



Karta przedmiotu

Nazwa i kod przedmiotu	Hipertekst i hipermedia, PG_00058848						
Kierunek studiów	Informatyka						
Data rozpoczęcia studiów	październik 2026 r.	Rok akademicki realizacji przedmiotu			2026/2027		
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	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		[SU1] Ocena realizacji zadania [SU4] Ocena umiejętności korzystania z metod i narzędzi		
Treści przedmiotu	Treści przedmiotu - wykład 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 osiągniętych efektów uczenia się	Sposób oceniania (składowe)		Próg zaliczeniowy		Składowa oceny końcowej		
	Egzamin pisemny		50.0%		50.0%		
	Projekt		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,	
Zajęcia praktyczne w ramach przedmiotu	Nie dotyczy	

Dokument wygenerowany elektronicznie. Nie wymaga pieczęci ani podpisu.