

KARTA PRZEDMIOTU**I. Dane podstawowe**

Nazwa przedmiotu	Laboratorium specjalistyczne I
Nazwa przedmiotu w języku angielskim	Specialist laboratory I
Kierunek studiów	Informatyka
Poziom studiów (I, II, jednolite magisterskie)	II stopnia
Forma studiów (stacjonarne, niestacjonarne)	Stacjonarne
Dyscyplina	Informatyka, informatyka techniczna i telekomunikacja
Język wykładowy	Polski

Koordinator przedmiotu/osoba odpowiedzialna	dr Michał Dolecki
---	-------------------

Forma zajęć (<i>katalog zamknięty ze słownika</i>)	Liczba godzin	semestr	Punkty ECTS
laboratorium	45	II	4

Wymagania wstępne	Programowanie obiektowe Aplikacje w środowisku Java Bazy Danych
-------------------	---

II. Cele kształcenia dla przedmiotu

Pogłębienie umiejętności programistycznych studentów.
Zapoznanie z tworzeniem aplikacji z graficznym interfejsem użytkownika w Javie.

III. Efekty uczenia się dla przedmiotu wraz z odniesieniem do efektów kierunkowych

Symbol	Opis efektu przedmiotowego	Odniesienie do efektu kierunkowego
WIEDZA		
W_01	Student posiada wiedzę pozwalającą na efektywne rozwiązywanie typowych i niestandardowych problemów informatycznych.	K_W02
W_02	Student zna zasady tworzenia graficznego interfejsu użytkownika oraz aktualne kierunki rozwoju designu aplikacji	K_W04
UMIEJĘTNOŚCI		
U_01	Student potrafi pracować indywidualnie oraz w zespole, potrafi określić priorytety tworzonego oprogramowania. Umie efektywnie komunikować się z zespołem.	K_U01, K_U05
U_02	Student umie pracować w różnych środowiskach programistycznych	K_U18
U_03	Student potrafi wykorzystać posiadaną wiedzę informatyczną podczas tworzenia aplikacji	K_U17
U_04	Student umie pracować na różnych poziomach aplikacji od warstwy danych do interfejsu użytkownika	K_U14, K_U17, K_U18
U_05	Student potrafi pracować z dokumentacją projektową	K_U10
KOMPETENCJE SPOŁECZNE		
K_01	Student potrafi rzetelnie ocenić poziom własnej wiedzy, jest gotowy do rozwijania swoich zdolności oraz rozumie odpowiedzialność związaną z posiadaną wiedzą. Zna znaczenie nowoczesnych technologii dla społeczeństwa.	K_K01, K_K05, K_K06
K_02	Student charakteryzuje się inicjatywą w trakcie tworzenia oprogramowania jest kreatywny i przedsiębiorczy zachowując zasady prawne i etyczne.	K_K03, K_K04

IV. Opis przedmiotu/ treści programowe

<p>Trójwarstwowy model aplikacji. Tworzenie aplikacji z interfejsem graficznym. Aplikacje wielookienkowe wykorzystujące komponenty JFrame. Aplikacje wielookienkowe wykorzystujące komponenty JInternalFrame. Obsługa zdarzeń wywoływanych w warstwie prezentacji przez klasy warstwy logiki. Tworzenie własnych komponentów graficznych. Korzystanie z plików zawierających dane. Korzystanie z plików properties zawierających parametry aplikacji. Łączenie aplikacji z bazą danych. Wyświetlenie danych zawartych w bazie danych. Użycie komponentu JTable. Edycja danych przez interfejs graficzny.</p>
--

V. Metody realizacji i weryfikacji efektów uczenia się

Symbol efektu	Metody dydaktyczne <i>(lista wyboru)</i>	Metody weryfikacji <i>(lista wyboru)</i>	Sposoby dokumentacji <i>(lista wyboru)</i>
WIEDZA			

W_01	Praca pod kierunkiem	Kolokwium / Test	Uzupełnione i ocenione kolokwium / Test
W_02	Praca pod kierunkiem	Kolokwium / Test	Uzupełnione i ocenione kolokwium / Test
UMIEJĘTNOŚCI			
U_01	Ćwiczenia laboratoryjne / ćwiczenia praktyczne	Sprawdzenie umiejętności praktycznych / Przygotowanie / wykonanie projektu	Karta oceny projektu
U_02	Ćwiczenia laboratoryjne / ćwiczenia praktyczne	Sprawdzenie umiejętności praktycznych / Przygotowanie / wykonanie projektu	Karta oceny projektu
U_03	Ćwiczenia laboratoryjne / ćwiczenia praktyczne	Sprawdzenie umiejętności praktycznych / Przygotowanie / wykonanie projektu	Karta oceny projektu
U_04	Ćwiczenia laboratoryjne / ćwiczenia praktyczne	Sprawdzenie umiejętności praktycznych / Przygotowanie / wykonanie projektu	Karta oceny projektu
U_05	Ćwiczenia laboratoryjne / ćwiczenia praktyczne	Sprawdzenie umiejętności praktycznych / Przygotowanie / wykonanie projektu	Karta oceny projektu
KOMPETENCJE SPOŁECZNE			
K_01	Metoda problemowa PBL (Problem-Based Learning) / Metoda projektu	Sprawdzenie umiejętności praktycznych / Przygotowanie / wykonanie projektu	Karta oceny projektu
K_02	Metoda problemowa PBL (Problem-Based Learning) / Metoda projektu	Sprawdzenie umiejętności praktycznych / Przygotowanie / wykonanie projektu	Karta oceny projektu

VI. Kryteria oceny, wagi...

Warunkiem zaliczenia przedmiotu jest obecność studenta na zajęciach dydaktycznych i zaliczenie laboratorium:

- kolokwium (50%),
- projekt zaliczeniowy (50%)

Szczegółowe zasady oceniania są podawane studentom z każdą edycją przedmiotu.

VII. Obciążenie pracą studenta

Forma aktywności studenta	Liczba godzin
Liczba godzin kontaktowych z nauczycielem	75
Liczba godzin indywidualnej pracy studenta	35

VIII. Literatura

Literatura podstawowa
Bruce Eckel "Thinking in Java" Helion 2006 Cay Horstmann, Gary Cornell "Core Java 2. Podstawy" Helion 2003 Cay Horstmann, Gary Cornell "Core Java 2. Techniki zaawansowane" Helion 2005 Zasoby internetowe (w tym dokumentacja techniczna stosowanych technologii)
Literatura uzupełniająca
M. Hall, L. Brown, Y. Chaikin, "Core Java Servlets i JavaServer Pages. Tom II.", Helion 2009 Kathy Sierra, Bert Bates "Java. Rusz głową!" Helion 2010 B. Basham, K. Sierra, B. Bates, "Head First Servlets & JSP", Helion 2007

