



Karta przedmiotu

Nazwa i kod przedmiotu	Platformy programistyczne, PG_00067895						
Kierunek studiów	Fizyka Techniczna						
Data rozpoczęcia studiów	luty 2027 r.		Rok akademicki realizacji przedmiotu		2027/2028		
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: <a href="https://enauczanie.pg.edu.pl/2025/course/view.php?id=1937">https://enauczanie.pg.edu.pl/2025/course/view.php?id=1937</a>							
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] potrafi programować w wybranym języku na poziomie zaawansowanym oraz stosować pakiety oprogramowania specjalistycznego.						
	[K7_W04] posiada pogłębioną znajomość metod matematycznych, numerycznych i symulacyjnych stosowanych przy opisie i modelowaniu zjawisk fizycznych.						
	[K7_K01] jest gotów do nieustannego uzupełniania eksperckiej wiedzy z zakresu fizyki i nauk pokrewnych, w tym informatyki stosowanej lub fizyki stosowanej i fotowoltaiki, krytycznej oceny tej wiedzy oraz uznawania jej znaczenia w rozwiązywaniu problemów praktycznych i poznawczych.						

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.