



UNIWERSYTET MORSKI W GDYNI
Wydział Przedsiębiorczości i Towaroznawstwa



KARTA PRZEDMIOTU

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

Kierunek	Innowacyjna Gospodarka
Specjalność	Biznes Elektroniczny
Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
Forma studiów	stacjonarne
Profil kształcenia	ogólnoakademicki
Status przedmiotu	obowiązkowy
Rygor	egzamin

Semestr studiów	Liczba punktów ECTS	Liczba godzin w tygodniu				Liczba godzin w semestrze			
		W	C	L	P	W	C	L	P
II	5	2		2		30		30	
Razem w czasie studiów						60			

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

Cele przedmiotu
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.

Osiągane efekty uczenia się dla przedmiotu (EKP)		
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 wspomaganie 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.	4				EKP_02, EKP_03
Projektowanie aplikacji na potrzeby e-biznesu.	6		4		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.	6		4		EKP_01, EKP_02, EKP_05
Przegląd technologii i narzędzi do tworzenia aplikacji internetowych i mobilnych.	12		16		EKP_01, EKP_04, EKP_05
Programowanie aplikacji na potrzeby e-biznesu.	2		6		EKP_01, EKP_03, EKP_05, EKP_06
Łącznie godzin	30		30		

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 prace praktyczne. 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	30		30	
Czytanie literatury	10		10	
Przygotowanie do zajęć ćwiczeniowych, laboratoryjnych, projektowych			15	
Przygotowanie do egzaminu, zaliczenia	10		5	
Opracowanie dokumentacji projektu/sprawozdania	5		20	
Uczestnictwo w zaliczeniach i egzaminach	2		0	
Udział w konsultacjach	4		8	
Łącznie godzin	61		88	
Sumaryczna liczba godzin dla przedmiotu	149			
Sumaryczna liczba punktów ECTS dla przedmiotu	5			
	Liczba godzin		ECTS	
Obciążenie studenta związane z zajęciami praktycznymi	88		3	
Obciążenie studenta na zajęciach wymagających bezpośredniego udziału nauczycieli akademickich	74		3	

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 www.w3schools.com .
Literatura uzupełniająca
Head First Web Design. Edycja polska (Rusz głową!), 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.

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