

**KARTA PRZEDMIOTU****I. Dane podstawowe**

Nazwa przedmiotu	Projekt programistyczny: sieci i technologie internetowe
Nazwa przedmiotu w języku angielskim	Programming project: networks and internet technologies
Kierunek studiów	Informatyka
Poziom studiów (I, II, jednolite magisterskie)	I
Forma studiów (stacjonarne, niestacjonarne)	stacjonarne
Dyscyplina	Informatyka
Język wykładowy	polski

Koordinator przedmiotu/osoba odpowiedzialna	Dr Marcin Płonkowski
---	----------------------

Forma zajęć ( <i>katalog zamknięty ze słownika</i> )	Liczba godzin	semestr	Punkty ECTS
wykład			3
konwersatorium			
ćwiczenia			
laboratorium	30	VI	
warsztaty			
seminarium			
proseminarium			
lektorat			
praktyki			
zajęcia terenowe			
pracownia dyplomowa			
translatorium			
wizyta studyjna			

Wymagania wstępne	Przedmioty obowiązkowe oraz wybrane w ramach specjalizacji, konieczne do realizacji zadania nakreślonego w pracy licencjackiej. Umiejętność programowania. Znajomość metodologii i techniki programowania obiektowego.
-------------------	--

**II. Cele kształcenia dla przedmiotu**

Projektowanie aplikacji z wykorzystaniem zaawansowanych technik programowania. Praktyczne rozwiązanie w sposób systematyczny problemu opisanego w pracy licencjackiej. Opracowanie przez studentów aplikacji wraz z dokumentacją będącej częścią pracy licencjackiej.
---



### III. Efekty uczenia się dla przedmiotu wraz z odniesieniem do efektów kierunkowych

Symbol	Opis efektu przedmiotowego	Odniesienie do efektu kierunkowego
<b>WIEDZA</b>		
W_01	Student posiada podstawową wiedzę z zakresu technologii, którą wybrał do stworzenia aplikacji. Studentowi potrafi: przywołać informacje z zakresu wytwarzania oprogramowania, które są niezbędne przy harmonogramowaniu całego przedsięwzięcia; opisywać funkcjonalność aplikacji; zlokalizować kod źródłowy będący implementacją wybranej funkcjonalności aplikacji; zdefiniować problem pracy i wytłumaczyć jego rozwiązanie wykorzystując aplikację.	K_W03, K_W05, K_W06
<b>UMIEJĘTNOŚCI</b>		
U_01	Student potrafi: zaprojektować aplikację, a następnie przygotować ją wykorzystując wybraną technologię; zaprezentować swój projekt programistyczny ze szczególną uwagą na jego funkcjonalności; wyjaśnić zasadę działania poszczególnych modułów przygotowanej aplikacji; pracować systematycznie przez co kształci w sobie umiejętność terminowości; sumiennie pracować przez co tworzy najwyższej jakości oprogramowanie realizujące założone w pracy licencjackiej funkcjonalności.	K_U03, K_U04, K_U06, K_U07
<b>KOMPETENCJE SPOŁECZNE</b>		
K_01	Pracuje indywidualnie i systematycznie nad projektem zgodnie z przygotowanym harmonogramem	K_K01, K_K04
K_02	Wykorzystuje wyszukane informacje z uwzględnieniem zasad etycznych i prawnych	K_K06
K_03	Potrafi określić priorytety w ramach realizowanego projektu informatycznego, wykazuje się inicjatywą i efektywnością.	K_K02, K_K04

### IV. Opis przedmiotu/ treści programowe

#### Treści programowe przedmiotu:

Opracowanie projektu i napisanie aplikacji zgodnie z tematem ustalonym na wybranym seminarium dyplomowym. Opracowanie dokumentacji projektu zgodnie z wymaganymi wzorcami. Przeprowadzenie prezentacji utworzonej aplikacji.

### V. Metody realizacji i weryfikacji efektów uczenia się

Symbol efektu	Metody dydaktyczne (lista wyboru)	Metody weryfikacji (lista wyboru)	Sposoby dokumentacji (lista wyboru)
<b>WIEDZA</b>			
W_01	Praca pod kierunkiem	Projekt	Karta oceny projektu
<b>UMIEJĘTNOŚCI</b>			
U_01	Metoda projektu	Projekt	Karta oceny projektu

KOMPETENCJE SPOŁECZNE			
K_01	Metoda projektu	Projekt	Karta oceny projektu
K_02	Metoda projektu	Projekt	Karta oceny projektu
K_03	Metoda projektu	Projekt	Karta oceny projektu

**VI. Kryteria oceny, wagi...**

Warunkiem zaliczenia przedmiotu jest przygotowanie praktycznej części pracy licencjackiej

**VII. Obciążenie pracą studenta**

Forma aktywności studenta	Liczba godzin
Liczba godzin kontaktowych z nauczycielem	<b>50</b>
Liczba godzin indywidualnej pracy studenta	<b>40</b>

**VIII. Literatura**

Literatura podstawowa
Literatura zalecana przez prowadzącego seminarium.
Literatura uzupełniająca