

Języki programowania II - opis przedmiotu

Informacje ogólne	
Nazwa przedmiotu	Języki programowania II
Kod przedmiotu	11.3-WP-PEDP-JP2
Wydział	Wydział Nauk Społecznych
Kierunek	Pedagogika / Informatyka szkolna i edukacja medialna
Profil	ogólnoakademicki
Rodzaj studiów	pierwszego stopnia z tyt. licencjata
Semestr rozpoczęcia	semestr zimowy 2016/2017

Informacje o przedmiocie	
Semestr	5
Liczba punktów ECTS do zdobycia	2
Typ przedmiotu	obowiązkowy
Język nauczania	polski
Sylabus opracował	<ul style="list-style-type: none">dr Jarosław Wagner

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
Laboratorium	30	2	18	1,2	Zaliczenie na ocenę

Cel przedmiotu

Zapoznanie studentów z ideą funkcjonowania serwisów WWW. Nabycie przez studentów umiejętności programowania w języku HTML/XHTML.

Wymagania wstępne

Podstawowe umiejętności obsługi komputera i systemu operacyjnego MS Windows / Linux oraz sieci Internet.

Zakres tematyczny

Budowa i działanie stron WW. Podstawowe informacje dotyczące zasad projektowania oraz zarządzania serwisem internetowym.

Znaczniki HEAD. Opis i znaczenia nagłówka strony internetowej, prezentacja podstawowych znaczników niezbędnych dla wyszukiwarek oraz przeglądarek internetowych.

Formatowanie czcionek. Bloki zarządzające formatowaniem czcionek.

Hiperłącza. Sposoby łączenia pojedynczych stron w całą witrynę internetową, integrowanie różnych dokumentów ze strukturą strony.

Grafika i multimedia. Znaczniki odpowiedzialne za poprawne wyświetlanie elementów graficznych oraz dodawanie szeroko pojętych plików multimedialnych do witryny internetowej.

Tabele. Istota budowy stron opartych o tabele.

Ramki. Budowa struktury stron WWW bazujących na ramkach oraz pływających ramkach.

Formularze. Konstruowanie formularzy umożliwiających wysyłanie informacji ze strony WWW na komputer administratora serwisu.

Wypunktowania. Tworzenie oraz modyfikacja list numeracyjny oraz wypunktowań na stronach WWW.

CSS. Tworzenie oraz zarządzanie witryną poprzez kaskadowe arkusze stylów.

Warstwy. Zarządzanie stronami WWW z poziomu warstw.

Metody kształcenia

Zajęcia laboratoryjne w pracowni komputerowej.

Efekty uczenia się i metody weryfikacji osiągnięcia efektów uczenia się

Opis efektu	Symbole efektów	Metody weryfikacji	Forma zajęć
Student ma podstawową wiedzę na temat przepisów prawa autorskiego oraz norm etycznych i moralnych, do których przestrzegania są zobligowani twórcy przekazów medialnych. Zna odbiorców projektowanych programów i dostosowuje własne aplikacje do ich potrzeb oraz możliwości poznawczych. Potrafi zastosować standardowe algorytmy do rozwiązywania prostych zadań.	<ul style="list-style-type: none">K_W15K_W19K_W20	<ul style="list-style-type: none">Sprawdzian z progami punktowymi; ocena prac.	<ul style="list-style-type: none">Laboratorium

Opis efektu	Symbolle efektów	Metody weryfikacji	Forma zajęć
Student zna teoretyczne podstawy projektowania, tworzenia oraz zarządzania witryną internetową opartą o język XHTML	<ul style="list-style-type: none"> K_U04 K_U14 K_K01 	<ul style="list-style-type: none"> Sprawdzian z progami punktowymi; ocena prac. 	<ul style="list-style-type: none"> Laboratorium
Student zna język i jego składnię. Potrafi zaprojektować statyczną stronę WWW	<ul style="list-style-type: none"> K_U14 K_K01 	<ul style="list-style-type: none"> Sprawdzian z progami punktowymi; ocena prac. 	<ul style="list-style-type: none"> Laboratorium
Tworzy, zarządza oraz publikuje w sieci Internet witrynę internetową opartą o język HTML/XHTML	<ul style="list-style-type: none"> K_U04 K_U14 	<ul style="list-style-type: none"> Kolokwium; ocena prac. 	<ul style="list-style-type: none"> Laboratorium

Warunki zaliczenia

Efekty kształcenia będą weryfikowane trzema sposobami: poprzez systematyczną kontrolę wykonania zadań przewidzianych programem, cotygodniowe sprawdziany (wejściówki) oraz końcowego kolokwium.

Laboratoria

Zaliczenie laboratoriów: zaliczenie wszystkich kolokwiów oraz wszystkich innych podlegających ocenie zadań i prac. Ocena końcowa jest średnią arytmetyczną wszystkich ocen częściowych.

Ocena końcowa

Ocena końcowa jest oceną z laboratorium (średnia arytmetyczna wszystkich ocen częściowych).

Efekty kształcenia będą weryfikowane trzema sposobami: poprzez systematyczną kontrolę wykonania zadań przewidzianych programem, cotygodniowe sprawdziany (wejściówki) oraz końcowego kolokwium.

Literatura podstawowa

1. D. Crowder, R. Crowder, Tworzenie stron WWW. Biblia, Helion 2002
2. L. Lemay, D. Tyler, HTML 4. Vademecum profesjonalisty, Wydanie II, Helion 2001
3. B. Pfaffenberger, B. Karow, HTML 4. Biblia, Helion 2001
4. W. Gajda, HTML, XHTML i CSS. Praktyczne projekty, Helion 2007

Literatura uzupełniająca

1. E. Castro, Po prostu HTML 4., Wydanie III, Helion 2003
2. B. Danowski, ABC tworzenia stron WWW, Helion 2003

Uwagi

Kurs z materiałami dydaktycznymi, zadaniami oraz wymaganiami jest dostępny na platformie e-learningowej KMTI.

Zmodyfikowane przez dr Jacek Jędrzykowski (ostatnia modyfikacja: 14-07-2016 20:25)

Wygenerowano automatycznie z systemu SyllabUZ