

AKADEMIA TECHNICZNO-INFORMATYCZNA W NAUKACH STOSOWANYCH

KARTA OPISU PRZEDMIOTU

Wydział		Informatyki	
Kierunek		Informatyka	
Specjalność		Java EE	
Semestr	V	Program studiów, dla którego obowiązuje syllabus	2024/2025
Stopień studiów	I		

Nazwa przedmiotu	Java Enterprise Edition			
Kod przedmiotu	JEE			
Łączna liczba godzin	18	Tryb	stacjonarny	niestacjonarny
Profil kształcenia	Ogólnoakademicki (A)		Praktyczny (P)	
Forma zajęć	laboratorium			
Język przedmiotu	polski			
Liczba punktów ECTS	2			

Prowadzący zajęcia	
Forma prowadzonych zajęć	Laboratorium
Wymiar zajęć	18 h
Stopień (tytuł) naukowy	
Imię	
Nazwisko	

Wymagania wstępne	Podstawowa znajomość języka JAVA oraz programowania obiektowego.
Założenia i cele przedmiotu	Celem zajęć jest opanowanie podstaw tworzenia aplikacji w oparciu o technologię JAVA EE.
Metody dydaktyczne	<ol style="list-style-type: none"> 1. Prezentacje multimedialne. 2. Pokazy przykładowych rozwiązań problemów. 3. Rozwiązywanie zadań praktycznych.

Efekty uczenia się (odniesienie do charakterystyk poziomów Polskiej Ramy Kwalifikacji)		Odniesienie do efektów dla kierunku	Odniesienie do efektów uczenia się wg Polskiej Ramy Kwalifikacji
WIEDZA – absolwent zna i rozumie:	W01.Podstawowe typy zmiennych. W02.Proces tworzenia programu w języku Java. W03.Podstawowe pojęcia związane z programowaniem w Javie. W04.Sposoby wykorzystania technologii Java EE. W05.Paradygmaty projektowania MVC: model-widok-kontroler.	K_W02 K_W06 K_W07 K_W20	P6S_WG P6S_WG_INŻ
	UMIEJĘTNOŚCI – absolwent potrafi:	K_U02 K_U09 K_U13 K_U14	P6S_UW P6S_UW_INŻ P6S_UO

AKADEMIA TECHNICZNO-INFORMATYCZNA W NAUKACH STOSOWANYCH

	U04. Komunikować się z bazą danych. U05. Stosować zasady dziedziczenia oraz polimorfizmu w trakcie tworzenia własnych aplikacji webowych.	K_U15	
KOMPETENCJE SPOŁECZNE – absolwent jest gotów do	K01. Pracy w zespole, przyjmując w nim różne role. K02. Krytycznej oceny możliwości urządzeń oprogramowania i systemów dostępnych na rynku IT. K03. Ciągłego samokształcenia się w celu dostosowywania się do dynamicznie zmieniających się technologii.	K_K04 K_K05 K_K06	P6S_UO P6S_KR P6S_KK

Lp.	Tematyka zajęć	Liczba godzin
Forma zajęć – laboratorium		
1	Powtórzenie zasad programowania obiektowego w Javie.	2
2	Programowanie w Java. Definicja obiektu, programowanie obiektowe.	2
3	Zasady projektowania aplikacji webowych.	2
4	Model programowania w Java EE. Technologia tworzenia oprogramowania MVC, analiza wymagań systemowych i funkcjonalnych aplikacji webowej.	2
5	Programowanie z wykorzystaniem bazy danych: połączenie z bazą danych, projektowanie bazy danych.	2
6	Praktyczne wykorzystanie frameworku Spring.	2
7	Java servlets.	2
8	Tworzenie aplikacji webowej w oparciu o Java EE, framework Spring oraz bazy danych. Zaliczenie.	4

Forma i warunki zaliczenia przedmiotu	Wykonanie projektów. Częstkowe prezentacje, zdawanie raportów, obrona projektów.	
Metody weryfikacji efektów uczenia się		Nr efektu uczenia się z sylabusu
	Ocena projektów i częściowych prezentacji.	W01-W05, U01-U05, K01-K03

Literatura podstawowa	<ol style="list-style-type: none"> 1. R. Rhuan, P. Joao, <i>Java EE 8. Wzorce projektowe i najlepsze praktyki</i>, Helion, Warszawa 2019. 2. R. C. Martin, <i>Czysty kod. Podręcznik dobrego programisty</i>, Helion, Gliwice 2010. 3. J. Roszkowski, <i>Analiza i projektowanie strukturalne</i>, Helion, Gliwice, 2004.
------------------------------	--

AKADEMIA TECHNICZNO-INFORMATYCZNA W NAUKACH STOSOWANYCH

Literatura uzupełniająca	<ol style="list-style-type: none"> 1. N. Wirth, <i>Algorytmy + struktury danych = programy</i>, WNT, Warszawa 2002 2. B. Eckel, <i>Thinking in Java. Edycja polska</i>, Helion, Gliwice 2006.
---------------------------------	---

Nakład pracy studenta	
	Liczba godzin
Zajęcia dydaktyczne	18
Przygotowanie się do zajęć	9
Studiowanie literatury	9
Udział w konsultacjach	2
Przygotowanie projektu / eseju / prezentacji itp.	22
Przygotowanie się do egzaminu / zaliczenia	-
Inne	-
ŁĄCZNY nakład pracy studenta w godz.	60
Liczba punktów ECTS	2