



Karta przedmiotu

Nazwa i kod przedmiotu	Hipertekst i hipermedia, PG_00058848						
Kierunek studiów	Informatyka						
Data rozpoczęcia studiów	październik 2023 r.	Rok akademicki realizacji przedmiotu			2023/2024		
Poziom kształcenia	I stopnia - inżynierskie	Grupa zajęć			Grupa zajęć fakultatywnych		
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 Inteligentnych Systemów Interaktywnych						
Imię i nazwisko wykładowcy (wykładowców)	Odpowiedzialny za przedmiot	dr inż. Wioleta Szwoch					
	Prowadzący zajęcia z przedmiotu	dr inż. Wioleta Szwoch dr hab. inż. Zbigniew Łubniewski					
Formy zajęć i metody nauczania	Forma zajęć	Wykład	Ćwiczenia	Laboratorium	Projekt	Seminarium	RAZEM
	Liczba godzin zajęć	15.0	0.0	0.0	15.0	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	5.0		90.0		125
Cel przedmiotu	Zapoznanie z zagadnieniami dotyczącymi hipertekstu i hipermediów.						

Efekty uczenia się przedmiotu	Efekt kierunkowy	Efekt z przedmiotu	Sposób weryfikacji i oceny efektu
	[K6_U08] potrafi przy identyfikacji i formułowaniu specyfikacji zadań inżynierskich związanych z kierunkiem studiów oraz ich rozwiązywaniu: – wykorzystać metody analityczne, symulacyjne i eksperymentalne, – dostrzegać ich aspekty systemowe i pozatechniczne, – dokonać wstępnej oceny ekonomicznej proponowanych rozwiązań i podejmowanych działań inżynierskich	Student potrafi zaplanować przebieg prac potrzebnych do wytworzenia oprogramowania. Potrafi odpowiednio dobrać środowisko programistyczne. Potrafi wytworzyć oprogramowanie i je przetestować.	[SU2] Ocena umiejętności analizy informacji [SU1] Ocena realizacji zadania
	[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	[SU4] Ocena umiejętności korzystania z metod i narzędzi [SU1] Ocena realizacji zadania
	[K6_U03] potrafi zaprojektować, zgodnie z zadaną specyfikacją, oraz wykonać typowe dla kierunku studiów proste 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 prezentuje własny system pozyskiwania i prezentacji informacji z wykorzystaniem wybranych technologii	[SU4] Ocena umiejętności korzystania z metod i narzędzi [SU2] Ocena umiejętności analizy informacji [SU1] Ocena realizacji zadania
	[K6_U41] potrafi wytwarzać, testować lub oceniać oprogramowanie, wykorzystując nowoczesne platformy, narzędzia, języki i paradygmaty programowania różnych poziomów, a także posługiwać się pakietami oprogramowania wspierającymi naukowo-badawcze i biznesowe procesy decyzyjne oraz pracę zespołową	Student potrafi zaplanować przebieg prac potrzebnych do wytworzenia oprogramowania. Potrafi odpowiednio dobrać środowisko programistyczne. Potrafi wytworzyć oprogramowanie i je przetestować.	[SU4] Ocena umiejętności korzystania z metod i narzędzi [SU1] Ocena realizacji zadania
	[K6_W42] zna i rozumie w zaawansowanym stopniu architektury, zasady projektowania oraz metody wsparcia sprzętowego i programowego dla lokalnych i rozproszonych systemów informatycznych, w tym systemów obliczeniowych, baz danych, sieci komputerowych i aplikacji informacyjnych, a także zasady współpracy człowieka z komputerem i wspomaganą komputerowo pracę zespołową	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
Treści przedmiotu	1. Systemy hipertekstowe i hipermedialne - wprowadzenie 2. World Wide Web jako przykład systemu hipermedialnego, historia przykłady stron.web design, UX, 3. Język 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 11 XQuery, DOM, SAX		
Wymagania wstępne i dodatkowe			
Sposoby i kryteria oceniania osiągniętych efektów uczenia się	Sposób oceniania (składowe)	Próg zaliczeniowy	Składowa ocena końcowej
	Egzamin pisemny	50.0%	50.0%
	Projekt	50.0%	50.0%

Zalecana lista lektur	Podstawowa lista lektur	<p>1. Bates, Ch.: XML in Theory and Practice, John Wiley & Sons, 2003</p> <p>2. www.w3.org</p> <p>3. https://www.w3schools.com/</p> <p>4. Jon Duckett: HTML i CSS. Zaprojektuj i zbuduj witrynę WWW. Podręcznik Front-End Developera, Helion 2018</p>
	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	