

# Program przedmiotu

- Nazwa przedmiotu / moduł przedmiotowy: **PDW: Technologie WWW (php)**
- Język wykładowy: **Polski**
- Umiejscowienie przedmiotu w planach studiów:
  - Obszar lub obszary studiów: **Grafika i projektowanie 3D, Sieci komputerowe, Programowanie i technologie WWW, Informatyka stosowana.**
  - Poziom studiów: **studia I stopnia**
  - Kierunek lub kierunki (realizacja wzorca efektów): **Informatyka**
- Nadzór nad realizacją przedmiotu:
  - Instytut/Inna jednostka: **Instytut Informatyki i Mechatroniki**
  - Osoba odpowiedzialna za przedmiot: **Danel Roman, dr inż.**
  - Osoby współpracujące przy opracowaniu programu przedmiotu:
- Liczba godzin i formy zajęć dydaktycznych dla poszczególnych systemów studiów oraz rygor zaliczenia

Zajęcia dydaktyczne z udziałem prowadzącego																					
Forma studiów	Forma zajęć		Zajęcia																		Razem
	Wykład	PWS	ECTS	Zajęcia laboratoryjne			PWS	ECTS	...	PWS	ECTS	...	PWS	ECTS	...	PWS	ECTS	...	PWS	ECTS	ECTS
Stacjonarne	9	16	1	30	33	2,5															3,5
Niestacjonarne	7	18		20	43																
Rygor zaliczenia	...	zaliczenie na ocenę			zaliczenie na ocenę																

- Nakład pracy studenta – bilans punktów ECTS  
*1 punkt ECTS odpowiada 25-30 godzinom pracy studenta potrzebnej do osiągnięcia zakładanych efektów uczenia się z uwzględnieniem pracy własnej studenta*

Aktywność (należy podać prace właściwe dla przedmiotu)	Godzinowe obciążenie studenta (stacjonarne/niestacjonarne) [h]
Udział w wykładach	9/7
Udział w laboratorium	30/20
Samodzielne studiowanie tematyki przedmiotu	14/26
Przygotowanie do zajęć laboratoryjnych	10/15
Wykonanie projektu	23/28
Udział w egzaminie /zaliczeniu	2/2
Sumaryczne obciążenie pracą studenta (NPS)	88/88
Punkty ECTS	3,5
* Obciążenie studenta związane z zajęciami praktycznymi	63/63
Obciążenie studenta na zajęciach wymagających bezpośredniego udziału nauczycieli akademickich	39/27

- Uwagi realizacyjne: rekomendowana długość trwania (semestry), rekomendowane wymagania wstępne, relacje pomiędzy formami zajęć:  
 Rekomendowana długość trwania wynika z planu studiów
- Szczegółowe efekty uczenia się – wiedza, umiejętności i kompetencje społeczne

Szczegółowe efekty uczenia się dla przedmiotu		Forma zajęć	Metody kształcenia	Metody weryfikowania (sprawdzania, oceniania) efektów uczenia się
Symbol efektu	Opis efektu			
<b>Wiedza</b>				
K_W06	Posiada wiedzę o architekturze klient-serwer i zna podstawowe technologie. Rozumie pojęcia projektowania stron internetowych, języka HTML i kaskadowych arkuszy stylów. Potrafi wytłumaczyć na czym polega projektowanie stron dynamicznych. Zna podstawy bezpieczeństwa aplikacji internetowych.	Wykład Zajęcia laboratoryjne	Metody podające, metody poszukujące	Kolokwium na ocenę - wykład, Ocena poszczególnych zadań w ramach laboratorium
K_W10	Wie i rozumie do czego służy przy programowaniu stron internetowych framework, szablony i z jakich narzędzi należy korzystać. Rozumie koncepcję projektowania responsywnych stron internetowych.			

# Program przedmiotu

Umiejętności				
K_U15	Ma wiedzę z zakresu projektowania stron internetowych, języka HTML i CSS. Potrafi korzystać z dostępnych narzędzi do projektowania witryn internetowych.	Zajęcia laboratoryjne	Metody podające, metody poszukujące	Kolokwium na ocenę - wykład, Ocena poszczególnych zadań w ramach laboratorium
K_U16	Posiada wiedzę dotyczącą programowania aplikacji internetowych w języku PHP.			
Kompetencje społeczne				

## 9. Zasady/kryteria oceniania dla każdej formy kształcenia i poszczególnych ocen

Wykład – punktacja:

0% - 50%	ndst	81% - 90%	db
51% - 70%	dst	91% - 93%	db+
71% - 80%	dst+	94% - 100%	bdb

Zajęcia Laboratoryjne:

Aktywność	Oceny	Obliczenia	Do końcowej
Obecność	na 80% zajęć	5*10%	0,5
Aktywność na ćwiczeniach i realizacja zadań	bdb (5)	5*50%	2,5
Realizacja projektu	bdb (5)	5*40%	2
Wynik końcowy			5

## 10. Treści kształcenia wraz z formą zajęć, na której są realizowane

### Wykład, zajęcia laboratoryjne

1. Podstawowe technologie - języki skryptowe związane z Internetem: HTML, XHTML, DHTML, CSS; Omówienie modeli sieciowych: Client – Server; Publikowanie witryny WWW;
2. Wprowadzenie do HTML : struktura dokumentu HTML; użycie podstawowych znaczników HTML; osadzanie grafiki, obiektów multimedialnych; hiperłącza;
3. Kaskadowe arkusze stylów (CSS) (wykład, laboratorium): implementacja arkuszy osadzonych w dokumencie i dołączanych; definiowanie klas; atrybuty stylu dla selektorów i klas;
4. Wprowadzenie do PHP (wykład, laboratorium); instalacja i konfiguracja serwera WWW w środowisku Windows (Webserv); osadzanie kodu PHP w kodzie HTML; generowanie kodu HTML przez PHP; formularze w HTML i obsługa formularzy przez PHP.

## 11. Wymagane środki dydaktyczne

Wykład – projektor multimedialny

Laboratorium – laboratorium specjalistyczne

## 12. Literatura przedmiotu:

### a. Literatura podstawowa:

- Lis, M.: Ajax i PHP - praktyczny kurs. Helion, Gliwice: 2005.
- Darie, C.: Ajax i PHP : tworzenie interaktywnych aplikacji internetowych, Helion, Gliwice: 2006.
- Converse T., Park J., Morgan C., Kaczmarek D.: PHP 5 i MySQL: biblia, Helion, Gliwice: 2005.

### b. Literatura uzupełniająca:

- Danowski, B.: HTML5 - ćwiczenia praktyczne. Helion, 2012. ISBN: 978-83-246-3791-1

### c. Netografia:

## Program przedmiotu

13. Dostępne materiały dydaktyczne z podziałem na formy zajęć (autorskie zestawienia materiałów dydaktycznych, materiały e-learningowe, itp.)
14. Osoby realizujące poszczególne formy kształcenia

Forma kształcenia	Imię i nazwisko
1. Wykład	Danel Roman, dr inż.
2. Zajęcia laboratoryjne	Danel Roman, dr inż.
3. Ćwiczenia	
4. Zajęcia projektowe	
5. Zajęcia warsztatowe	
6. Gra symulacyjna	
7. Lektorat językowy	
8. Praktyki	

