

Karta przedmiotu

Nazwa i kod przedmiotu	Technologie internetu, PG_00060223						
Kierunek studiów	Fizyka Techniczna						
Data rozpoczęcia studiów	październik 2024 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	3		Język wykładowy		polski		
Semestr studiów	5		Liczba punktów ECTS		3.0		
Profil kształcenia	ogólnoakademicki		Forma zaliczenia		zaliczenie		
Jednostka prowadząca	Wydziały Politechniki Gdańskiej -> Wydział Fizyki Technicznej i Matematyki Stosowanej -> Instytut Fizyki i Informatyki Stosowanej -> Zakład Fizyki Teoretycznej i Informatyki Kwantowej						
Imię i nazwisko wykładowcy (wykładowców)	Odpowiedzialny za przedmiot		dr inż. Paweł Syty				
	Prowadzący zajęcia z przedmiotu						
Formy zajęć	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		5.0		25.0	75
Cel przedmiotu	Zapoznanie studentów z podstawowymi technologiami internetowymi, w tym metodami tworzenia serwisów WWW - zarówno z wykorzystaniem technologii podstawowych, jak i frameworków i systemów zarządzania treścią (CMS).						
Efekty uczenia się przedmiotu	Efekt kierunkowy		Efekt z przedmiotu		Sposób weryfikacji i oceny efektu		
	[K6_U02] analizuje i rozwiązuje proste problemy naukowe i techniczne w oparciu o posiadaną wiedzę, stosuje metody analityczne, numeryczne, symulacyjne i eksperymentalne		Student potrafi dokonać analizy problemu do rozwiązania i następnie go rozwiązać.		[SU2] Ocena umiejętności analizy informacji [SU1] Ocena realizacji zadania		
	[K6_U03] posiada umiejętność programowania w wybranym języku oraz stosowania podstawowych pakietów oprogramowania		Student potrafi samodzielnie przygotować serwis chmurowy na wybrany temat, przy użyciu wybranych technologii i narzędzi.		[SU1] Ocena realizacji zadania [SU3] Ocena umiejętności wykorzystania wiedzy uzyskanej w ramach przedmiotu [SU4] Ocena umiejętności korzystania z metod i narzędzi		
	[K6_K01] rozumie potrzebę uczenia się przez całe życie oraz potrzebę podnoszenia kompetencji zawodowych i osobistych, inspiruje i organizuje proces uczenia się innych osób		Student zdaje sobie sprawę ze zmian w technologii i konieczności dokształcania się.		[SK5] Ocena umiejętności rozwiązywania problemów występujących w praktyce		

Treści przedmiotu	Treści przedmiotu - wykład Standardy sieciowe, dostępność stron WWW (WCAG, ATAG) HTML 5 (ze szczególnym uwzględnieniem nowości w stosunku do starszych wersji) CSS kaskadowe arkusze stylów Wstęp do języka PHP, ze szczególnym uwzględnieniem obiektowości od wersji 5.x i nowych możliwości wersji 7.x Protokół HTTP, architektura Internetu Wzorzec MVC, przykład w języku PHP, warstwowa struktura aplikacji internetowych Systemy szablonów na przykładzie wybranego szablonu PHP i JavaScript Bezpieczeństwo stron WWW, w tym bezpieczeństwo danych Języki / technologie pomocnicze: XML, XSL, XPath, XSLT Document Object Model (DOM) Język JavaScript, format JSON, biblioteka jQuery, szablony (Handlebars / pug) JavaScript po stronie serwera: środowisko Node.js, biblioteka React vs AngularJS vs Angular, platforma Electron Technologia AJAX (w tym AJAX Push / Comet), zapewnienie indeksowania/pozycjonowania stron Podstawowa konfiguracja serwera Apache (pliki .ht*, mod_rewrite) Wykorzystanie frameworków, np. Django (język Python), Ruby on Rails (język Ruby), ASP.NET (języki .NET), Bootstrap Wykorzystanie gotowych systemów CMS, np. Wordpress, tworzenie własnych motywów Internet rzeczy (IoT) inteligentne budynki, RFID/NFC, komunikujące się systemy wbudowane oparte na mikrokontrolerach Obliczenia w chmurze internetowej		
	Treści przedmiotu - projekt Studenci realizują serwis internetowy, wykorzystujący poznane na wykładzie technologie. 1. Wybór tematu, szkic układu stron serwisu. 2. Stworzenie układu strony (HTML + CSS). 3. Stworzenie panelu administracyjnego w PHP. 4. Elementy JavaScript na stronie. 5. Elementy obsługi XML. 6. Zastosowania technologii AJAX. 7. Wykonanie serwisu w oparciu o wybrany framework.		
Wymagania wstępne i dodatkowe			
Sposoby i kryteria oceniania osiągniętych efektów uczenia się	Sposób oceniania (składowe)	Próg zaliczeniowy	Składowa oceny końcowej
	Zaliczenie projektu	50.0%	70.0%
	Zaliczenie wykładu	50.0%	30.0%
Zalecana lista lektur	Podstawowa lista lektur	Jon Duckett, HTML i CSS. Zaprojektuj i zbuduj witrynę WWW. Podręcznik Front-End Developera, Helion 2017/2018 David Flanagan, JavaScript. Przewodnik. Poznaj język mistrzów programowania, Helion/O'Reilly 2021 Matt Zandstra, PHP. Obiekty, wzorce, narzędzia, Helion 2017	
	Uzupełniająca lista lektur	Brian Messenlehner, Jason Coleman, WordPress. Tworzenie aplikacji internetowych, Helion 2021 Ethan Brown, Tworzenie aplikacji internetowych z użyciem Node i Express. Korzystanie ze stosu JavaScript, Helion 2020	
	Adresy eZasobów		
Przykładowe zagadnienia/ przykładowe pytania/ realizowane zadania	Przygotowanie serwisu WWW na wybrany temat, przy użyciu wybranych technologii.		
Zajęcia praktyczne w ramach przedmiotu	Nie dotyczy		

Dokument wygenerowany elektronicznie. Nie wymaga pieczęci ani podpisu.