

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 Kurs Ruby on Rails		Kod zajęć: D08	
Nazwa kierunku studiów, poziom i profil kształcenia:		Informatyka, I stopnia, profil praktyczny	
Język wykładowy: polski	Rodzaj zajęć:	Zajęcia specjalistyczne	
Rok studiów: III	Semestr: 6	Liczba punktów ECTS przypisana zajęciom:	2
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:		Wykład:	
Ćwiczenia:		Ćwiczenia:	
Laboratorium:	30	Laboratorium:	18
Lektorat:		Lektorat:	
Projekt:		Projekt:	
Zajęcia praktyczne:		Zajęcia praktyczne:	
Seminarium:		Seminarium:	
Zajęcia terenowe:		Zajęcia terenowe:	
Praktyki:		Praktyki:	
Inna forma (jaka):		Inna forma (jaka):	
RAZEM:	30	RAZEM:	18

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	
D08_01	Rozumie architekturę zgodną z modelem MVC	K_W08, K_W10
	Umiejętności - potrafi	
D08_02	Potrafi zaprojektować funkcjonalność aplikacji internetowej	K_U09, K_U09, K_U12, K_U18
D08_03	Potrafi wykorzystać paradygmaty programowania obiektowego w praktyce programistycznej	K_U09, K_U09, K_U12
D08_04	Potrafi zaprojektować i zaimplementować relacyjną bazę danych	K_U09, K_U09, K_U12, K_U17, K_U18
D08_05	Potrafi przeprowadzić testy aplikacji	K_U08, K_U15
	Kompetencji społecznych - jest gotów do	
D08_06	Potrafi zaplanować własną pracę i oszacować czas niezbędny do jej wykonania	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
		laboratorium		
TP-01	Zapoznanie z budową i funkcjonalnością Ruby on Rails		2	D08_01
TP-02	Generowanie aplikacji, rusztowania		2	D08_02, D08_03, D08_03,D08_04, D08_06
TP-03	Formularze, helpery, metody w kontrolerach		4	D08_02, D08_03, D08_03,D08_04, D08_06
TP-04	Relacje w modelach, helpery dla relacji many-to-many		4	D08_02, D08_03, D08_03,D08_04, D08_06
TP-05	Walidacja, funkcje użytkownika na poziomie modelu		4	D08_02, D08_03, D08_03,D08_04, D08_06
TP-06	Routing w aplikacjach RoR		4	D08_02, D08_03, D08_03,D08_04, D08_06
TP-07	Testy wbudowane w mechanizmy RoR		2	D08_05, D08_06
TP-08	Debugowanie aplikacji RoR		2	D08_02, D08_03, D08_03,D08_04, D08_06
TP-09	Deployment aplikacji RoR		2	D08_02, D08_03, D08_03,D08_04, D08_06
TP-10	Zabezpieczenia w RoR, autoryzacja		2	D08_02, D08_03, D08_03,D08_04, D08_06
TP-11	Wykorzystanie bibliotek Gem		2	D08_02, D08_03, D08_03,D08_04, D08_06

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		
D08_01	Pokaz, zajęcia projektowe	Kontrola postępów projektu
UMIEJĘTNOŚCI		
D08_02	Pokaz, zajęcia projektowe	Kontrola postępów projektu
D08_03	Pokaz, zajęcia projektowe	Kontrola postępów projektu
D08_04	Pokaz, zajęcia projektowe	Kontrola postępów projektu
D08_05	Pokaz, zajęcia projektowe	Kontrola postępów projektu
KOMPETENCJE SPOŁECZNE		
D08_06	Pokaz, zajęcia projektowe	obserwacja

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