



Karta przedmiotu

Nazwa i kod przedmiotu	Platformy technologiczne, PG_00047724						
Kierunek studiów	Informatyka						
Data rozpoczęcia studiów	październik 2023 r.	Rok akademicki realizacji przedmiotu			2023/2024		
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_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
	[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_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	[SU1] Ocena realizacji zadania [SU4] Ocena umiejętności korzystania z metod i narzędzi
	[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_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.	[SU1] Ocena realizacji zadania [SU4] Ocena umiejętności korzystania z metod i narzędzi
Treści przedmiotu	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Wprowadzenie: porównanie wybranych platform technologicznych (.NET, Java)</li> <li>2. Komponentowe podejście do wytwarzania aplikacji</li> <li>3. Platformy graficznego interfejsu użytkownika</li> <li>4. Modelowanie i implementacja dostępu do danych w aplikacjach</li> <li>5. Aplikacje sieciowe</li> <li>6. Asynchronizm i wielowątkowość w aplikacjach</li> </ol>		
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
	laboratorium	50.0%	50.0%
	egzamin	50.0%	50.0%
Zalecana lista lektur	Podstawowa lista lektur	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Andrew Troelsen, Philip Japikse: Język C# 6.0 i Platforma .NET 4.6, PWN. 2017</li> <li>2. <a href="https://docs.microsoft.com/pl-pl/">https://docs.microsoft.com/pl-pl/</a></li> <li>3. Rychlicki-Kicior K.: Java EE 6. Programowanie aplikacji WWW, wyd. Helion 2010</li> <li>4. <a href="https://docs.oracle.com/javase/8/docs/api/">https://docs.oracle.com/javase/8/docs/api/</a></li> </ol>	

	Uzupełniająca lista lektur	brak
	Adresy eZasobów	Adresy na platformie eNauczanie: Platformy Technologiczne - MSU - 2023/24 - Moodle ID: 37356 <a href="https://enauczanie.pg.edu.pl/moodle/course/view.php?id=37356">https://enauczanie.pg.edu.pl/moodle/course/view.php?id=37356</a>
Przykładowe zagadnienia/ przykładowe pytania/ realizowane zadania		
Praktyki zawodowe w ramach przedmiotu	Nie dotyczy	