



Karta przedmiotu

Nazwa i kod przedmiotu	Hypertext and hypermedia, PG_00045355										
Kierunek studiów	Inżynieria danych										
Data rozpoczęcia studiów	październik 2024 r.	Rok akademicki realizacji przedmiotu		2024/2025							
Poziom kształcenia	I stopnia - inżynierskie	Grupa zajęć		Grupa zajęć obowiązkowych z zakresu kierunku studiów Grupa zajęć powiązanych z prowadzonymi badaniami naukowymi w dziedzinie nauki związanej z kierunkiem - profil ogólnoaakademicki							
Forma studiów	stacjonarne	Sposób realizacji		na uczelni							
Rok studiów	1	Język wykładowy		angielski							
Semestr studiów	1	Liczba punktów ECTS		3.0							
Profil kształcenia	ogółnoakademicki	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 inż. Wioleta Szwoch dr Magdalena Godlewska dr hab. inż. Jan Daciuk									
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		2.0	32.0		75				
Cel przedmiotu	Celem przedmiotu jest zapoznanie z zagadnieniami dotyczącymi hipertekstu i hipermediów.										
Efekty uczenia się przedmiotu	Efekt kierunkowy		Efekt z przedmiotu		Sposób weryfikacji i oceny efektu						
	[K6_U02] przygotowuje i przedstawia w sposób przekonujący profesjonalne prezentacje wyników swoich działań, z ich zaawansowaną interpretacją		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.		[SU3] Ocena umiejętności wykorzystania wiedzy uzyskanej w ramach przedmiotu [SU1] Ocena realizacji zadania						
	[K6_W04] wykazuje się kreatywnym i przedsiębiorczym działaniem w formułowaniu i realizowaniu innowacyjnych pomysłów		Student umie zorganizować dostęp do usług wystawionych w sieci. Student prezentuje własny system pozyskiwania i prezentacji informacji z wykorzystaniem wybranych technologii.		[SW3] Ocena wiedzy zawartej w opracowaniu tekstowym i projektowym						
	[K6_W06] klasyfikuje pozyskiwane informacje, ocenając ich przydatność do rozwiązania sformułowanych problemów		Student opisuje podstawowe zagadnienia dotyczące prezentacji, transformacji i synchronizacji informacji w systemie rozproszonym, opisuje współczesne technologie realizacji hipermediów i związanych z nimi usług		[SW1] Ocena wiedzy faktograficznej						

Treści przedmiotu	1. Wprowadzenie do Internetu i sieci Web. 2. Języki opisu struktury dokumentu. 3. Język HTML, projektowanie stron WWW: tekst, lista, obrazy, multimedia , interaktywny formularz HTML: akcje i dane, tabele 4. Arkusze stylu. - CSS 5. XML: struktura logiczna a prezentacja 6. DTD oraz XML Schema jako języki opisu dokumentu 7. Transformacja XSL 8. Obiekty formatujące (XSL:FO) 9. Powiązania treści: XPath, XLink, XPointer 10. SVG												
Wymagania wstępne i dodatkowe	Brak wymagań												
Sposoby i kryteria oceniania osiąganych efektów uczenia się	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Sposób oceniania (składowe)</th><th>Próg zaliczeniowy</th><th>Składowa oceny końcowej</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Ćwiczenia laboratoryjne</td><td>50.0%</td><td>30.0%</td></tr> <tr> <td>Wykład: Kolokwium pisemne</td><td>50.0%</td><td>30.0%</td></tr> <tr> <td>Projekt</td><td>50.0%</td><td>40.0%</td></tr> </tbody> </table>	Sposób oceniania (składowe)	Próg zaliczeniowy	Składowa oceny końcowej	Ćwiczenia laboratoryjne	50.0%	30.0%	Wykład: Kolokwium pisemne	50.0%	30.0%	Projekt	50.0%	40.0%
Sposób oceniania (składowe)	Próg zaliczeniowy	Składowa oceny końcowej											
Ćwiczenia laboratoryjne	50.0%	30.0%											
Wykład: Kolokwium pisemne	50.0%	30.0%											
Projekt	50.0%	40.0%											
Zalecana lista lektur	<table border="1"> <tr> <td>Podstawowa lista lektur</td><td>1. Bates, Ch.: XML in Theory and Practice, John Wiley & Sons, 2003 2. Mangano, S.: XSLT. Receptury. Helion 2007</td></tr> <tr> <td>Uzupełniająca lista lektur</td><td>w3schools.com</td></tr> <tr> <td>Adresy eZasobów</td><td>Adresy na platformie eNauczanie: Hypertext and hypermedia 2024/25 - Moodle ID: 41704 https://enauczanie.pg.edu.pl/moodle/course/view.php?id=41704</td></tr> </table>	Podstawowa lista lektur	1. Bates, Ch.: XML in Theory and Practice, John Wiley & Sons, 2003 2. Mangano, S.: XSLT. Receptury. Helion 2007	Uzupełniająca lista lektur	w3schools.com	Adresy eZasobów	Adresy na platformie eNauczanie: Hypertext and hypermedia 2024/25 - Moodle ID: 41704 https://enauczanie.pg.edu.pl/moodle/course/view.php?id=41704						
Podstawowa lista lektur	1. Bates, Ch.: XML in Theory and Practice, John Wiley & Sons, 2003 2. Mangano, S.: XSLT. Receptury. Helion 2007												
Uzupełniająca lista lektur	w3schools.com												
Adresy eZasobów	Adresy na platformie eNauczanie: Hypertext and hypermedia 2024/25 - Moodle ID: 41704 https://enauczanie.pg.edu.pl/moodle/course/view.php?id=41704												
Przykładowe zagadnienia/ przykładowe pytania/ realizowane zadania	HTML, XML, XML Schema, XSLT,												
Praktyki zawodowe w ramach przedmiotu	Nie dotyczy												

Dokument wygenerowany elektronicznie. Nie wymaga pieczęci ani podpisu.