



Karta przedmiotu

Nazwa i kod przedmiotu	Hypertext and hypermedia, PG_00045355						
Kierunek studiów	Inżynieria danych						
Data rozpoczęcia studiów	październik 2023 r.	Rok akademicki realizacji przedmiotu			2023/2024		
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	1	Język wykładowy			angielski		
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. Wioleta Szwoch dr Magdalena Godlewska				
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		2.0		32.0	75
Cel przedmiotu	Celem przedmiotu jest zapoznanie z zagadnieniami dotyczącymi hipertekstu i hipermediów.						
Efekty uczenia się przedmiotu	Efekt kierunkowy		Efekt z przedmiotu		Sposób weryfikacji i oceny efektu		
	[K6_W04] zna architektury komputerów, procesy systemu operacyjnego, systemy plików, programy do przetwarzania tekstu, zasady zarządzania dyskami i pamięcią ram. zna problemy współdzielenia stanu, prezentacji i transformacji informacji w systemie rozproszonym, technologii hipermediów i związanych z nimi usług, architektury interaktywnej symulacji rozproszonej oraz metody interakcji agentów		Student umie zorganizować dostęp do usług wystawionych w sieci. Student prezentuje własny system pozyskiwania i prezentacji informacji z wykorzystaniem wybranych technologii.		[SW2] Ocena wiedzy zawartej w prezentacji		
[K6_U01] programuje w językach programowania proceduralnego, obiektowego, funkcjonalnego i w logice, koduje programy na poziomie instrukcji procesora, uruchamia i testuje programy		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.		[SU1] Ocena realizacji zadania			

Treści przedmiotu	1. Wprowadzenie do Internetu i sieci Web. 2. Języki opisu struktury dokumentu. 3. Język HTML, projektowanie stron WWW: tekst, lista, obrazy, multimedia , interaktywny formularz HTML: akcje i dane, tabele 4. Arkusze stylu. - CSS 5. XML: struktura logiczna a prezentacja 6. DTD oraz XML Schema jako języki opisu dokumentu 7. Transformacja XSL 8. Obiekty formatujące (XSL:FO) 9. Powiązania treści: XPath, XLink, XPointer 10. SVG		
Wymagania wstępne i dodatkowe	Brak wymagań		
Sposoby i kryteria oceniania osiągniętych efektów uczenia się	Sposób oceniania (składowe)	Próg zaliczeniowy	Składowa oceny końcowej
	Wykład: Kolokwium pisemne	50.0%	30.0%
	Ćwiczenia laboratoryjne	50.0%	30.0%
	Projekt	50.0%	40.0%
Zalecana lista lektur	Podstawowa lista lektur	1. Bates, Ch.: XML in Theory and Practice, John Wiley & Sons, 2003 2. Mangano, S.: XSLT. Receptury. Helion 2007	
	Uzupełniająca lista lektur	w3schools.com	
	Adresy eZasobów	Adresy na platformie eNauczanie:	
Przykładowe zagadnienia/ przykładowe pytania/ realizowane zadania	HTML, XML, XML Schema, XSLT,		
Praktyki zawodowe w ramach przedmiotu	Nie dotyczy		

Dokument wygenerowany elektronicznie. Nie wymaga pieczęci ani podpisu.