



Karta przedmiotu

| | | | | | | | |
|--|--|--|--|-----------------------|---------|------------|-------|
| Nazwa i kod przedmiotu | Hipertekst i hipermedia, PG_00047378 | | | | | | |
| Kierunek studiów | Elektronika i telekomunikacja | | | | | | |
| Data rozpoczęcia studiów | październik 2020 r. | Rok akademicki realizacji przedmiotu | 2020/2021 | | | | |
| Poziom kształcenia | I stopnia - inżynierskie | Grupa zajęć | Grupa zajęć obowiązkowych z zakresu kierunku studiów | | | | |
| Forma studiów | stacjonarne | Sposób realizacji | na uczelni | | | | |
| Rok studiów | 1 | Język wykładowy | polski | | | | |
| Semestr studiów | 1 | Liczba punktów ECTS | 3.0 | | | | |
| Profil kształcenia | ogólnoakademicki | Forma zaliczenia | zaliczenie | | | | |
| Jednostka prowadząca | Wydział Elektroniki -> Telekomunikacji i Informatyki -> Katedra Inteligentnych Systemów Interaktywnych | | | | | | |
| Imię i nazwisko wykładowcy (wykładowców) | Od odpowiedzialny za przedmiot | dr inż. Wioleta Szwoch | | | | | |
| | Prowadzący zajęcia z przedmiotu | dr inż. Katarzyna Karpienko dr inż. Agnieszka Czapiewska dr inż. Wioleta Szwoch dr inż. Michał Sobaszek dr hab. inż. Marcin Gnyba dr hab. inż. Jan Daciuk dr hab. inż. Robert Bogdanowicz dr inż. Agata Kołakowska | | | | | |
| Formy zajęć i metody nauczania | Forma zajęć | Wykład | Ćwiczenia | Laboratorium | Projekt | Seminarium | RAZEM |
| | Liczba godzin zajęć | 15.0 | 0.0 | 6.0 | 20.0 | 0.0 | 41 |
| | W tym liczba godzin zajęć na odległość: 0.0 | | | | | | |
| Aktywność studenta i liczba godzin pracy | Aktywność studenta | Udział w zajęciach dydaktycznych, objętych planem studiów | Udział w konsultacjach | Praca własna studenta | RAZEM | | |
| | Liczba godzin pracy studenta | 41 | 6.0 | 28.0 | 75 | | |
| Cel przedmiotu | Zapoznanie z zagadnieniami dotyczącymi hipertekstu i hipermediów | | | | | | |
| Efekty uczenia się przedmiotu | Efekt kierunkowy | Efekt z przedmiotu | Sposób weryfikacji i oceny efektu | | | | |
| | [K6_U07] potrafi wykorzystać metody wspomaganie procesów i funkcji, specyficzne dla kierunków studiów | Student prezentuje własny system pozyskiwania i prezentacji informacji z wykorzystaniem wybranych technologii. | [SU1] Ocena realizacji zadania | | | | |
| | [K6_U04] potrafi wykorzystywać posiadaną wiedzę z zakresu metod i technik programowania oraz dobrać i zastosować właściwe metody i narzędzia programistyczne w tworzeniu oprogramowania komputerów albo programowania urządzeń lub sterowników wykorzystujących mikroprocesory albo elementy lub układy programowalne, charakterystycznych dla danego kierunku studiów | Student prezentuje własny system pozyskiwania i prezentacji informacji z wykorzystaniem wybranych technologii. | [SU1] Ocena realizacji zadania | | | | |
| | [K6_W04] zna i rozumie w zaawansowanym stopniu zasady, metody i techniki programowania oraz zasady tworzenia oprogramowania komputerów albo programowania urządzeń lub sterowników wykorzystujących mikroprocesory albo elementy lub układy programowalne, specyficznych dla kierunku studiów, a także organizację pracy systemów wykorzystujących komputery lub te urządzenia | Student opisuje podstawowe zagadnienia dotyczące prezentacji, transformacji i synchronizacji informacji w systemie rozproszonym, opisuje współczesne technologie realizacji hipermediów i związanych z nimi usług oraz prezentuje własny system pozyskiwania i prezentacji informacji z wykorzystaniem wybranych technologii | [SW1] Ocena wiedzy faktograficznej | | | | |

| | | | |
|---|---|---|-------------------------|
| Treści przedmiotu | 1. Systemy hipertekstowe i hipermedialne - wprowadzenie 2. Języki opisu struktury dokumentu. 3. Składnia HTML 4. Projektowanie stron WWW: tekst, lista, obrazy, multimedia , interaktywny formularz HTML: akcje i dane, tabele 5. Arkusze stylu. - CSS 6. Język XML: struktura logiczna a prezentacja 7. DTD, XML Schema języki opisu dokumentu 8. Transformacja dokumentów XML (XSL) 9. Powiązania treści: XPath, XLink, XPointer 10. Animation: SVG | | |
| Wymagania wstępne i dodatkowe | | | |
| Sposoby i kryteria oceniania osiągniętych efektów uczenia się | Sposób oceniania (składowe) | Próg zaliczeniowy | Składowa oceny końcowej |
| | Kolokwia w czasie semestru | 50.0% | 30.0% |
| | Laboratorium | 50.0% | 30.0% |
| | Projekt | 50.0% | 40.0% |
| Zalecana lista lektur | Podstawowa lista lektur | Bates, Ch.: XML in Theory and Practice, John Wiley & Sons, 2003 Mangano, S.: XSLT. Receptury. Helion 2007 Kurs języka HTML - poradnik webmastera: http://webmaster.helion.pl/kurshtml/ Jon Duckett: HTML i CSS. Zaprojektuj i zbuduj witrynę WWW. Podręcznik Front-End Developera, Helion 2018 | |
| | Uzupełniająca lista lektur | Nie ma wymagań | |
| | Adresy eZasobów | | |
| Przykładowe zagadnienia/ przykładowe pytania/ realizowane zadania | HTML, XML, XML Schema, XSLT, | | |
| Praktyki zawodowe w ramach przedmiotu | Nie dotyczy | | |