



Karta przedmiotu

Nazwa i kod przedmiotu	Platformy technologiczne, PG_00047670						
Kierunek studiów	Informatyka						
Data rozpoczęcia studiów	październik 2021 r.	Rok akademicki realizacji przedmiotu			2022/2023		
Poziom kształcenia	I stopnia - inżynierskie	Grupa zajęć			Grupa zajęć obowiązkowych z zakresu kierunku studiów Grupa zajęć powiązanych z prowadzonymi badaniami naukowymi w dziedzinie nauki związanej z kierunkiem - profil ogólnoakademicki		
Forma studiów	stacjonarne	Sposób realizacji			na uczelni		
Rok studiów	2	Język wykładowy			polski		
Semestr studiów	4	Liczba punktów ECTS			3.0		
Profil kształcenia	ogólnoakademicki	Forma zaliczenia			zaliczenie		
Jednostka prowadząca	Wydział Elektroniki, Telekomunikacji i Informatyki -> Katedra Architektury Systemów Komputerowych						
Imię i nazwisko wykładowcy (wykładowców)	Odpowiedzialny za przedmiot	dr inż. Marcin Narloch					
	Prowadzący zajęcia z przedmiotu	dr inż. Łukasz Gołuński dr inż. Piotr Kurgan dr inż. Marcin Narloch dr inż. Jarosław Magiera dr inż. Piotr Rajchowski dr inż. Jarosław Kuchta					
Formy zajęć i metody nauczania	Forma zajęć	Wykład	Ćwiczenia	Laboratorium	Projekt	Seminarium	RAZEM
	Liczba godzin zajęć	15.0	0.0	30.0	0.0	0.0	45
	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	45	15.0		15.0		75
Cel przedmiotu	Zapoznanie studentów z platformami technologicznymi .NET i Java						

Efekty uczenia się przedmiotu	Efekt kierunkowy	Efekt z przedmiotu	Sposób weryfikacji i oceny efektu
	[K6_U01] potrafi wykorzystywać posiadaną wiedzę matematyczną przy formułowaniu i rozwiązywaniu złożonych i nietypowych problemów związanych z kierunkiem studiów oraz innowacyjnie wykonywać zadania w warunkach nie w pełni przewidywalnych poprzez: – właściwy dobór źródeł oraz informacji z nich pochodzących, dokonywanie oceny, krytycznej analizy i syntezy tych informacji, – dobór oraz stosowanie właściwych metod i narzędzi	Potrafi implementować algorytmy w językach C# i Java	[SU1] Ocena realizacji zadania
	[K6_W07] zna i rozumie w zaawansowanym stopniu ogólne zasady tworzenia i rozwoju podmiotów gospodarczych, form indywidualnej przedsiębiorczości i prowadzenia przedsięwzięć w dziedzinie specyficznej dla kierunku studiów	Zna i rozumie sposoby tworzenia aplikacji w językach C# i Java.	[SW1] Ocena wiedzy faktograficznej
	[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	Zna i rozumie sposoby programowania w językach C# i Java.	[SW1] Ocena wiedzy faktograficznej
Treści przedmiotu	1. Wprowadzenie i zasady zaliczenia 2. Kolekcje w Javie oraz mechanizmy generics 3. Java Beans oraz przegląd standardowych bibliotek Javy 4. Typy Enum 5. Tworzenie interfejsów użytkownika z wykorzystaniem bibliotek Java Swing 6. Wykorzystanie bibliotek Beans Binding przy tworzeniu interfejsów użytkownika 7. Programowanie wielowątkowe w Javie. 8. Programowanie sieciowe i mobilne w Javie. 9. Podstawy przetwarzania dokumentów XML w Javie 10. Mechanizmy dostępu do baz danych (Java Persistence) w JavaSE 11. Komponenty platformy .NET 12. Kolekcje na platformie .NET Warstwa dostępu do danych ADO.NET Transakcje i procedury składowane w MS SQL Server Metody buforowania danych w aplikacjach webowych, Platformy mobilne w .NET		
Wymagania wstępne i dodatkowe	Znajomość zasad programowania obiektowego. Znajomość platform mobilnych		
Sposoby i kryteria oceniania osiągniętych efektów uczenia się	Sposób oceniania (składowe)	Próg zaliczeniowy	Składowa ocena końcowej
	Kolokwia w czasie semestru	50.0%	50.0%
	Ćwiczenia praktyczne	50.0%	50.0%
Zalecana lista lektur	Podstawowa lista lektur	C. Nagel, B. Evjen, J. Glynn, M. Skinnerand, K. Watson Professional C# 2005 with .NET 3.0, Wrox Press 2007 The Java Tutorial, Oracle, 2010 Bruce Eckel: Thinking in Java 4th Edition Code Conventions for the Java Programming Language	
	Uzupełniająca lista lektur	E. Jendrock, I. Evans, D. Gollapudi, K. Haase, C. Srivathsa: "The Java EE 6 Tutorial", Oracle, 2010	
	Adresy eZasobów	Adresy na platformie eNauczanie:	
Przykładowe zagadnienia/ przykładowe pytania/ realizowane zadania			
Praktyki zawodowe w ramach przedmiotu	Nie dotyczy		