



Akademia Nauk Stosowanych
im. Hipolita Cegielskiego w Gnieźnie Uczelnia Państwowa

SYLABUS

Pozycja przedmiotu w planie:		R.I/S.II - 2
1. OGÓLNY OPIS PRZEDMIOTU		
1	Nazwa modułu	Moduł zajęć kierunkowych
2	Nazwa przedmiotu	Programowanie wizualne
3	Kierunek studiów	Informatyka
4	Poziom studiów	pierwszy
5	Forma studiów	stacjonarny
6	Profil studiów	praktyczny
7	Rok studiów	pierwszy
8	Semestr przedmiotu	drugi
9	Jednostka prowadząca kierunek studiów	Instytut Nauk Technicznych
10	Liczba punktów ECTS	3
11	Sposób zaliczenia:	Zaliczenie z oceną
12	Imię i nazwisko nauczyciela (li) akademickiego (ich), stopień lub tytuł naukowy, adres e-mail	mgr inż. Rafał Mikołajczak r.mikolajczak@ans-gniezno.edu.pl
13	Imię i nazwisko koordynatora(ów) przedmiotu, stopień lub tytuł naukowy, adres e-mail	mgr inż. Rafał Mikołajczak r.mikolajczak@ans-gniezno.edu.pl
14	Język wykładowy	polski
15	Tryb prowadzenia zajęć	-
16	Sposób prowadzenia zajęć	synchroniczny
17	Narzędzia informatyczne wykorzystywane do prowadzenia zajęć, udostępniania materiałów i komunikacji ze studentami	Platforma Microsoft Teams, Moodle
15	Przedmioty wprowadzające	-
16	Wymagania wstępne	1. Podstawowa wiedza z algorytmiki 2. Podstawy matematyki
17	Cele przedmiotu: Celem przedmiotu jest wprowadzenie studenta w podstawowe pojęcia związane z algorytmiką, budowanie algorytmów, przekształcaniem ich do poziomu kody w języku programowania	
C1	Definiowanie programowania wizualnego. Środowisko programowe .NET: architektura, dostępne języki programowania i ich kompilatory, język pośredni CIL, pakiety (assembly).	
C2	Stosowanie podstawowych komponentów VC# oraz określanie ich właściwości, metod i zdarzeń	
C3	Tworzenie aplikacji bazodanowych	
18	Forma zajęć, liczba godzin wymagająca bezpośredniego udziału nauczyciela akademickiego, liczba godzin nakładu pracy studenta	
Forma zajęć		Liczba godzin

	1. wykład	15
	2. Laboratorium	45
	3.	
Suma godzin		60
lp.	Całkowity nakład pracy studenta	
1.	Nakład pracy związany z zajęciami wymagającymi bezpośredniego udziału nauczyciela akademickiego wynosi:	Godzinowe obciążenie studenta
	Wykład – 15	68...godzin
	Laboratorium - 45	
	Konsultacje - 8	
	Nakład pracy związany z zajęciami wymagającymi bezpośredniego udziału nauczyciela akademickiego wynosi ...30..... godzin, co odpowiada ...1..... punktom ECTS.	
2	Bilans nakładu pracy studenta: 1. studiowanie literatury - 10 2. przygotowanie do zajęć i sprawozdań - 15 3. Łączny nakład pracy studenta wynosi.....25..... godzin, co odpowiada...1..... punktom ECTS.	25....godzin
3	Łączny nakład pracy studenta (pozycja 1+2)	93....godzin
4	Punkty ECTS za przedmiot	...3.....ECTS
5	Liczba punktów ECTS, którą student musi osiągnąć w ramach zajęć o charakterze praktycznym w tym zajęć laboratoryjnych, warsztatowych, projektowych	...2.....ECTS
Efekty uczenia się - wiedza	<p>K_W04: ma wiedzę w zakresie znajomości wybranych paradygmatów i języków programowania, podstawowych konstrukcji programistycznych oraz implementacji algorytmów, zna rodzaje i zasady programowania, w tym za pomocą języków programowania wyższego poziomu.</p> <p>K_W08: ma podstawowa wiedzę z zakresu budowy i technik programowania aplikacji internetowych oraz mobilnych, zna zasady udostępniania baz danych i zasad komunikacji w interakcyjnych aplikacjach internetowych oraz mobilnych.</p>	
Efekty uczenia się - umiejętności	<p>K_U01: potrafi samodzielnie pozyskiwać informacje z literatury, baz danych i innych źródeł i efektywnie pozyskiwać wiedzę, w tym w systemie kształcenia zdalnego (blended/e-learning); potrafi scalać i interpretować uzyskane informacje, a także formułować wnioski oraz formułować i uzasadniać opinie w zakresie informatyki oraz urządzeń elektrycznych z nią związanych.</p> <p>K_U16: potrafi tworzyć desktopowe i internetowe komponenty programowe, także multimedialne, oraz kompletne aplikacje użytkowe (z wykorzystaniem bibliotek) w wybranym środowisku programowania, także z wykorzystaniem gotowych komponentów i szablonów programowych zgodnie ze wzorcem architektonicznym</p>	

Efekty uczenia się – kompetencje społeczne	<p>K_K01: rozumie potrzebę i zna możliwości ciągłego doształcania się, krytycznie odnosi się do posiadanej wiedzy, podnoszenia kompetencji zawodowych, osobistych i społecznych.</p> <p>K_K04: ma świadomość odpowiedzialności za pracę własną oraz gotowość podporządkowania się zasadom pracy w zespole i ponoszenia odpowiedzialności za wspólnie realizowane zadania, potrafi określić priorytety służące realizacji określonego przez siebie lub zespół zadania.</p>
--	---

4. TREŚCI PROGRAMOWE ODNIESIONE DO EFEKTÓW UCZENIA SIĘ		
Forma zajęć	Treści programowe	liczba godzin
Forma: wykład		
1	Programowanie wizualne - wprowadzenie	5
2	VC# - komponenty, własności, metody i zdarzenia	5
3	Aplikacje bazodanowe	5
Forma: laboratorium		
1	Stosowanie aplikacji SDI i MDI	10
2	Stosowanie podstawowych komponentów	10
3	Tworzenie aplikacji bazodanowych	10
4	Projekt	15

5. LITERATURA	
Literatura podstawowa	1. Griffiths Ian, Adams Matthew, Liberty Jesse, C#. Programowanie, Helion, 2012 2. Andrew Troelsen, Język C# 2010 i platforma .NET 4.0, Wydawnictwo Naukowe PWN, 2011 3. Jacek Matulewski, Dawid Borycki, Grzegorz Krause, Maciej Grabek, Maciej Pakulski, Mateusz Warczak, Jacek Lewandowski, Sławomir Orłowski, Visual Studio 2010 dla programistów C#, Helion, 2011 4. Raffaele Garofalo, Budowanie aplikacji biznesowych za pomocą Windows Presentation Foundation, 2011 5. Dokumentacja elektroniczna systemu programowania wizualnego Visual Studio.NET
Literatura uzupełniająca	Mike Snell, Lars Powers, Microsoft Visual Studio 2010. Księga eksperta, Helion 2011

6. METODY DYDAKTYCZNE	
Forma	Metody dydaktyczne
Wykład	Metoda podająca – wykład informacyjny, metoda eksponująca – prezentacja multimedialna
Projekt	Metody poszukujące- problemowe – sytuacyjna, burza mózgowa, metody ćwiczeniowo-praktyczne, metoda eksponująca – pokaz, symulacja
...	

7. METODY I KRYTERIA OCENIANIA

Forma zajęć: wykład	Forma zaliczenia: zaliczenie
Uzyskane punkty są przeliczane na oceny według następującej skali: Procent punktów Ocena 91-100% Bardzo dobry 85-90% Dobry plus 76-84% Dobry 66-75% Dostateczny plus 51-65% Dostateczny 0-50% Niedostateczny	
Opis: test jednokrotnego wyboru	
Forma zajęć: laboratorium	Forma zaliczenia: zaliczenie na podstawie projektu
Uzyskane punkty są przeliczane na oceny według następującej skali: Procent punktów Ocena 91-100% Bardzo dobry 85-90% Dobry plus 76-84% Dobry 66-75% Dostateczny plus 51-65% Dostateczny 0-50% Niedostateczny	
Opis: średnia z prac cząstkowych	
Forma zajęć:	Forma zaliczenia:
Uzyskane punkty są przeliczane na oceny według następującej skali: Procent punktów Ocena 91-100% Bardzo dobry 85-90% Dobry plus 76-84% Dobry 66-75% Dostateczny plus 51-65% Dostateczny 0-50% Niedostateczny	
Opis:	
Warunkiem zaliczenia przedmiotu jest uzyskanie oceny pozytywnej ze wszystkich form zajęć.	

	Zatwierdzenie karty opisu zajęć	
	Stanowisko Tytuł/stopień naukowy, imię nazwisko	Podpis
Opracował	mgr inż. Rafał Mikołajczak	
Zatwierdził	Dyrektor Instytutu.....	