



Karta przedmiotu

Nazwa i kod przedmiotu	Projektowanie aplikacji internetowych, PG_00047968						
Kierunek studiów	Informatyka						
Data rozpoczęcia studiów	październik 2023 r.	Rok akademicki realizacji przedmiotu			2026/2027		
Poziom kształcenia	I stopnia - inżynierskie	Grupa zajęć			Grupa zajęć fakultatywnych Grupa zajęć powiązanych z prowadzonymi badaniami naukowymi w dziedzinie nauki związanej z kierunkiem - profil ogólnoakademicki		
Forma studiów	stacjonarne	Sposób realizacji			na uczelni		
Rok studiów	4	Język wykładowy			polski		
Semestr studiów	7	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. 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	15.0	0.0	0.0	30.0	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	3.0		27.0		75
Cel przedmiotu	Zdobycie wiedzy i umiejętności projektowania aplikacji działających w wielopiennych systemach internetowych						
Efekty uczenia się przedmiotu	Efekt kierunkowy		Efekt z przedmiotu		Sposób weryfikacji i oceny efektu		
	[K6_U09] potrafi dokonać krytycznej analizy sposobu funkcjonowania istniejących rozwiązań technicznych związanych z kierunkiem studiów i ocenić te rozwiązania, a także wykorzystać zdobyte w środowisku zajmującym się zawodowo działalnością inżynierską doświadczenie związane z utrzymaniem urządzeń, obiektów i systemów technicznych typowych dla kierunku studiów		Tworzy dokumentację projektu aplikacji internetowej lub systemu internetowego przy wykorzystaniu poznanych wzorców projektowych		[SU1] Ocena realizacji zadania [SU3] Ocena umiejętności wykorzystania wiedzy uzyskanej w ramach przedmiotu		
[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 modele architektury systemów aplikacji internetowych. Rozróżnia architektury wielowarstwowe i wielopienne. Zna sposoby podziału funkcji aplikacji między klienta a serwer. Zna główne wzorce projektowe aplikacji rozproszonych. Zna zasady konstrukcji głównych warstw architektonicznych.		[SW1] Ocena wiedzy faktograficznej			

Treści przedmiotu	<ul style="list-style-type: none"> • Szczególne problemy projektowania aplikacji internetowych • Projektowanie architektury systemu internetowego • Projektowanie logiki aplikacji webowej • Zasady projektowania interfejsu użytkownika aplikacji internetowej • Zasady projektowania struktury danych dla systemów internetowych • Wzorce projektowe warstwy danych • Wzorce projektowe dot. przekazywania danych między komponentami rozproszonymi • Wzorce projektowe warstwy usług • Wzorce projektowe konstrukcji aplikacji internetowej • Wzorce projektowe warstwy prezentacji aplikacji internetowej 		
Wymagania wstępne i dodatkowe			
Sposoby i kryteria oceniania osiągniętych efektów uczenia się	Sposób oceniania (składowe)	Próg zaliczeniowy	Składowa oceny końcowej
	Test semestralny	50.0%	50.0%
	Dokumentacja projektowa	50.0%	50.0%
Zalecana lista lektur	Podstawowa lista lektur	<p>Andrew S. Tanenbaum, Maarten Van Steen: Distributed Systems: Principles and Paradigms</p> <p>Core J2EE Pattern Catalog, http://www.corej2eepatterns.com</p> <p>Erich Gamma, Richard Helm, Ralph Johnson and John Vlissides: Design Patterns: Elements of Reusable Object-Oriented Software</p> <p>Core J2EE Pattern Catalog</p>	
	Uzupełniająca lista lektur	Guidelines, Patterns, and code for end-to-end Java applications. http://www.oracle.com/technetwork/java/catalog-137601.html	
	Adresy eZasobów	Adresy na platformie eNauczanie:	
Przykładowe zagadnienia/ przykładowe pytania/ realizowane zadania	<ul style="list-style-type: none"> • Różnice między architekturą wielowarstwową i wielopienną systemu internetowego. • Sposoby zapewnienia skalowalności aplikacji internetowej działającej w systemie wielopiennym. • Wzorce projektowe stosowane w konstrukcji aplikacji webowej. 		
Praktyki zawodowe w ramach przedmiotu	Nie dotyczy		