



IV. Opis programu studiów

3. KARTA PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	E-ID1S-03-s6
Nazwa przedmiotu	Projektowanie aplikacji internetowych 2
Nazwa przedmiotu w języku angielskim	Web Application Development 2
Obowiązuje od roku akademickiego	2019/20

USYTUOWANIE MODUŁU W SYSTEMIE STUDIÓW

Kierunek studiów	
Poziom kształcenia	
Profil studiów	
Forma i tryb prowadzenia studiów	
Zakres	
Jednostka prowadząca przedmiot	
Koordynator przedmiotu	
Zatwierdził	Dziekan Wydziału Elektrotechniki Automatyki i Informatyki Dr hab. inż. Antoni Różowicz, prof. PŚk

OGÓLNA CHARAKTERYSTYKA PRZEDMIOTU

Przynależność do grupy/bloku przedmiotów	
Status przedmiotu	
Język prowadzenia zajęć	
Usytuowanie modułu w planie studiów - semestr	
Wymagania wstępne	
Egzamin (TAK/NIE)	
Liczba punktów ECTS	

Forma prowadzenia zajęć	wykład	ćwiczenia	laboratorium	projekt	Inne
Liczba godzin w semestrze	15	0	0	30	0

EFEKTY UCZENIA SIĘ

Kategoria	Symbol efektu	Efekty kształcenia	Odniesienie do efektów kierunkowych
Wiedza	W01	Znajomość wielowarstwowej architektury aplikacji internetowych.	INF1_W15
	W02	Znajomość mechanizmu mapowania obiektowo-relacyjnego.	INF1_W14 INF1_W15
	W03	Znajomość komponentów warstwy prezentacji oraz logiki biznesowej.	INF1_W10 INF1_W15
	W04	Znajomość sposobu tworzenia interfejsu użytkownika przy użyciu wybranych technologii.	INF1_W12 INF1_W15
Umiejętności	U01	Umiejętność projektowania i implementacji aplikacji w architekturze wielowarstwowej.	INF1_U19 INF1_U22 INF1_U23
Kompetencje społeczne	K01	Umiejętność pracy w zespołach programistycznych.	INF1_U02

TREŚCI PROGRAMOWE

Forma zajęć*	Treści programowe
wykład	1. Architektura oraz wybrane technologie aplikacji wielowarstwowych
	2. - 3. Mapowanie obiektowo - relacyjne
	4. - 5. Komponenty logiki biznesowej
	6. - 8. Interfejs graficzny użytkownika
projekt	Tematyka zagadnień projektowych obejmuje stworzenie aplikacji w architekturze wielowarstwowej. Opracowane rozwiązanie powinno wykorzystywać: * mapowanie obiektowo-relacyjne, * komponenty logiki biznesowej, * interfejs użytkownika stworzony w oparciu o wybraną technologię.

*) zostawić tylko realizowane formy zajęć

METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

Symbol efektu	Metody sprawdzania efektów uczenia się					
	Egzamin ustny	Egzamin pisemny	Kolokwium	Projekt	Sprawozdanie	Inne
W01		X				
W02		X				
W03		X				
W04		X				
U01				X	X	
K01				X	X	

A.

FORMA I WARUNKI ZALICZENIA

Forma zajęć*	Forma zaliczenia	Warunki zaliczenia
wykład		Uzyskanie co najmniej 50% punktów z egzaminu.
projekt		Uzyskanie co najmniej 50% punktów z sprawozdania z projektu, stopnia realizacji zadań oraz odpowiedzi.

*) zostawić tylko realizowane formy zajęć

NAKŁAD PRACY STUDENTA

Bilans punktów ECTS							
Lp.	Rodzaj aktywności	Obciążenie studenta					Jednostka
		W	C	L	P	S	
1.	Udział w zajęciach zgodnie z planem studiów	15			30		h
3.	Inne (konsultacje, egzamin)*	4			2		h
4.	Razem przy bezpośrednim udziale nauczyciela akademickiego	51					h
5.	Liczba punktów ECTS, którą student uzyskuje przy bezpośrednim udziale nauczyciela akademickiego	2,04					ECTS
6.	Liczba godzin samodzielnej pracy studenta	49					h
7.	Liczba punktów ECTS, którą student uzyskuje w ramach samodzielnej pracy	1,96					ECTS
8.	Nakład pracy związany z zajęciami o charakterze praktycznym	30					h
9.	Liczba punktów ECTS, którą student uzyskuje w ramach zajęć o charakterze praktycznym	2,35					ECTS
10.	Sumaryczne godzinowe obciążenie pracą studenta	100					h
11.	Punkty ECTS za moduł <i>1 punkt ECTS=25 godzin obciążenia studenta</i>	4					

* wszelkie formy weryfikacji efektów, w tym egzaminy oraz nie więcej niż 2 godziny konsultacji dla każdej formy zajęć

LITERATURA

1. Architektura systemów zarządzania przedsiębiorstwem. Wzorce projektowe, Martin Fowler, 2005
2. Java Platform, Enterprise Edition (Java EE) 8 The Java EE Tutorial
3. Java EE 8. Wzorce projektowe i najlepsze praktyki, Rhuan Rocha, Joao Purificacao, Helion, 2019
4. Spring Framework. Wprowadzenie do tworzenia aplikacji. Wydanie II, J Sharma, Ashish Sarin, Helion, 2015
5. Spring MVC 4. Projektowanie zaawansowanych aplikacji WWW, Geoffroy Warin, Helion, 2016
6. Spring w akcji. Wydanie IV, Craig Walls, Helion, 2015
7. Java EE. Zaawansowane wzorce projektowe, Murat Yener, Alex Theedom, Helion, 2015
8. Wprowadzenie do Spring Framework dla programistów Java, Felipe Gutierrez, Helion, 2015
9. Java EE 6. Tworzenie aplikacji w NetBeans 7, David R. Heffelfinger, Helion, 2014
10. Eric Jendrock, Ian Evans, Devika Gollapudi, Kim Haase, Chinmayee Srivathsa, Java EE 6. Przewodnik. Wydanie IV, Helion, 2012
11. Eric Jendrock, Ricardo Cervera-Navarro, Ian Evans, Devika Gollapudi, Kim Haase, William Markito, Chinmayee Srivathsa, Java EE 6. Zaawansowany przewodnik. Wydanie IV, Helion, 2013
12. Java. Projektowanie aplikacji WWW, Vishal Layka, Helion, 2015

13. Head First Servlets & JSP. Edycja polska. Wydanie II (Rusz głową!), Bryan Basham, Kathy Sierra, Bert Bates, Helion, 2008

Uwaga: wykaz literatury winien uwzględniać aktualne i dostępne publikacje