

## Karta przedmiotu

|  |  |  |                        |                       |  |            |       |
|--|--|--|------------------------|-----------------------|--|------------|-------|
| Nazwa i kod przedmiotu                   | Hipertekst i hipermedia, PG_00047378   |  |                        |                       |  |            |       |
| Kierunek studiów                         | Elektronika i telekomunikacja  |  |                        |                       |  |            |       |
| Data rozpoczęcia studiów                 | październik 2021 r.  | Rok akademicki realizacji przedmiotu   |                        |                       | 2021/2022  |            |       |
| 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) | Odpowiedzialny za przedmiot  | dr inż. Wioleta Szwoch   |                        |                       |  |            |       |
|  | Prowadzący zajęcia z przedmiotu  | dr inż. Agnieszka Czapiewska<br>dr inż. Wioleta Szwoch<br>dr inż. Katarzyna Karpienko<br>dr hab. inż. Michał Sobaszek<br>dr hab. inż. Marcin Gnyba<br>dr hab. inż. Jan Daciuk<br>dr hab. inż. Robert Bogdanowicz<br>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  |  |                        |                       |  |            |       |
|  | Adresy na platformie eNauczanie:   |  |                        |                       |  |            |       |
| 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_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, specyficzne 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 |
|   | [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_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     |
| 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 ocena końcowej            |
|   | Projekt   | 50.0%   | 40.0%                              |
|   | Laboratorium  | 50.0%   | 30.0%                              |
|   | Kolokwia w czasie semestru  | 50.0%   | 30.0%                              |
| Zalecana lista lektur   | Podstawowa lista lektur   | Bates, Ch.: XML in Theory and Practice, John Wiley & Sons, 2003<br>Mangano, S.: XSLT. Receptury. Helion 2007 Kurs języka HTML - poradnik webmastera: <a href="http://webmaster.helion.pl/kurshtml/">http://webmaster.helion.pl/kurshtml/</a><br><br>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   |   |                                    |