

Karta przedmiotu

Nazwa i kod przedmiotu	Platformy technologiczne, PG_00058850						
Kierunek studiów	Informatyka						
Data rozpoczęcia studiów	październik 2025 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	niestacjonarne		Sposób realizacji		na uczelni		
Rok studiów	2		Język wykładowy		polski		
Semestr studiów	4		Liczba punktów ECTS		5.0		
Profil kształcenia	ogólnoakademicki		Forma zaliczenia		egzamin		
Jednostka prowadząca	Wydziały Politechniki Gdańskiej -> Wydział Elektroniki, Telekomunikacji i Informatyki -> Katedra Inżynierii Oprogramowania						
Imię i nazwisko wykładowcy (wykładowców)	Odpowiedzialny za przedmiot		dr inż. Marcin Narloch				
	Prowadzący zajęcia z przedmiotu		dr inż. Marcin Narloch				
Formy zajęć i metody nauczania	Forma zajęć	Wykład	Ćwiczenia	Laboratorium	Projekt	Seminarium	RAZEM
	Liczba godzin zajęć	15.0	0.0	15.0	15.0	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		8.0		72.0	125
Cel przedmiotu	Student zaznajamia się z platformą .NET. Poznaje podstawowe mechanizmy oraz bardziej zaawansowane takie jak dostęp do danych czy tworzenie prostych stron internetowych.						
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, specyficznych dla kierunku studiów, a także organizację pracy systemów wykorzystujących komputery lub te urządzenia		Student poznaje język C# oraz w praktyce stosuje zasady projektowania obiektowego.		[SW1] Ocena wiedzy faktograficznej		
	[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		Umiejętność wytwarzania aplikacji na platformie .NET		[SU1] Ocena realizacji zadania		

Treści przedmiotu	Komponenty platformy .NET Wprowadzenie do języka C# Kolekcje ASP - języki skryptowe, sesje Cykl życia strony ASP.NET, modele programowania ASP.NET – kontrolki serwerowe, tworzenie kontrolek użytkownika (custom i user controls) Wdrażanie i konfiguracja aplikacji sieciowej (Web.config i global.asax) ASP.NET MVC - nowy model wytwarzania aplikacji Warstwa dostępu do danych ADO.NET Przetwarzanie dokumentów XML w .NET Zagadnienia bezpieczeństwa aplikacji MS.NET		
Wymagania wstępne i dodatkowe	Student powinien posiadać podstawową wiedzę dotyczącą programowania obiektowego, relacyjnych baz danych oraz technologii internetowych. Oczekiwana jest znajomość sposobu kompozycji zapytań SQL oraz podstawowa znajomość składni HTML.		
Sposoby i kryteria oceniania osiąganych efektów uczenia się	Sposób oceniania (składowe)	Próg zaliczeniowy	Składowa oceny końcowej
	Laboratorium	50.0%	33.0%
	Egzamin	50.0%	34.0%
	Projekt	50.0%	33.0%
Zalecana lista lektur	Podstawowa lista lektur	http://msdn.microsoft.com/pl-pl/ms348103.aspx	
	Uzupełniająca lista lektur	http://www.asp.net/get-started	
	Adresy eZasobów		
Przykładowe zagadnienia/ przykładowe pytania/ realizowane zadania			
Praktyki zawodowe w ramach przedmiotu	Nie dotyczy		

Dokument wygenerowany elektronicznie. Nie wymaga pieczęci ani podpisu.