

Karta przedmiotu

Nazwa i kod przedmiotu	Platformy programistyczne, PG_00067895						
Kierunek studiów	Fizyka Techniczna						
Data rozpoczęcia studiów	luty 2025 r.		Rok akademicki realizacji przedmiotu		2025/2026		
Poziom kształcenia	II stopnia		Grupa zajęć		Grupa zajęć specjalnościowych Grupa zajęć powiązanych z prowadzonymi badaniami naukowymi w dziedzinie nauki związanej z kierunkiem - profil ogólnoakademicki		
Forma studiów	stacjonarne		Sposób realizacji		na uczelni		
Rok studiów	1		Język wykładowy		polski		
Semestr studiów	2		Liczba punktów ECTS		4.0		
Profil kształcenia	ogólnoakademicki		Forma zaliczenia		egzamin		
Jednostka prowadząca	Wydziały Politechniki Gdańskiej -> Wydział Fizyki Technicznej i Matematyki Stosowanej -> Instytut Fizyki i Informatyki Stosowanej						
Imię i nazwisko wykładowcy (wykładowców)	Odpowiedzialny za przedmiot		dr inż. Bartosz Reichel				
	Prowadzący zajęcia z przedmiotu		dr inż. Bartosz Reichel				
Formy zajęć	Forma zajęć	Wykład	Ćwiczenia	Laboratorium	Projekt	Seminarium	RAZEM
	Liczba godzin zajęć	15.0	0.0	30.0	0.0	0.0	45
	W tym liczba godzin zajęć na odległość: 0.0						
	Adres kursu na platformie eNauczanie: https://enauczanie.pg.edu.pl/2025/course/view.php?id=1937						
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		50.0	100
Cel przedmiotu	Zapoznanie studentów z platformami programistycznymi (jak .NET, Blazor, Unity, Juice, React, Zephyr, Android Java, ...) pokazując zalety, wady problemy w korzystaniu z tego typu rozwiązań.						
Efekty uczenia się przedmiotu	Efekt kierunkowy		Efekt z przedmiotu		Sposób weryfikacji i oceny efektu		
	[K7_U02] posiada pogłębioną umiejętność programowania w wybranym języku oraz stosowania pakietów oprogramowania		Ocena zrealizowanego zadania.		[SU1] Assessment of task fulfilment		
	[K7_W04] posiada pogłębioną znajomość metod matematycznych, numerycznych i symulacyjnych stosowanych przy opisie i modelowaniu zjawisk fizycznych		Implementacja poszczególnych algorytmów.		[SW3] Assessment of knowledge contained in written work and projects		
	[K7_K01] zna ograniczenia własnej wiedzy, rozumie potrzebę uczenia się przez całe życie oraz potrzebę podnoszenia kompetencji zawodowych i osobistych		Przygotowany plan działania, jak wykorzystać platformę, czy spełni wymagania przed nią stawiane w projekcie (analiza)		[SK3] Assessment of ability to organize work		

Treści przedmiotu	Treści przedmiotu - wykład 1. Ogólne zapoznanie z platformami, wady zalety ogólnie 2. Platforma .NET 3. Platforma .NET Web/ASP/... 4. Blazor 5. Django 6. PyGame 7. Angular 8. Node.js 9. QT 10. Android (Android Studio) 11. Zephyr 12. IoT
	Treści przedmiotu - laboratoria 1. General familiarization with platforms, advantages and disadvantages in general 2. Platforma .NET 3. Platforma .NET Web/ASP/... 4. Blazor 5. Django 6. PyGame 7. Angular 8. Node.js 9. QT 10. Android (Android Studio) 11. Zephyr 12. IoT

Wymagania wstępne i dodatkowe	brak		
Sposoby i kryteria oceniania osiągniętych efektów uczenia się	Sposób oceniania (składowe)	Próg zaliczeniowy	Składowa oceny końcowej
	Laboratorium	50.0%	100.0%
Zalecana lista lektur	Podstawowa lista lektur	1. Advanced ASP.NET Core 8 Security : Move Beyond ASP.NET Documentation and Learn Real Security, Scott Norberg, 2024 2. Core Java: Fundamentals, Volume 1 ,2020,Cay Horstmann 3. The Road to React: Your journey to master plain yet pragmatic React., Robin Wieruch Znacznie ważniejsze są najczęściej bieżące dokumentacje do wybranych platform	
	Uzupełniająca lista lektur	Docker in Action, Second Edition,2019, Jeff Nickoloff , Stephen Kuenzli Kubernetes in Action, Second Edition, 2025, Marko Luksa , Kevin Conner	
	Adresy eZasobów		
Przykładowe zagadnienia/ przykładowe pytania/ realizowane zadania	Zaimplementuj w wybranej platformie aplikację do przesyłania video		
Zajęcia praktyczne w ramach przedmiotu	Nie dotyczy		

Dokument wygenerowany elektronicznie. Nie wymaga pieczęci ani podpisu.