

(pieczęć wydziału)

KARTA PRZEDMIOTU

1. Nazwa przedmiotu: TECHNOLOGIE APLIKACJI INTERNETOWYCH		2. Kod przedmiotu: ITS_TAI		
3. Karta przedmiotu ważna od roku akademickiego: 2012/2013				
4. Forma kształcenia: studia drugiego stopnia				
5. Forma studiów: studia stacjonarne				
6. Kierunek studiów: INFORMATYKA (RAU)				
7. Profil studiów: ogólnoakademicki				
8. Specjalność: Internet i Technologie Sieciowe				
9. Semestr: II				
10. Jednostka prowadząca przedmiot: Wydział Automatyki, Elektroniki i Informatyki				
11. Prowadzący przedmiot: dr inż. Aleksandra Gruca				
12. Przynależność do grupy przedmiotów: przedmioty specjalnościowe				
13. Status przedmiotu: obieralny				
14. Język prowadzenia zajęć: polski				
15. Przedmioty wprowadzające oraz wymagania wstępne: Przedmioty wprowadzające: Sieci komputerowe, Bazy danych, Programowanie komputerów, Programowanie obiektowe Wymagania wstępne: znajomość technologii sieciowych i bazo-danowych, umiejętność programowania				
16. Cel przedmiotu: Celem przedmiotu jest zapoznanie studentów z problemami związanymi z konstruowaniem aplikacji dla Internetu, a także narzędziami i metodami ich rozwiązywania. W ramach przedmiotu studenci zostaną zapoznani z metodami projektowania i implementacji aplikacji biznesowych, zaznajomią się z architekturami aplikacji internetowych oraz metodami implementacji ich modułów.				
17. Efekty kształcenia:				
Nr	Opis efektu kształcenia	Metoda sprawdzenia efektu kształcenia	Forma prowadzenia zajęć	Odniesienie do efektów dla kierunku studiów
1	Znajomość podstawowych architektur aplikacji internetowych oraz metodologii ich projektowania.	Kolokwium	Wykład	K_W09
2	Szeroka znajomość narzędzi oraz technologii wykorzystywanych do realizacji aplikacji działających w rozproszonym środowisku sieci Internet	Kolokwium	Wykład	K_W09

3	Umiejętność zaprojektowania aplikacji internetowej, implementacji zaproponowanego rozwiązania oraz jego wdrożenie	Zadania projektowe	Projekt	K_U12, K_U17, KU_18
4	Umiejętność definiowania zadań szczegółowych i ich grupowej realizacji.	Zadanie projektowe	Projekt	K_K03, K_K04
5	Potrafi samodzielnie podejmować decyzje dotyczące oceny istniejących rozwiązań sieciowych, identyfikować problemy oraz zaprezentować i obronić wybrane przez siebie rozwiązania.	Zadanie projektowe	Projekt	K_K04, K_K05, K_K06
6	Potrafi pracować w zespole, identyfikować zadania wymagane do realizacji projektu oraz określać ich priorytety.	Zadanie projektowe	Projekt	K_K03, K_K04, K_K06

18. Formy zajęć dydaktycznych i ich wymiar (liczba godzin)

W. 30 Ćw. - L. - P. 30 Sem. -

19. Treści kształcenia:

(oddzielnie dla każdej z form zajęć dydaktycznych W./Ćw./L./P./Sem.)

Wykłady

Treść wykładów obejmuje następujące zagadnienia:

1. Internet jako specyficzne środowisko udostępniania treści.
2. Przechowywanie i prezentowanie zawartości
3. Ergonomia i użyteczność stron internetowych
4. Specyfika modelu architektury aplikacji sieciowej
5. Przegląd narzędzi oraz metod projektowania aplikacji internetowych.
6. Technologie tworzenia aplikacji działających w rozproszonym środowisku sieci Internet
7. Komunikacja pomiędzy poszczególnymi komponentami aplikacji rozproszonej
8. Budowa usług i dostęp do usług w sieci Internet
9. Rozpowszechnianie zawartości
 - QoS, QoE,
 - rozkładanie i równoważenie obciążenie,
 - akceleracja

W trakcie **zajęć projektowych** studenci opanują umiejętność konfigurowania podstawowych systemów i narzędzi, które umożliwiają tworzenie aplikacji przeznaczonych do pracy w sieci Internet. Studenci mają również praktyczną możliwość sprawdzenia swoich umiejętności doboru rozwiązań projektowych.

20. Egzamin: nie

21. Literatura podstawowa:

D. C. Naik, Internet Standards and Protocols, Microsoft Press, 1998

T. Schlossnagle, Scalable Internet Architectures, Sams Publishing, 2006

22. Literatura uzupełniająca:

S. Souders, High Performance Web Sites. Essential Knowledge for Front-End Engineers, O'Reilly, 2007

R. Bowen, K. Coar, Apache. Receptury, Wydawnictwo Helion, 2009
 H.M. Deitel, P.J. Deitel, T.R. Nieto, Internet & World Wide Web. How to program, Deitel & Associates Inc., 2001
 S. Graham, S. Simeonov, T. Boubez, D. Davis, G. Daniels, et al., Java. Usługi WWW. Vademecum profesjonalisty, Helion, ISBN: 83-7197-991-6, 2003
 J. McGovern, O. Sims, A. Jain, et.al., Enterprise Service Oriented Architectures: Concepts, Challenges, Recommendations, Springer, ISBN 14-0203-704-X, 2006

23. Nakład pracy studenta potrzebny do osiągnięcia efektów kształcenia

Lp.	Forma zajęć	Liczba godzin kontaktowych / pracy studenta
1	Wykład	30 / 20
2	Ćwiczenia	-- / --
3	Laboratorium	-- / --
4	Projekt	30 / 20
5	Seminarium	-- / --
6	Inne (kolokwium)	10 / 10
	Suma godzin	70 / 50

24. Suma wszystkich godzin: 120

25. Liczba punktów ECTS: 4

26. Liczba punktów ECTS uzyskanych na zajęciach z bezpośrednim udziałem nauczyciela akademickiego: 2

27. Liczba punktów ECTS uzyskanych na zajęciach o charakterze praktycznym (laboratoria, projekty): 2

28. Uwagi: ---

Zatwierdzono:

.....
 (data i podpis prowadzącego)

.....
 (data i podpis dyrektora instytutu/kierownika katedry
 /Dyrektora Kolegium Języków Obcych/
 kierownika lub dyrektora jednostki międzywydziałowej)