



**AKADEMIA MORSKA W GDYNI**  
**Wydział Przedsiębiorczości i Towaroznawstwa**



**KARTA PRZEDMIOTU**

Kod przedmiotu		Nazwa przedmiotu	w jęz. polskim	<b>APLIKACJE INTERNETOWE I MOBILNE</b> <b>INTERNET AND MOBILE APPLICATIONS</b>
			w jęz. angielskim	

Kierunek	<b>Innowacyjna Gospodarka</b>
Specjalność	<b>Biznes Elektroniczny</b>
Poziom kształcenia	<b>studia drugiego stopnia</b>
Forma studiów	<b>niestacjonarne</b>
Profil kształcenia	<b>ogólnoakademicki</b>
Status przedmiotu	<b>obowiązkowy</b>
Rygor	<b>egzamin</b>

Semestr studiów	Liczba punktów ECTS	Liczba godzin w tygodniu				Liczba godzin w semestrze			
		W	C	L	P	W	C	L	P
II	5					18		18	
<b>Razem w czasie studiów</b>						<b>36</b>			

<b>Wymagania w zakresie wiedzy, umiejętności i innych kompetencji</b>
Podstawowa znajomość zasad funkcjonowania sieci WWW oraz technologii internetowych.

<b>Cele przedmiotu</b>
Zapoznanie studentów z technologiami i narzędziami projektowania serwisów internetowych organizacji, normami, które powinny spełniać oraz zasadami ich sprawdzania i egzekwowania. Nabycie przez studentów praktycznych umiejętności projektowania serwisów internetowych wykorzystywanych przez organizacje w oparciu o gotowe narzędzia w postaci systemów CMS.

<b>Osiągane efekty kształcenia dla przedmiotu (EKP)</b>		
Symbol	Po zakończeniu przedmiotu student:	Odniesienie do kierunkowych efektów kształcenia
EKP_01	posiada wiedzę o normach, regułach i standardach internetowych organizujących strukturę aplikacji internetowych, ich źródłach, naturze i zmianach oraz rządzących nimi prawidłowościach	K_W10, K_W12, K_U06, K_K06
EKP_02	potrafi wyjaśniać wpływ oddziaływania technologii internetowych w otoczeniu zewnętrznym na działalność przedsiębiorstwa	K_U07, K_U08
EKP_03	potrafi wykorzystać zdobytą wiedzę teoretyczną i praktyczną do analizowania i rozstrzygania problemów związanych z projektowaniem i wdrażaniem aplikacji internetowych	K_W06, K_U06, K_U07, K_K03
EKP_04	potrafi odpowiednio określić priorytety służące realizacji projektu aplikacji internetowej	K_W12, K_U06, K_K01, K_K06
EKP_05	potrafi wykorzystać wiedzę z zakresu systemów i technologii informatycznych do wspomagania zarządzania i definiowania potrzeb organizacji w zakresie informatyzacji	K_W11, K_U08, K_K01
EKP_06	potrafi efektywnie zarządzać powierzonymi zasobami informacyjnymi w celu wykonania zadań oraz prawidłowo interpretuje wybrane problemy współczesnego e-biznesu	K_W06, K_W10, K_U07, K_K03

Treści programowe	Liczba godzin				Odniesienie do EKP
	W	C	L	P	
Elementy projektowania witryn internetowych: technologia klient-serwer, języki znaczników ((X)HTML, XML, SVG), prezentacja stron internetowych w CSS.	4		4		EKP_01, EKP_05
Przegląd podstawowych technologii i narzędzi do tworzenia aplikacji internetowych i mobilnych. Elementy programowania.	5		6		EKP_01, EKP_05
Podstawy systemów informacyjnych WWW i aplikacji WWW.	1				EKP_02, EKP_03
Projektowanie aplikacji internetowych na potrzeby e-biznesu.	1		1		EKP_02, EKP_04, EKP_05
Systemy CMS oraz ich zastosowania w e-biznesie.	2.5				EKP_03, EKP_06
Przegląd wybranych systemów CMS wspomagających tworzenie rozbudowanych aplikacji WWW.	2.5		1		EKP_03, EKP_06
Praktyczne wykorzystanie systemu CMS do tworzenia serwisu WWW.	2		6		EKP_03, EKP_05, EKP_06
<b>Łącznie godzin</b>	<b>18</b>		<b>18</b>		

Metody weryfikacji efektów kształcenia dla przedmiotu									
Symbol EKP	Test	Egzamin ustny	Egzamin pisemny	Kolokwium	Sprawozdanie	Projekt	Prezentacja	Zaliczenie praktyczne	Inne
EKP_01		x			x	x		x	
EKP_02		x			x	x		x	
EKP_03		x			x	x		x	
EKP_04		x			x	x		x	
EKP_05		x			x	x		x	
EKP_06		x			x	x		x	

Kryteria zaliczenia przedmiotu
Zaliczenie laboratoriów (ZL), w tym projekty i praca praktyczna. Należy zdobyć co najmniej 60% punktów możliwych do zdobycia.
Egzamin pisemny (E): należy zdobyć co najmniej 60% punktów możliwych do zdobycia.
Ocena końcowa jest średnią ważoną: 40%E+60%ZL

Uwaga: student otrzymuje ocenę powyżej dostatecznej, jeżeli uzyskane efekty kształcenia przekraczają wymagane minimum.

Nakład pracy studenta				
Forma aktywności	Szacunkowa liczba godzin przeznaczona na zrealizowanie aktywności			
	W	C	L	P
Godziny kontaktowe	18		18	
Czytanie literatury	14		14	
Przygotowanie do zajęć ćwiczeniowych, laboratoryjnych, projektowych			17	
Przygotowanie do egzaminu, zaliczenia	14		6	
Opracowanie dokumentacji projektu/sprawozdania	6		24	
Uczestnictwo w zaliczeniach i egzaminach	2		2	
Udział w konsultacjach	7		6	
<b>Łącznie godzin</b>	<b>61</b>		<b>87</b>	
<b>Sumaryczna liczba godzin dla przedmiotu</b>	<b>148</b>			
<b>Sumaryczna liczba punktów ECTS dla przedmiotu</b>	<b>5</b>			
	Liczba godzin		ECTS	
Obciążenie studenta związane z zajęciami praktycznymi	87		3	
Obciążenie studenta na zajęciach wymagających bezpośredniego udziału nauczycieli akademickich	53		2	

Literatura podstawowa
Projektowanie serwisów WWW. Standardy sieciowe. Wydanie III. Jeffrey Zeldman, Ethan Marcotte. Helion, 2010.
JavaScript. Wprowadzenie. Powers S., Helion 2007
Zrozumieć JavaScript. Wprowadzenie do programowania, Marijn Haverbeke, Helion 2015.
Podręcznik języka PHP – <a href="http://www.php.org">www.php.org</a> .

Kursy dostępne na stronach [www.w3schools.com](http://www.w3schools.com).  
Witryny i podręczniki on-line wybranych systemów CMS.

**Literatura uzupełniająca**

Head First Web Design. Edycja polska (Rusz głową!), Autorzy: Ethan Watrall, Jeff Siarto, Helion, 2010.  
Niezwodne zasady web designu. Projektowanie spektakularnych witryn internetowych. Wydanie III, Jason Beard, James George, Helion 2015  
Responsywne strony WWW dla każdego. Clarissa Peterson. Helion 2015.

**Osoba odpowiedzialna za przedmiot**

dr Ewa Ratajczak-Ropel

KSI

**Pozostałe osoby prowadzące przedmiot**

mgr Ireneusz Meyer

KSI

mgr Izabela Wierzbowska

KSI