



Karta przedmiotu

Nazwa i kod przedmiotu	Hipertekst i hipermedia, PG_00047378						
Kierunek studiów	Informatyka						
Data rozpoczęcia studiów	październik 2025 r.		Rok akademicki realizacji przedmiotu		2025/2026		
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 Politechniki Gdańskiej -> 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. Michał Sobaszek dr inż. Wioleta Szwoch mgr inż. Piotr Sokołowski dr inż. Katarzyna Karpienko mgr inż. Wanda Ludwikowska dr hab. inż. Marcin Gnyba				
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, specyficzne 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_U07] potrafi wykorzystać metody wspomaganie procesów i funkcji, specyficzne dla kierunków studiów	Student prezentuje własny system pozyskiwania i prezentacji informacji z wykorzystaniem wybranych technologii.	[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.	[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
	Kolokwia w czasie semestru	50.0%	30.0%
	Laboratorium	50.0%	30.0%
	Projekt	50.0%	40.0%
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		

Dokument wygenerowany elektronicznie. Nie wymaga pieczęci ani podpisu.