



Karta przedmiotu

Nazwa i kod przedmiotu	Hipertekst i hipermedia, PG_00058848						
Kierunek studiów	Informatyka						
Data rozpoczęcia studiów	październik 2025 r.		Rok akademicki realizacji przedmiotu		2025/2026		
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 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. 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_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		
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 osiąganych efektów uczenia się	Sposób oceniania (składowe)		Próg zaliczeniowy		Składowa oceny końcowej		
	Projekt		50.0%		50.0%		
	Egzamin pisemny		50.0%		50.0%		

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