



**UNIWERSYTET MORSKI 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>niestacjonarne</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	2					9		9	
<b>Razem w czasie studiów</b>						<b>18</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 uczenia się dla przedmiotu (EKP)</b>		
Symbol	Po zakończeniu przedmiotu student:	Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się
EKP_01	rozumie oraz potrafi wyjaśnić wpływ technologii internetowych wykorzystywanych w aplikacjach WWW oraz ich rozwoju na procesy społeczno gospodarcze i podmioty gospodarcze.	NK_W06, NK_W12, NK_U06, NK_K02
EKP_02	zna normy, reguły i standardy internetowe organizujące strukturę aplikacji WWW, ich źródła, naturę i zmiany oraz rządzące nimi prawidłowości	NK_W11, NK_U07, NK_U12
EKP_03	potrafi wykorzystać zdobytą wiedzę teoretyczną i praktyczną do analizowania i rozstrzygania problemów związanych z projektowaniem, implementacją, wdrażaniem i funkcjonowaniem współczesnych aplikacji WWW	NK_W06, NK_U03, NK_U13
EKP_04	ma wiedzę z zakresu innowacji i gospodarki opartej na wiedzy oraz potrafi ją wykorzystać do wspomaganie wykorzystania aplikacji WWW w e-biznesie	NK_W11, NK_W12, NK_U03, NK_U13
EKP_05	potrafi zastosować wiedzę z zakresu systemów i technologii internetowych do wspomaganie zarządzania i definiowania potrzeb organizacji w zakresie informatyzacji	NK_W12, NK_U07, NK_U13
EKP_06	potrafi przygotować uproszczony projekt aplikacji WWW oraz odpowiednio określić priorytety służące realizacji takiego projektu	NK_U13, NK_U12

EKP_07	wykazuje umiejętności adaptacji i działania w nieustannie zmieniających się warunkach i sytuacjach związanych z rozwojem technologii informacyjnych	NK_W12, NK_U03, NK_K02
--------	---	------------------------

Treści programowe	Liczba godzin				Odniesienie do EKP
	W	C	L	P	
Systemy informacyjne WWW i aplikacje WWW: pojęcia, definicje, klasyfikacje.	1				EKP_01
Rozwój i rola internetowych systemów informacyjnych w gospodarce.	1				EKP_01, EKP_02, EKP_07
Podstawy projektowania aplikacji WWW - metody i narzędzia.	3		2.5		EKP_02, EKP_03, EKP_06
Technologie i narzędzia wykorzystywane do projektowania i implementacji aplikacji WWW.	3		2.5		EKP_04, EKP_05, EKP_07
Projekt i implementacja prostej aplikacji WWW.	1		4		EKP_05, EKP_06, EKP_07
<b>Łącznie godzin</b>	<b>9</b>		<b>9</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					
EKP_02				x					
EKP_03				x		x			
EKP_04				x		x		x	
EKP_05				x		x		x	
EKP_06				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 uczenia się przekraczają wymagane minimum.

Nakład pracy studenta				
Forma aktywności	Szacunkowa liczba godzin przeznaczona na zrealizowanie aktywności			
	W	C	L	P
Godziny kontaktowe	9		9	
Czytanie literatury	10		11	
Przygotowanie do zajęć ćwiczeniowych, laboratoryjnych, projektowych			5	
Przygotowanie do egzaminu, zaliczenia	7		5	
Opracowanie dokumentacji projektu/sprawozdania			5	
Uczestnictwo w zaliczeniach i egzaminach	2		0	
Udział w konsultacjach	3		5	
<b>Łącznie godzin</b>	<b>31</b>		<b>40</b>	
<b>Sumaryczna liczba godzin dla przedmiotu</b>	<b>71</b>			
<b>Sumaryczna liczba punktów ECTS dla przedmiotu</b>	<b>2</b>			
	Liczba godzin		ECTS	
Obciążenie studenta związane z zajęciami praktycznymi	40		2	
Obciążenie studenta na zajęciach wymagających bezpośredniego udziału nauczycieli akademickich	28		1	

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 hab. Ewa Ratajczak-Ropel, prof. UMG

KSI

**Pozostałe osoby prowadzące przedmiot**

mgr Ireneusz Meyer

KSI