

Uproszczony opis zajęć - Sylabus

Państwowa Wyższa Szkoła Techniczno-Ekonomiczna im. ks. Bronisława Markiewicza w Jarosławiu

(stosuje się jako załącznik do programu studiów zamieszczanego w BIP)

I. INFORMACJE OGÓLNE

Nazwa zajęć Java – programowanie w sieci		Kod zajęć:	
Nazwa kierunku studiów, poziom i profil kształcenia:		Informatyka pierwszego stopnia, profil praktyczny	
Język wykładowy: polski	Rodzaj zajęć:	Wykład, laboratorium	
Rok studiów: 3	Semestr: 5	Liczba punktów ECTS przypisana zajęciom:	4
Instytut (Zakład) odpowiedzialny za zajęcia:		Instytut Inżynierii Technicznej	

FORMA PROWADZENIA ZAJĘĆ I LICZBA GODZIN

Ogólna liczba godzin zajęć dydaktycznych na studiach stacjonarnych i niestacjonarnych z podziałem na formy:

Studia stacjonarne		Studia niestacjonarne	
Wykład:	15	Wykład:	
Ćwiczenia:		Ćwiczenia:	
Laboratorium:	30	Laboratorium:	
Lektorat:		Lektorat:	
Projekt:		Projekt:	
Zajęcia praktyczne:		Zajęcia praktyczne:	
Seminarium:		Seminarium:	
Zajęcia terenowe:		Zajęcia terenowe:	
Praktyki:		Praktyki:	
Inna forma (jaka):		Inna forma (jaka):	
RAZEM:	45	RAZEM:	

II. INFORMACJE SZCZEGÓŁOWE

Przypisane do zajęć efekty uczenia się w zakresie wiedzy, umiejętności oraz kompetencji społecznych i odniesienie ich do efektów uczenia się dla określonego kierunku studiów, poziomu i profilu.

UWAGA:

Dzielimy efekty uczenia się przypisane do zajęć na kategorie wiedzy, umiejętności i kompetencji społecznych. Przypisane do zajęć efekty uczenia się **nie muszą obejmować wszystkich trzech kategorii**.

Symbol efektów uczenia się przypisanego do zajęć*	Po zakończeniu zajęć i potwierdzeniu osiągnięcia efektów uczenia się, student w kategorii:	Odniesienie do efektów uczenia się dla określonego kierunku studiów, poziomu i profilu #
	Wiedzy - zna i rozumie	
E_01	zna i rozumie podstawowe składniki architektury WWW, potrafi objaśnić działanie aplikacji WWW, serwera aplikacji oraz komponentowych modeli aplikacji WWW	K_W06, K_W07, K_W08, K_W10
E_02	rozpoznaje uwarunkowania decydujące o wyborze optymalnej technologii	K_W06, K_W07, K_W08, K_W10
E_03	rozpoznaje i klasyfikuje najczęściej popełniane błędy przy tworzeniu rozbudowanych aplikacji internetowych	K_W06, K_W07, K_W08, K_W10
	Umiejętności - potrafi	

E_04	student potrafi stworzyć w pełni funkcjonalną przykładową aplikację internetową dla zilustrowania konkretnej technologii	K_U01, K_U08, K_U09, K_U12, K_U20
E_05	student potrafi wykonać szczegółową dokumentację wykonanej pracy	K_U01, K_U06, K_U09, K_U12, K_U20
E_06	student swobodnie posługuje się różno-rodnymi środowiskami programistycznymi oraz różnymi językami programowania	K_U01, K_U08, K_U09, K_U12, K_U20
	Kompetencji społecznych - jest gotów do	
E_07	rozumie potrzebę uczenia się przez całe życie	K_K01, K_K03
E_08	rozumie i akceptuje potrzebę pracy w zespole	K_K01, K_K03

* kod zajęć,

efekty uczenia się dla określonego kierunku studiów, poziomu i profilu (np. K_W01, K_U01, ..)

W- wiedza, U- umiejętności, K- kompetencje społeczne

01, 02...- numer efektu uczenia się

UWAGA!

Zaleca się, aby w zależności od liczby godzin zajęć, liczba efektów uczenia się zawierała się w przedziale: 4-7, ale są to wartości umowne.

TREŚCI PROGRAMOWE I ICH ODNIESIENIE DO EFEKTÓW UCZENIA SIĘ PRZYPISANYCH DO ZAJĘĆ

Treści programowe (uszczegółowione, zaprezentowane z podziałem na poszczególne formy zajęć tj. wykład, ćwiczenia, laboratoria, projekty, seminaria i inne):

Symbol treści programowych	Opis treści programowych	Forma zajęć	Liczba godzin	Odniesienie do efektów uczenia się przypisanych do zajęć
		wykład		
TP-01	Komunikacja XML Drzewa DOM w języku Java, Parsery		2	E_01, E_02, E_03, E_06, E_07
TP-02	Architektura CORBA. Interface Definition Language (IDL). Object Request Broker (ORB)		2	E_01, E_02, E_03, E_06, E_07
TP-03	Enterprise JavaBeans (EJB) typy komponentów, klienci dla komponentów, transakcje		3	E_01, E_02, E_03, E_06, E_07
TP-04	Odwzorowanie obiektowo-relacyjne (Hibernate, Java Persistence API)		2	E_01, E_02, E_03, E_06, E_07
TP-05	Web Services, Protokół komunikacyjny SOAP, Język opisu interfejsu WSDL, Rejestr UDDI		2	E_01, E_02, E_03, E_06, E_07
TP-06	Architektura szkieletowa Spring (Spring Framework)		2	E_01, E_02, E_03, E_06, E_07
TP-07	Techniki tworzenia aplikacji internetowych AJAX		2	E_01, E_02, E_03, E_06, E_07
		laboratorium		
TP-08	Aplikacja w języku Java służąca do tworzenia dokumentu XML (Java DOM API)		3	E_01, E_02, E_03, E_04, E_05, E_06, E_07, E_08
TP-09	Aplikacja wykorzystująca architekturę		4	E_01, E_02, E_03, E_04,

	CORBA			E_05, E_06, E_07, E_08
TP-10	Aplikacje korzystająca z funkcjonalności udostępnianej przez komponenty Enterprise JavaBeans (EJB)		4	E_01, E_02, E_03, E_04, E_05, E_06, E_07, E_08
TP-11	Instalacja biblioteki Hibernate w środowisku NetBeans		3	E_01, E_02, E_03, E_04, E_05, E_06, E_07, E_08
TP-12	Aplikacja Java dostęp do bazy danych Java Persistence API		3	E_01, E_02, E_03, E_04, E_05, E_06, E_07, E_08
TP-13	Web Services. Tworzenie Web Services w Javie i w ASP.NET		6	E_01, E_02, E_03, E_04, E_05, E_06, E_07, E_08
TP-14	Aplikacja internetowa wykorzystująca architekturę Spring		3	E_01, E_02, E_03, E_04, E_05, E_06, E_07, E_08
TP-15	Możliwości i zastosowanie technologii AJAX		4	E_01, E_02, E_03, E_04, E_05, E_06, E_07, E_08

III. INFORMACJE DODATKOWE

Odniesienie efektów uczenia się przypisanych do zajęć i treści programowych do form zajęć i metod oceniania

Symbol efektu uczenia się przypisanego do zajęć	Formy zajęć i metody dydaktyczne prowadzenia zajęć umożliwiające osiągnięcie założonych efektów uczenia się *	Metody weryfikacji osiągnięcia efektów uczenia się przypisanych do zajęć #
WIEDZA		
E_01- E_03	wykład i zajęcia praktyczne – prezentacja, wykład z dyskusją, praktyczna realizacja aplikacji	egzamin, wykonane ćwiczenia, projekt zaliczeniowy
UMIEJĘTNOŚCI		
E_04- E_05	zajęcia praktyczne – prezentacja, dyskusja, praktyczna realizacja aplikacji	wykonane ćwiczenia, projekt zaliczeniowy
E_06	wykład i zajęcia praktyczne – prezentacja, wykład z dyskusją, praktyczna realizacja aplikacji	egzamin, wykonane ćwiczenia, projekt zaliczeniowy
KOMPETENCJE SPOŁECZNE		
E_07	wykład i zajęcia praktyczne – prezentacja, wykład z dyskusją, praktyczna realizacja aplikacji	egzamin, wykonane ćwiczenia, projekt zaliczeniowy
E_08	zajęcia praktyczne – prezentacja, dyskusja, praktyczna realizacja aplikacji	wykonane ćwiczenia, projekt zaliczeniowy

Metody weryfikacji osiągnięcia efektów uczenia się przypisanych do zajęć, powinny być zróżnicowane w zależności od kategorii, tj. inne dla kategorii wiedza i inne dla kategorii umiejętności i kompetencje społeczne.

* np. wykład podający, wykład problemowy, ćwiczenia oparte na wykorzystaniu różnych źródeł wiedzy

np. egzamin ustny, test, prezentacja, projekt