



Karta przedmiotu

| | | | | | | | |
|--|---|---|-----------|------------------------|--|-----------------------|-------|
| Nazwa i kod przedmiotu | Platformy technologiczne, PG_00047724 | | | | | | |
| Kierunek studiów | Informatyka | | | | | | |
| Data rozpoczęcia studiów | październik 2022 r. | Rok akademicki realizacji przedmiotu | | | 2022/2023 | | |
| Poziom kształcenia | II stopnia | 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 | niestacjonarne | Sposób realizacji | | | na uczelni | | |
| Rok studiów | 1 | Język wykładowy | | | polski | | |
| Semestr studiów | 2 | Liczba punktów ECTS | | | 5.0 | | |
| Profil kształcenia | ogólnoakademicki | Forma zaliczenia | | | egzamin | | |
| Jednostka prowadząca | Wydział Elektroniki, Telekomunikacji i Informatyki -> Katedra Architektury Systemów Komputerowych | | | | | | |
| Imię i nazwisko wykładowcy (wykładowców) | Odpowiedzialny za przedmiot | dr inż. Jarosław Kuchta | | | | | |
| | Prowadzący zajęcia z przedmiotu | dr inż. Jarosław Kuchta | | | | | |
| Formy zajęć i metody nauczania | Forma zajęć | Wykład | Ćwiczenia | Laboratorium | Projekt | Seminarium | RAZEM |
| | Liczba godzin zajęć | 12.0 | 0.0 | 18.0 | 0.0 | 0.0 | 30 |
| | 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 | 30 | | 10.0 | | 85.0 | 125 |
| Cel przedmiotu | Celem przedmiotu jest przedstawienie zaawansowanych technik wykorzystania wybranych platform technologicznych (jak np. .NET lub Java) w zastosowaniu do wytwarzania nowoczesnych aplikacji. | | | | | | |

| | | | |
|---|---|--|---|
| Efekty uczenia się przedmiotu | Efekt kierunkowy | Efekt z przedmiotu | Sposób weryfikacji i oceny efektu |
| | [K7_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, dokonując oceny i krytycznej analizy wykonanego oprogramowania, a także syntezy i twórczej interpretacji prezentowanych za jego pomocą informacji | Student potrafi wykorzystywać zaawansowane narzędzia środowisk programowania na wybranych platformach technologicznych. | [SU4] Ocena umiejętności korzystania z metod i narzędzi [SU1] Ocena realizacji zadania |
| | [K7_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 inne elementy lub układy programowalne, specyficznych dla kierunku studiów, a także organizację pracy systemów wykorzystujących komputery lub te urządzenia | Student zna i rozumie zaawansowane mechanizmy tworzenia aplikacji z użyciem współczesnych platform technologicznych. | [SW1] Ocena wiedzy faktograficznej |
| | [K7_U03] potrafi zaprojektować, zgodnie z zadaną specyfikacją, oraz wykonać typowe dla kierunku studiów złożone urządzenie, obiekt, system lub zrealizować proces, używając odpowiednio dobranych metod, technik, narzędzi i materiałów, korzystając ze standardów i norm inżynierskich, stosując właściwe dla kierunków studiów technologie i wykorzystując doświadczenie zdobyte w środowisku zajmującym się zawodowo działalnością inżynierską | Student potrafi zaprojektować interfejs użytkownika i strukturę bazy danych wykorzystując narzędzia związane z wybranymi platformami technologicznymi | [SU4] Ocena umiejętności korzystania z metod i narzędzi [SU1] Ocena realizacji zadania |
| | [K7_K03] jest gotów do wypełniania zobowiązań społecznych, inspirowania i organizowania działalności na rzecz środowiska społecznego, inicjowania działania na rzecz interesu publicznego, myślenia i działania w sposób przedsiębiorczy | Student potrafi tworzyć nowoczesne aplikacje do rozwiązywania problemów społecznych i biznesowych | [SK5] Ocena umiejętności rozwiązywania problemów występujących w praktyce |
| | [K7_W41] zna i rozumie w pogłębionym stopniu standardy, metody wytwarzania, cykl życia i trendy rozwojowe oprogramowania oraz systemów i aplikacji informacyjnych | Student zna i rozumie sposoby funkcjonowania platform technologicznych na poziomie aplikacji wielowarstwowych | [SW1] Ocena wiedzy faktograficznej |
| Treści przedmiotu | <ol style="list-style-type: none"> 1. Wprowadzenie: porównanie wybranych platform technologicznych (.NET, Java) 2. Komponentowe podejście do wytwarzania aplikacji 3. Platformy graficznego interfejsu użytkownika 4. Modelowanie i implementacja dostępu do danych w aplikacjach 5. Aplikacje sieciowe 6. Asynchronizm i wielowątkowość w aplikacjach | | |
| Wymagania wstępne i dodatkowe | Programowanie obiektowe w językach C# lub Java | | |
| Sposoby i kryteria oceniania osiągniętych efektów uczenia się | Sposób oceniania (składowe) | Próg zaliczeniowy | Składowa ocena końcowej |
| | egzamin | 50.0% | 50.0% |
| | laboratorium | 50.0% | 50.0% |
| Zalecana lista lektur | Podstawowa lista lektur | <ol style="list-style-type: none"> 1. Andrew Troelsen, Philip Japikse: Język C# 6.0 i Platforma .NET 4.6, PWN. 2017 2. https://docs.microsoft.com/pl-pl/ 3. Rychlicki-Kiciór K.: Java EE 6. Programowanie aplikacji WWW, wyd. Helion 2010 4. https://docs.oracle.com/javase/8/docs/api/ | |

| | | |
|---|----------------------------|----------------------------------|
| | Uzupełniająca lista lektur | brak |
| | Adresy eZasobów | Adresy na platformie eNauczanie: |
| Przykładowe zagadnienia/ przykładowe pytania/ realizowane zadania | | |
| Praktyki zawodowe w ramach przedmiotu | Nie dotyczy | |