

Karta przedmiotu

Nazwa i kod przedmiotu	Wstęp do technologii Web, PG_00143982						
Kierunek studiów	Informatyka (P)						
Data rozpoczęcia studiów	październik 2025 r.		Rok akademicki realizacji przedmiotu		2025/2026		
Poziom kształcenia	I stopnia - licencjackie		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	praktyczny		Forma zaliczenia		zaliczenie		
Jednostka prowadząca							
Imię i nazwisko wykładowcy (wykładowców)	Odpowiedzialny za przedmiot		mgr Aleksandra Tejszerska-Rzeźnik				
	Prowadzący zajęcia z przedmiotu						
Formy zajęć	Forma zajęć	Wykład	Ćwiczenia	Laboratorium	Projekt	Seminarium	RAZEM
	Liczba godzin zajęć	15.0	0.0	15.0	0.0	0.0	30
	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	30		0.0		45.0	75
Cel przedmiotu	Przedmiot ma na celu zapoznanie studentów z elementarnymi technologiami i narzędziami związanymi z programowaniem webowym, znajdującymi następnie zastosowanie w wielu innych dziedzinach.						
Efekty uczenia się przedmiotu	Efekt kierunkowy		Efekt z przedmiotu		Sposób weryfikacji i oceny efektu		
	[INFL3_K02] potrafi precyzyjnie formułować pytania, służące pogłębieniu własnego zrozumienia danego tematu lub odnalezieniu brakujących elementów rozumowania		Student potrafi wykorzystać umiejętność precyzyjnego formułowania pytań w praktycznych zadaniach, takich jak projekty, case studies, czy dyskusje grupowe.		[SK1] wypowiedź ustna/rozmowa/dyskusja		
	[INFL3_U03] potrafi pracować w zespole informatyków, zarządzać swoim czasem oraz podejmować zobowiązania i dotrzymywać terminy, porozumiewać się przy użyciu różnych technik w środowisku zawodowym w tym z wykorzystaniem dedykowanych narzędzi		Student potrafi planować i organizować swoje zadania w taki sposób, aby efektywnie zarządzać czasem i zasobami.		[SU4] test/egzamin - ustny lub pisemny		
	[INFL3_W07] ma wiedzę w zakresie projektowania, wytwarzania, testowania, wdrażania i utrzymania aplikacji webowych oraz ich bezpieczeństwa		Student potrafi używać prostych narzędzi do projektowania stron, takich jak edytory HTML i CSS.		[SW4] test/egzamin - ustny lub pisemny		
	[INFL3_U02] potrafi pozyskiwać informacje z literatury, Internetu oraz innych źródeł, integrować je, oceniać ich wiarygodność, dokonywać interpretacji oraz wyciągać wnioski i formułować opinie		Student potrafi ocenić wiarygodność i rzetelność pozyskanych informacji, uwzględniając ich źródło i kontekst.		[SU4] test/egzamin - ustny lub pisemny		

Treści przedmiotu	• HTML5 • Kaskadowe arkusze stylów - CSS • CSS - Box model • SCSS (vs CSS) • Pozycjonowanie • Grid CSS • Flexbox • Media queries		
Wymagania wstępne i dodatkowe			
Sposoby i kryteria oceniania osiąganych efektów uczenia się	Sposób oceniania (składowe)	Próg zaliczeniowy	Składowa oceny końcowej
	Kolokwium	51.0%	100.0%
Zalecana lista lektur	Podstawowa lista lektur	Brak literatury obowiązkowej/wymaganej	
	Uzupełniająca lista lektur	• David Sawyer McFarland, CSS. Nieoficjalny podręcznik. Wydanie IV, Helion, 2016. • Alex Libby, Learning Less.js, PACKT Publishing, 2014. • Jon Duckett, HTML i CSS. Zaprojektuj i zbuduj witrynę WWW. Podręcznik Front-End Developera, Helion, 2014. • Oficjalna dokumentacja MDN Web Docs • Oficjalna dokumentacja SCSS	
	Adresy eZasobów		
Przykładowe zagadnienia/ przykładowe pytania/ realizowane zadania	brak		
Praktyki zawodowe w ramach przedmiotu	Nie dotyczy		

Dokument wygenerowany elektronicznie. Nie wymaga pieczęci ani podpisu.