

POLITECHNIKA KRAKOWSKA IM. TADEUSZA KOŚCIUSZKI

KARTA PRZEDMIOTU

obowiązuje studentów rozpoczynających studia w roku akademickim 2020/2021

Wydział Informatyki i Telekomunikacji

Kierunek studiów: Informatyka

Profil: Ogólnoakademicki

Forma studiów: niestacjonarne

Kod kierunku: I

Stopień studiów: I

Specjalności: Brak specjalności

1 INFORMACJE O PRZEDMIOCIE

NAZWA PRZEDMIOTU	Zaawansowane technologie projektowania aplikacji internetowych
NAZWA PRZEDMIOTU W JĘZYKU ANGIELSKIM	
KOD PRZEDMIOTU	WiIT I oIN D10 20/21
KATEGORIA PRZEDMIOTU	Przedmioty specjalnościowe
LICZBA PUNKTÓW ECTS	5.00
SEMESTRY	7

2 RODZAJ ZAJĘĆ, LICZBA GODZIN W PLANIE STUDIÓW

SEMESTR	WYKŁAD	ĆWICZENIA	LABORATORIUM	LABORATORIUM KOMPUTERO- WE	SEMINARIUM	PROJEKT
7	18	0	18	0	0	0

3 CELE PRZEDMIOTU

Cel 1 Zapoznanie z zaawansowanymi technologiami tworzenia aplikacji internetowych.

Cel 2 Zapoznanie z zasadami projektowania i implementacji nowoczesnych aplikacji webowych w oparciu o różne frameworki i wzorce projektowe.

Cel 3 Zrozumienie współczesnych problemów związanych z tworzeniem rozbudowanych aplikacji internetowych.

Kod archiwizacji:

4 WYMAGANIA WSTĘPNE W ZAKRESIE WIEDZY, UMIEJĘTNOŚCI I INNYCH KOMPETENCJI

- 1 Podstawowa wiedza z zakresu projektowania aplikacji internetowych i języków programowania używanych do ich budowy.
- 2 Umiejętność programowania obiektowego w jednym z czterech języków: C#, PHP, Java lub JavaScript.
- 3 Podstawowa wiedza z zakresu sieci komputerowych i baz danych.

5 EFEKTY KSZTAŁCENIA

- EK1 Wiedza** Zna i rozumie podstawowe metody, techniki i narzędzia pozwalające budować złożone aplikacje internetowe.
- EK2 Wiedza** Posiada zaawansowaną wiedzę na temat wyboru optymalnego frameworka do budowy aplikacji webowej o konkretnej charakterystyce.
- EK3 Umiejętności** Potrafi przeprowadzić szczegółową analizę wdrożeniową w celu wyboru odpowiedniej technologii dla podanego problemu.
- EK4 Umiejętności** Potrafi utworzyć w pełni działającą aplikację webową w oparciu o wybrany framework.
- EK5 Kompetencje społeczne** Umie pracować indywidualnie oraz przekazywać uzyskane rezultaty pracy w zrozumiały sposób, wykorzystując przy tym narzędzia informatyczne do zdalnego kontaktu z nauczycielem.

6 TREŚCI PROGRAMOWE

LABORATORIUM		
LP	TEMATYKA ZAJĘĆ OPIS SZCZEGÓŁOWY BLOKÓW TEMATYCZNYCH	LICZBA GODZIN
L1	Organizacja zajęć, omówienie programu ćwiczeń laboratoryjnych, konfiguracja IDE pod wybrany framework. Uruchomienie aplikacji, stworzenie pierwszego powitalnego kontrolera.	2
L2	Zarządzanie cyklem życia i budowaniem projektu (Maven, Gradle, Composer, NuGet).	2
L3	Routing i kontrolery, adnotacje.	2
L4	Połączenie bazy danych (PostgreSQL) z aplikacją, stworzenie odpowiedniej konfiguracji.	2
L5	Security: Autentykacja, Autoryzacja.	2
L6	Przetwarzanie formularzy.	2
L7	Wdrożenie usług do komunikacji z urządzeniami klienckimi w oparciu o HTTP REST API.	2
L8	Zbudowanie tokenu do autoryzacji i transmisji danych w oparciu o JSON Web Token (JWT).	2
L9	Komunikacja z endpointami API z wykorzystaniem technologii frontendowych. Autoryzacja przy użyciu JWT token.	2

WYKŁAD		
LP	TEMATYKA ZAJĘĆ OPIS SZCZEGÓŁOWY BLOKÓW TEMATYCZNYCH	LICZBA GODZIN
W1	Wprowadzenie do zaawansowanych aplikacji internetowych. Przegląd wybranych frameworków automatyzujących tworzenie aplikacji webowych.	2
W2	Systemy zarządzania pakietami.	2
W3	Nowoczesne podejścia budowania architektur aplikacji webowych,DDD, CQRS, DCI, architektura heksagonalna.	4
W4	Mikroserwis a monolit, mocne i słabe strony obu podejść.	2
W5	Odwzorowanie obiektowej architektury systemu informatycznego na bazę danych z wykorzystaniem ORM i jego narzędzi.	2
W6	Formularze, serwisy, zdarzenia.	2
W7	Praca z API.	2
W8	Oddzielenie backendu od frontendu. Przedstawienie możliwości komunikacji z API oraz zastosowanie JSON Web Tokenu.	2

7 NARZĘDZIA DYDAKTYCZNE

N1 Wykłady

N2 Ćwiczenia laboratoryjne

N3 Prezentacje multimedialne

N4 Konsultacje

8 OBCIĄŻENIE PRACĄ STUDENTA

FORMA AKTYWNOŚCI	ŚREDNIA LICZBA GODZIN NA ZREALIZOWANIE AKTYWNOŚCI
Godziny kontaktowe z nauczycielem akademickim, w tym:	
Godziny wynikające z planu studiów	36
Konsultacje przedmiotowe	10
Egzaminy i zaliczenia w sesji	4
Godziny bez udziału nauczyciela akademickiego wynikające z nakładu pracy studenta, w tym:	
Przygotowanie się do zajęć, w tym studiowanie zalecanej literatury	30
Opracowanie wyników	30
Przygotowanie raportu, projektu, prezentacji, dyskusji	40
SUMARYCZNA LICZBA GODZIN DLA PRZEDMIOTU WYNIKAJĄCA Z CAŁEGO NAKŁADU PRACY STUDENTA	150
SUMARYCZNA LICZBA PUNKTÓW ECTS DLA PRZEDMIOTU	5.00

9 SPOSOBY OCENY

OCENA FORMUJĄCA

F1 Wejściówki

F2 Projekt indywidualny

OCENA PODSUMOWUJĄCA

P1 Średnia ważona ocen formujących

P2 Egzamin pisemny

WARUNKI ZALICZENIA PRZEDMIOTU

W1 Pozytywna ocena z projektu i wejściówek

W2 Obecność na co najmniej 50% zajęć laboratoryjnych

W3 Pozytywna ocena z egzaminu

OCENA AKTYWNOŚCI BEZ UDZIAŁU NAUCZYCIELA

B1 Sprawozdanie z projektu

KRYTERIA OCENY

EFEKT KSZTAŁCENIA 1	
NA OCENĘ 3.0	Student zna ogólne metody budowania złożonych aplikacji internetowych oraz technologie i narzędzia do tego wykorzystywane.
EFEKT KSZTAŁCENIA 2	
NA OCENĘ 3.0	Student posiada odpowiednią wiedzę aby wybrać preferowany framework do budowy aplikacji webowej z określonymi wymaganiami.
EFEKT KSZTAŁCENIA 3	
NA OCENĘ 3.0	Student potrafi przeanalizować potrzeby biznesowe tak aby wybrać odpowiednią dla postawionego problemu technologię.
EFEKT KSZTAŁCENIA 4	
NA OCENĘ 3.0	Student potrafi zaimplementować prostą aplikację webową przy użyciu wybranego przez siebie frameworka.
EFEKT KSZTAŁCENIA 5	
NA OCENĘ 3.0	Student w miarę sumiennie uczęszcza na zajęcia i radzi sobie z pracą indywidualną.

10 MACIERZ REALIZACJI PRZEDMIOTU

EFEKT KSZTAŁCENIA	ODNIESIENIE DANEGO EFEKTU DO SZCZEGÓŁOWYCH EFEKTÓW ZDEFINIOWANYCH DLA PROGRAMU	CELE PRZEDMIOTU	TREŚCI PROGRAMOWE	NARZĘDZIA DYDAKTYCZNE	SPOSOBY OCENY
EK1	I1_W06 I1_W07 I1_W08	Cel 1 Cel 2 Cel 3	W1 W2 W3 W5 W6	N1 N3 N4	P1 P2
EK2	I1_W06 I1_W07 I1_W08	Cel 1 Cel 2 Cel 3	W1 W2 W3 W4 W5 W6 W7 W8	N1 N3 N4	P1 P2
EK3	I1_U01b I1_U04 I1_U12 I1_U17 I1_U20 I1_U21 I1_U23	Cel 1 Cel 2 Cel 3	L1 L2 L3 L4 L5 L6 L7 L8 L9	N2 N3 N4	F1 F2

EFEKT KSZTAŁCENIA	ODNIESIENIE DANEGO EFEKTU DO SZCZEGÓŁOWYCH EFEKTÓW ZDEFINIOWANYCH DLA PROGRAMU	CELE PRZEDMIOTU	TREŚCI PROGRAMOWE	NARZĘDZIA DYDAKTYCZNE	SPOSODY OCENY
EK4	I1_U01b I1_U04 I1_U12 I1_U17 I1_U20 I1_U21 I1_U23	Cel 1 Cel 2 Cel 3	L1 L2 L3 L4 L5 L6 L7 L8 L9	N2 N3 N4	F1 F2
EK5	I1_K03 I1_K04	Cel 2 Cel 3	L1 L2 L3 L4 L5 L6 L7 L8 L9	N2 N3 N4	F1 F2

11 WYKAZ LITERATURY

LITERATURA PODSTAWOWA

- [1] | **Robert C. Martin** — *Czysta architektura. Struktura i design oprogramowania. Przewodnik dla profesjonalistów*, , 2018, Helion
- [2] | **Vaughn Vernon** — *DDD dla architektów oprogramowania*, , 2016, Helion

LITERATURA UZUPEŁNIAJĄCA

- [1] | **Mariusz Walczak** — *Tworzenie nowoczesnych systemów webowych*, , 2016, Helion
- [2] | **Mark J. Price** — *C# 7.1 i .NET Core 2.0 dla programistów aplikacji wieloplatformowych*, , 2018, Helion
- [3] | **Craig Walls** — *Spring w akcji. Wydanie V*, , 2019, Helion
- [4] | **Azat Mardan** — *Node.js w praktyce. Tworzenie skalowalnych aplikacji sieciowych*, , 2015, Helion

12 INFORMACJE O NAUCZYCIELACH AKADEMICKICH

OSOBA ODPOWIEDZIALNA ZA KARTĘ

dr Adam Marszałek (kontakt: amarszalek@pk.edu.pl)

OSOBY PROWADZĄCE PRZEDMIOT

- 1 mgr inż. Andrzej Wilczyński (kontakt: andrzej.wilczynski@pk.edu.pl)
- 2 mgr inż. Adrian Widlak (kontakt: adrian.widlak@pk.edu.pl)

13 ZATWIERDZENIE KARTY PRZEDMIOTU DO REALIZACJI

(miejscowość, data)

(odpowiedzialny za przedmiot)

(dziekan)



PRZYJMUJĘ DO REALIZACJI (data i podpisy osób prowadzących przedmiot)

.....

.....