

Karta przedmiotu

Nazwa i kod przedmiotu	HIPERTEKST I HIPERMEDIA, PG_00022442						
Kierunek studiów	Automatyka i Robotyka						
Data rozpoczęcia studiów	październik 2016 r.		Rok akademicki realizacji przedmiotu		2016/2017		
Poziom kształcenia	I stopnia - inżynierskie		Grupa zajęć		Grupa zajęć obowiązkowych z zakresu kierunku studiów		
Forma studiów	stacjonarne		Sposób realizacji		na uczelni		
Rok studiów	1		Język wykładowy		polski		
Semestr studiów	1		Liczba punktów ECTS		3.0		
Profil kształcenia	ogólnoakademicki		Forma zaliczenia		zaliczenie		
Jednostka prowadząca	Wydział Elektroniki, Telekomunikacji i Informatyki -> Katedra Inteligentnych Systemów Interaktywnych						
Imię i nazwisko wykładowcy (wykładowców)	Odpowiedzialny za przedmiot		dr inż. Wioleta Szwoch				
	Prowadzący zajęcia z przedmiotu		dr hab. inż. Jan Daciuk				
			dr hab. inż. Michał Sobaszek				
			dr inż. Wioleta Szwoch				
			dr inż. Jarosław Magiera				
			dr hab. inż. Marcin Gnyba				
			dr inż. Adam Kaczmarek				
			dr hab. inż. Robert Bogdanowicz				
			dr inż. Agata Kołakowska				
			mgr inż. Marcin Sokół				
		dr inż. Wojciech Siwicki					
		dr inż. Marcin Strąkowski					
Formy zajęć i metody nauczania	Forma zajęć	Wykład	Ćwiczenia	Laboratorium	Projekt	Seminarium	RAZEM
	Liczba godzin zajęć	15.0	0.0	6.0	20.0	0.0	41
	W tym liczba godzin zajęć na odległość: 0.0						
Aktywność studenta i liczba godzin pracy	Aktywność studenta	Udział w zajęciach dydaktycznych, objętych planem studiów		Udział w konsultacjach		Praca własna studenta	RAZEM
	Liczba godzin pracy studenta	41		12.0		22.0	75
Cel przedmiotu	Zapoznanie z zagadnieniami dotyczącymi hipertekstu i hipermediów						
Efekty uczenia się przedmiotu	Efekt kierunkowy		Efekt z przedmiotu		Sposób weryfikacji i oceny efektu		
	[K_W07] ma wiedzę w zakresie architektury systemów komputerowych i układów programowalnych, zna budowę i zastosowania cyfrowych układów programowalnych, mikroprocesorów, mikrokontrolerów i procesorów sygnałowych		Student opisuje podstawowe zagadnienia dotyczące prezentacji, transformacji i synchronizacji informacji w systemie rozproszonym, opisuje współczesne technologie realizacji hipermediów i związanych z nimi usług oraz prezentuje własny system pozyskiwania i prezentacji informacji z wykorzystaniem wybranych technologii.		[SU4] Ocena umiejętności korzystania z metod i narzędzi		
Treści przedmiotu	1. Wprowadzenie do Internetu i sieci Web. 2. Funkcjonalność i budowa przeglądarki internetowej 3. Języki opisu struktury dokumentu. 4. Składnia HTML 5. Projektowanie stron WWW: tekst, lista, obrazy, multimedia , interaktywny formularz HTML: akcje i dane, tabele 6. Arkusze stylu. - CSS 7. Język XML: struktura logiczna a prezentacja 8. XML Schema język opisu dokumentu 9. Transformacja XSL: 10. Obiekty formatujące (XSL:FO) 11. Powiązania treści: XPath, XLink, XPointer 12. Animation: Adobe Flash Player, SVG						

Wymagania wstępne i dodatkowe			
Sposoby i kryteria oceniania osiągniętych efektów uczenia się	Sposób oceniania (składowe)	Próg zaliczeniowy	Składowa oceny końcowej
		0.0%	0.0%
Zalecana lista lektur	Podstawowa lista lektur	Bates, Ch.: XML in Theory and Practice, John Wiley & Sons, 2003 Mangano, S.: XSLT. Receptury. Helion 2007 Kurs języka HTML - poradnik webmastera: http://webmaster.helion.pl/kurshtml/	
	Uzupełniająca lista lektur	Nie ma wymagań	
	Adresy eZasobów	Adresy na platformie eNauczanie:	
Przykładowe zagadnienia/ przykładowe pytania/ realizowane zadania			
Praktyki zawodowe w ramach przedmiotu	Nie dotyczy		

Dokument wygenerowany elektronicznie. Nie wymaga pieczęci ani podpisu.