



Karta przedmiotu

| | | | | | | | | |
|---|--|--|--|------------------------|--|------------------------------------|-------|--|
| Nazwa i kod przedmiotu | Hipertekst i hipermedia, PG_00047378 | | | | | | | |
| Kierunek studiów | Elektronika i telekomunikacja | | | | | | | |
| 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 | | | |
| 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 dr hab. inż. Robert Bogdanowicz dr inż. Wioleta Szwoch dr inż. Mateusz Ficek dr inż. Michał Sobaszek | | | | | |
| 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 | | 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, specyficznych 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 wspomagania 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 oceny 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 Mangano, S.: XSLT. Receptury. Helion 2007 Kurs języka HTML - poradnik webmastera: http://webmaster.helion.pl/kurshtml/ Jon Duckett: HTML i CSS. Zaprojektuj i zbuduj witrynę WWW. Podręcznik Front-End Developera, Helion 2018 | |
| | Uzupełniająca lista lektur | Nie ma wymagań | |
| | Adresy eZasobów | Adresy na platformie eNauczanie: | |
| Przykładowe zagadnienia/ przykładowe pytania/ realizowane zadania | HTML, XML, XML Schema, XSLT, | | |
| Praktyki zawodowe w ramach przedmiotu | Nie dotyczy | | |