

Aplikacje WWW - opis przedmiotu

Informacje ogólne	
Nazwa przedmiotu	Aplikacje WWW
Kod przedmiotu	11.3-WK-liEP-AW-S23
Wydział	Wydział Matematyki, Informatyki i Ekonometrii
Kierunek	Informatyka i ekonometria
Profil	ogólnoakademicki
Rodzaj studiów	pierwszego stopnia z tyt. licencjata
Semestr rozpoczęcia	semestr zimowy 2023/2024

Informacje o przedmiocie	
Semestr	4
Liczba punktów ECTS do zdobycia	4
Typ przedmiotu	obieralny
Język nauczania	polski
Sylabus opracował	<ul style="list-style-type: none">mgr inż. Andrzej Majczak

Formy zajęć					
Forma zajęć	Liczba godzin w semestrze (stacjonarne)	Liczba godzin w tygodniu (stacjonarne)	Liczba godzin w semestrze (niestacjonarne)	Liczba godzin w tygodniu (niestacjonarne)	Forma zaliczenia
Wykład	30	2	-	-	Zaliczenie na ocenę
Laboratorium	30	2	-	-	Zaliczenie na ocenę

Cel przedmiotu

Celem przedmiotu jest poznanie architektury aplikacji internetowych, metod implementacji podstawowych składników architektury WWW, praktyczne poznanie podstawowych technologii implementacji interfejsu użytkownika: HTML, CSS i JavaScript oraz praktyczne poznanie systemów zarządzania treścią CMS.

Wymagania wstępne

Znajomość tematów z przedmiotów: Programowanie komputerów, Sieci komputerowe.

Zakres tematyczny

Wykład

- Architektura aplikacji internetowych. Podstawowe technologie implementacji interfejsu użytkownika: język HTML – struktura treści w sieci WWW, CSS – kod używany do opisu stylu dokumentu, JavaScript – język skryptowy ogólnego przeznaczenia.
- Protokół do przesyłania zasobów sieciowych HTTP. Apache jako przykład serwera HTTP.
- Interfejsy API sieci Web przeznaczone do budowy aplikacji internetowych.
- Technologia internetowa dla programistów. Dokumentacja dla twórców stron internetowych.
- Systemy zarządzania treścią CMS, oprogramowanie pozwalające na łatwe utworzenie, prowadzenie, aktualizację i rozbudowę serwisu WWW.

Laboratorium

- Środowisko programistyczne aplikacji WWW, instalacja oprogramowania i praca w zintegrowanym środowisku programistycznym.
- Przykłady wykorzystania technologii implementacji interfejsu użytkownika: HTML, CSS i JavaScript.
- Wykorzystanie interfejsów API sieci Web do budowy aplikacji internetowych.
- Praktyczne wykorzystanie wybranego systemu zarządzania treścią CMS.

Metody kształcenia

Tradycyjny wykład w postaci pokazu lub prezentacji.

Ćwiczenia laboratoryjne realizowane w formie samodzielnej pracy przy komputerze, gdzie każdy temat jest realizowany wg schematu:

- wprowadzenie do tematu przez prowadzącego ilustrowane przykładami,
- zadania studenci wykonują samodzielnie na zajęciach,
-

Efekty uczenia się i metody weryfikacji osiągnięcia efektów uczenia się

Opis efektu	Symbole efektów	Metody weryfikacji	Forma zajęć
Student zna architekturę aplikacji internetowych oraz podstawowe technologie implementacji interfejsu użytkownika.	<ul style="list-style-type: none">• K_W12	<ul style="list-style-type: none">• aktywność w trakcie zajęć• kolokwium• test• wykonanie sprawozdań laboratoryjnych	<ul style="list-style-type: none">• Wykład• Laboratorium
Student potrafi wykonać zaawansowaną stronę internetową z wykorzystaniem technologii HTML, CSS i JavaScript.	<ul style="list-style-type: none">• K_U02• K_U31	<ul style="list-style-type: none">• aktywność w trakcie zajęć• kolokwium• test• wykonanie sprawozdań laboratoryjnych	<ul style="list-style-type: none">• Wykład• Laboratorium
Student potrafi wykonać stronę internetową z wykorzystaniem dowolnie wybranego systemu zarządzania treścią CMS.	<ul style="list-style-type: none">• K_U25• K_U31	<ul style="list-style-type: none">• aktywność w trakcie zajęć• kolokwium• test• wykonanie sprawozdań laboratoryjnych	<ul style="list-style-type: none">• Wykład• Laboratorium

Warunki zaliczenia

Wykład: warunkiem zaliczenia jest uzyskanie ponad 50% punktów z testu końcowego składającego się z wybranych pytań omawianych wcześniej na wykładach.

Laboratorium: warunkiem zaliczenia jest uzyskanie ponad 50% punktów ze wszystkich ćwiczeń laboratoryjnych przewidzianych do realizacji, przygotowania studentów do zajęć oraz ich aktywności w trakcie ćwiczeń laboratoryjnych.

Ocena końcowa przedmiotu jest średnią arytmetyczną ocen z wykładu i laboratorium.

Literatura podstawowa

1. Laura Lemay, Rafe Colburn, Jennifer Kyrnin, HTML, CSS i JavaScript dla każdego, Wydanie VII, Helion 2017
2. Jennifer Niederst Robbins, Projektowanie stron internetowych. Przewodnik dla początkujących webmasterów po HTML5 CSS3 i grafice, Wydanie V, Helion 2020

Literatura uzupełniająca

1. Adam D. Scott, Wszechstronny JavaScript. Technologie: GraphQL, React, React Native i Electron, Helion 2020
2. Resources for Developers, by Developers [a] <https://developer.mozilla.org/>

Uwagi

Zmodyfikowane przez dr Ewa Synówka (ostatnia modyfikacja: 29-04-2024 21:47)