

WYDZIAŁ W8 / STUDIUM.....

KARTA PRZEDMIOTU

Nazwa w języku polskim Współczesne platformy webowe

Nazwa w języku angielskim Contemporary web development platforms

Kierunek studiów (jeśli dotyczy): Informatyka

Specjalność (jeśli dotyczy): Inżynieria oprogramowania

Stopień studiów i forma: I / II stopień*, ~~stacjonarna~~ / niestacjonarna*Rodzaj przedmiotu: ~~obowiązkowy~~ / wybieralny / ~~ogólnouczelniany~~ *

Kod przedmiotu INZ004333

Grupa kursów TAK / ~~NIE~~*

	Wykład	Ćwiczenia	Laboratorium	Projekt	Seminarium
Liczba godzin zajęć zorganizowanych w Uczelni (ZZU)	9		18		
Liczba godzin całkowitego nakładu pracy studenta (CNPS)	30		90		
Forma zaliczenia	Egzamin / zaliczenie na ocenę*	Egzamin / zaliczenie na ocenę*	Egzamin / zaliczenie na ocenę *	Egzamin / zaliczenie na ocenę*	Egzamin / zaliczenie na ocenę*
Dla grupy kursów zaznaczyć kurs końcowy (X)	X				
Liczba punktów ECTS	4				
w tym liczba punktów odpowiadająca zajęciom o charakterze praktycznym (P)	3				
w tym liczba punktów ECTS odpowiadająca zajęciom wymagającym bezpośredniego kontaktu (BK)	1,8				

*niepotrzebne skreślić

WYMAGANIA WSTĘPNE W ZAKRESIE WIEDZY, UMIEJĘTNOŚCI I INNYCH KOMPETENCJI

1. Umiejętność programowania w języku Java.
2. Umiejętność budowania prostych aplikacji webowych
3. Znajomość podstawowych pojęć z zakresu wzorców projektowych.

CELE PRZEDMIOTU

- C1. Poznanie powodów wykorzystania frameworków we współczesnych przedsięwzięciach programistycznych.
- C2. Zapoznanie się z wybranymi frameworkami, ich architekturą i metodami tworzenia aplikacji.
- C3. Zapoznanie się z metodami oceny jakości frameworków oraz tworzonego przy ich pomocy kodu.

PRZEDMIOTOWE EFEKTY KSZTAŁCENIA

Z zakresu wiedzy:

PEK_W01 Zna wzorce architektoniczne wykorzystywane we współczesnych aplikacjach webowych.

PEK_W02 Zna mechanizmy działania aplikacji webowych budowanych z użyciem frameworków.

PEK_W03 Zna metody oceny jakości kodu w aplikacjach budowanych z użyciem frameworków.

Z zakresu umiejętności:

PEK_U01 Umie opracować aplikację z wykorzystaniem wskazanego frameworka.

PEK_U02 Umie wykorzystać poznane narzędzia do oceny jakości tworzonego kodu.

Z zakresu kompetencji społecznych:

PEK_K01 Potrafi myśleć i działać w sposób kreatywny i przedsiębiorczy

TREŚCI PROGRAMOWE

Forma zajęć - wykład		Liczba godzin
Wy1	Architektura i specyfika aplikacji w środowisku Java EE	1
Wy2-3	Wzorce architektoniczne w szkieletach (framework) aplikacji	2
Wy4-5	Wprowadzenie do nowoczesnych szkieletów (framework) aplikacji internetowych	2
Wy6-7	Współczesne szkielety (framework) aplikacji w przykładach	2
Wy8	Model akceptacji i ich empiryczna ocena	1
Wy9	Podsumowanie wykładu. Zaliczenie.	1
	Suma godzin	9

Forma zajęć - ćwiczenia		Liczba godzin
Ćw1		
Ćw2		
Ćw3		
Ćw4		
..		
	Suma godzin	

Forma zajęć - laboratorium		Liczba godzin
La1	Szkolenie BHP. Omówienie tematów. Dyskusja dot. tematów.	2
La2	Wybór tematów prac. Sformowanie zespołów. Określenie harmonogramów projektów.	2
La3	Przygotowanie środowiska wytwarzania oprogramowania.	2
La4-5	Pierwsza iteracja projektu.	4
La6	Prezentacja i dyskusja efektów pierwszej iteracji	2
La7-8	Druga iteracja projektu.	4
La9	Prezentacja aplikacji, dyskusja dotycząca efektów pracy oraz wniosków dotyczących użytych narzędzi. Ostateczna ocena pracy.	2

	Suma godzin	18
--	-------------	----

Forma zajęć - projekt		Liczba godzin
Pr1		
Pr2		
Pr3		
Pr4		
...		
	Suma godzin	

Forma zajęć - seminarium		Liczba godzin
Se1		
Se2		
Se3		
...		
	Suma godzin	

STOSOWANE NARZĘDZIA DYDAKTYCZNE	
N1. Wykład N2. Elementy e-learningu – testy, quizy, fora dyskusyjne N3. Laboratorium.	

OCENA OSIĄGNIĘCIA PRZEDMIOTOWYCH EFEKTÓW KSZTAŁCENIA

Oceny (F – formująca (w trakcie semestru), P – podsumowująca (na koniec semestru))	Numer efektu kształcenia	Sposób oceny osiągnięcia efektu kształcenia
F1	PEK_W01, PEK_W02, PEK_W03	Quizy elektroniczne
F2	PEK_W01, PEK_W02, PEK_W03	Kolokwium z wykładu
F3	PEK_U01, PEK_U02	Ocena projektu z laboratorium
$P = 1/5F1 + 1/5F2 + 3/5F3$		

LITERATURA PODSTAWOWA I UZUPEŁNIAJĄCA
<u>LITERATURA PODSTAWOWA:</u> [1] N. Leroux, S. de Kaper, <i>Play for Java</i> , Manning, 2014. [2] C. Walls, <i>Spring w akcji</i> , Wyd. IV, Helion, 2015. [3] M. Yener, A. Theedom, <i>Java EE. Zaawansowane wzorce projektowe</i> , Helion, 2015. [4] N.S. Williams, <i>Professional Java for Web Applications</i> , Wrox, 2015. <u>LITERATURA UZUPEŁNIAJĄCA:</u> [1] Play 2.5.x Documentation https://www.playframework.com/documentation/2.5.x/Home [2] Sprint Documentation, https://spring.io/docs OPIEKUN PRZEDMIOTU (IMIE, NAZWISKO, ADRES E-MAIL) Wojciech Thomas, wojciech.thomas () pwr.edu.pl

**MACIERZ POWIĄZANIA EFEKTÓW KSZTAŁCENIA DLA PRZEDMIOTU
WSPÓŁCZESNE PLATFORMY WEBOWE
Z EFEKTAMI KSZTAŁCENIA NA KIERUNKU INFORMATYKA
I SPECJALNOŚCI INŻYNIERIA OPROGRAMOWANIA**

Przedmiotowy efekt kształcenia	Odniesienie przedmiotowego efektu do efektów kształcenia zdefiniowanych dla kierunku studiów i specjalności (o ile dotyczy)**	Cele przedmiotu** *	Treści programowe***	Numer narzędzia dydaktycznego***
PEK_W01 (wiedza)	K2INF_W06_S2IO_W06	C1,C2	Wy1,Wy4-5	N1, N2
PEK_W02	K2INF_W06_S2IO_W10	C1,C2	Wy2-3, Wy6-7	N1, N2
PEK_W03	K2INF_W06_S2IO_W06	C3	Wy8	N1, N2
PEK_U01 (umiejętności)	K2INF_U08_S2IO_U09 K2INF_U09	C1,C2	La2-14	N3
PEK_U02	K2INF_U08_S2IO_U08	C3	La10, La14	N3
PEK_K01 (kompetencje)	K2INF_K01	C1,C2,C3	W1-W15, L2-L14	

** - wpisać symbole kierunkowych/specjalnościowych efektów kształcenia

*** - z tabeli powyżej