKP_05, EKP_06
Elementy projektowania witryn internetowych: technologia klient-serwer, języki znaczników ((X)HTML, XML, SVG), prezentacja stron internetowych w CSS.	4		3		EKP_01, EKP_02, EKP_05
Przegląd technologii i narzędzi do tworzenia aplikacji internetowych i mobilnych.	7		8		EKP_01, EKP_04, EKP_05
Programowanie aplikacji na potrzeby e-biznesu.	1		4		EKP_01, EKP_03, EKP_05, EKP_06
<b>Łącznie godzin</b>	<b>18</b>		<b>18</b>		

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

Kryteria zaliczenia przedmiotu
Zaliczenie laboratoriów (ZL), w tym praca praktyczna. Należy zdobyć co najmniej 60% punktów możliwych do zdobycia. Egzamin pisemny (E): należy zdobyć co najmniej 60% punktów możliwych do zdobycia. Ocena końcowa jest średnią ważoną: 50%E+50%ZL

Uwaga: student otrzymuje ocenę powyżej dostatecznej, jeżeli uzyskane efekty uczenia się przekraczają wymagane minimum.

Nakład pracy studenta				
Forma aktywności	Szacunkowa liczba godzin przeznaczona na zrealizowanie aktywności			
	W	C	L	P
Godziny kontaktowe	18		18	
Czytanie literatury	14		15	
Przygotowanie do zajęć ćwiczeniowych, laboratoryjnych, projektowych			17	
Przygotowanie do egzaminu, zaliczenia	14		6	
Opracowanie dokumentacji projektu/sprawozdania	6		24	
Uczestnictwo w zaliczeniach i egzaminach	2		0	
Udział w konsultacjach	7		8	
<b>Łącznie godzin</b>	<b>61</b>		<b>88</b>	
<b>Sumaryczna liczba godzin dla przedmiotu</b>	<b>149</b>			
<b>Sumaryczna liczba punktów ECTS dla przedmiotu</b>	<b>5</b>			
	Liczba godzin		ECTS	
Obciążenie studenta związane z zajęciami praktycznymi	88		3	
Obciążenie studenta na zajęciach wymagających bezpośredniego udziału nauczycieli akademickich	53		2	

Literatura podstawowa
Projektowanie serwisów WWW. Standardy sieciowe. Wydanie III. Jeffrey Zeldman, Ethan Marcotte. Helion, 2010. Programowanie w Javie. Solidna wiedza w praktyce. Wydanie XI. P. Deitel, H. Deitel. Helion, 2018. Kursy dostępne na stronach <a href="http://www.w3schools.com">www.w3schools.com</a> . Witryny i podręczniki on-line wybranych systemów CMS.
Literatura uzupełniająca
Head First Web Design. Edycja polska (Rusz głową!), Autorzy: Ethan Watrall, Jeff Siarto, Helion, 2010. Niezwodnie zasady web designu. Projektowanie spektakularnych witryn internetowych. Wydanie III, Jason Beard, James

George, Helion 2015.

Responsywne strony WWW dla każdego. Clarissa Peterson. Helion 2015.

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

Android Studio Tworzenie aplikacji mobilnych. M. Płonkowski. PWN 2017.

<b>Osoba odpowiedzialna za przedmiot</b>	
dr hab. Ewa Ratajczak-Ropel, prof. UMG	KSI
<b>Pozostałe osoby prowadzące przedmiot</b>	
mgr Ireneusz Meyer	KSI
mgr Izabela Wierzbowska	KSI