

KARTA PRZEDMIOTU (SYLABUS)- WZÓR II

Opis przedmiotu

Kod przedmiotu		Nazwa przedmiotu	Informatyka w turystyce	
URAD_TiR_P_I_ST_(4E)_A1-13_Informatyka w turystyce			Computer science in tourism	
Język wykładowy		polski		
Rok akademicki		2019/2020		
Kierunek w zakresie		Turystyka i rekreacja		
		wszystkie		
Poziom studiów		studia pierwszego stopnia		
Profil studiów		praktyczny		
Forma studiów		studia stacjonarne		
Semestr / semestry		4		
Przynależność do grupy zajęć		A. Grupa zajęć podstawowych		
Status przedmiotu		obowiązkowy		
Formy realizacji zajęć dydaktycznych, wymiar, punkty ECTS		Forma zajęć	Liczba godzin zajęć dydaktycznych	Liczba punktów ECTS
		Wykład	30 [h]	4 ECTS
		Laboratorium	15 [h]	
Powiązanie przedmiotu	z profilem studiów	kształtuje umiejętności praktyczne (profil praktyczny)		1 ECTS
	z dyscypliną	nauki o zarządzaniu i jakości		0 ECTS
		inżynieria lądowa i transport		4 ECTS
		nauki o Ziemi i środowisku		0 ECTS
Forma nauczania		tradycyjna - zajęcia zorganizowane w Uczelni		
Wymagania wstępne		brak		
Jednostka prowadząca		Zakład Telematyki Transportu		
Koordynator		dr hab. inż. Tomasz Ciszewski, prof. URad		
Osoby prowadzące		dr hab. inż. Tomasz Ciszewski, prof. URad, dr hab. inż. Marcin Chrzan, prof. URad, dr inż. Małgorzata Górka		
Adres strony internetowej pjo		www.uniwersytetradom.pl		
Adres e-mail, telefon koordynatora		t.ciszewski@uthrad.pl; tel. 48 361-77-33		

EFEKTY UCZENIA SIĘ, TREŚCI PROGRAMOWE, REALIZACJA ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH, WERYFIKACJA EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

Cel kształcenia:	Celem przedmiotu jest kształtowanie umiejętności tworzenia stron internetowych, i prostych programów skryptowych i dokumentowania prac. W ramach przedmiotu rozważane są również budowa i działanie sprzętu komputerowego. Analizowane są również systemy informatyczne specjalizowane dla potrzeb turystyki i rekreacji.
Treści programowe:	<p>WYKŁAD [W1, W2, W3, U1, U2]:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Przedstawienie sylabusu i zdefiniowanie wymagań (1h) 2. Przechowywania i reprezentacja informacji (2h) 3. Wprowadzenie do algorytmiki, algorytmy i organizacja danych (5h) 4. Bazy danych (6h) 5. XML (2h) 6. Podstawowe informacje o architekturze komputerów, (4h) 7. Rola i zadania systemów operacyjnych (3h) 8. Wybrane systemy informatyczne w turystyce(7h). <p style="text-align: right;">Suma 30 h</p> <p>LABORATORIUM [PP, U1, U2, K1]:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Regulamin laboratorium, przepisy BHP i P.poż., organizacja i rygory zajęć (1h) 2. Wprowadzenie do HTML (3h) 3. Czcionki, Bloki, Odsyłacze (2h) 4. Wykazy uporządkowanie i nieuporządkowane (1h), 5. Grafika i multimedia (2h) 6. Tabele (1h)

	7. Kaskadowe arkusze stylów (3h), 8. Formularze(2h). <div style="text-align: right;">Suma 15 h</div>
Metody dydaktyczne (kształcenia):	– metody podające (wykład informacyjny) – metody problemowe (wykład problemowy, wykład konwersatoryjny), – metody aktywizujące (dyskusja dydaktyczna), – metody praktyczne (pokaz, ćwiczenia laboratoryjne, symulacja, metoda projektów)
Rygor zaliczenia, kryteria oceny osiągniętych efektów uczenia się, sposób obliczania oceny końcowej:	<p>Warunkiem zaliczenia przedmiotu jest osiągnięcie wszystkich wymaganych efektów uczenia się określonych dla danego przedmiotu.</p> <p>Uzyskanie pozytywnych ocen ze wszystkich form zajęć wchodzących w skład danego przedmiotu jest równoznaczne z jego zaliczeniem i zdobyciem przez studenta liczby punktów ECTS przyporządkowanej temu przedmiotowi.</p> <p>Sposób obliczenia oceny końcowej z przedmiotu określa regulamin studiów.</p> <p>Sposób obliczania oceny z poszczególnych form zajęć przedstawia się następująco:</p> <ul style="list-style-type: none"> – na ocenę z wykładu składa się ocena z otwartego testu pisemnego (egzamin) sprawdzającego efekty kształcenia w zakresie wiedzy (W1-W3). Ocena wg skali 2-5. – ćwiczenia laboratoryjne (weryfikowane są wiadomości W1, umiejętności U1 i kompetencje K1) – punktowa ocena wykonywanych zadań laboratoryjnych (60%) i kolokwium (40%). Ocena 2 poniżej 50% Ocena 3 od 51% Ocena 3,5 od 61% Ocena 4 od 71% Ocena 4,5 od 81% Ocena 5 od 91%

Efekty uczenia się dla przedmiotu w odniesieniu do efektów kierunkowych i formy zajęć				Metody weryfikacji efektów uczenia się	
Numer efektu uczenia się	Opis efektów uczenia się dla przedmiotu (PEU) Student, który zaliczył przedmiot (W) zna i rozumie/ (U) potrafi /(K) jest gotów do:	Kierunkowy efekt uczenia się (KEU)	Forma zajęć	Forma weryfikacji (zaliczeń)	Metody sprawdzania i oceny
W1	zna i rozumie podstawowe pojęcia z zakresu informatyki i rozpoznaje obszary jej stosowania	K_WG14	wykład	Egzamin	Egzamin pisemny - pytania otwarte
W2	zna i rozumie podstawowe mechanizmy działania sprzętu komputerowego i systemów operacyjnych	K_WG14	wykład	Egzamin	Egzamin pisemny - pytania otwarte
W3	zna wybrane systemy informatyczne wykorzystywane w turystyce	K_WG14	wykład	Egzamin	Egzamin pisemny - pytania otwarte
U1	potrafi budować strony internetowe wykorzystując język znaczników	K_UW04	laboratorium	zaliczenie na ocenę	punktacja wykonywanych w grupie zadań laboratoryjnych, kolokwium praktycznych i pisemnych
U2	potrafi wykorzystać systemy komputerowe i oprogramowanie w pracy	K_UW04, K_UW10, K_UW12	laboratorium	zaliczenie na ocenę	punktacja wykonywanych w grupie zadań laboratoryjnych, kolokwium praktycznych i pisemnych
K1	jest gotów do pracy w zespole, by terminowo wykonać postawione zadania	K_KO07	laboratorium	zaliczenie na ocenę	punktacja wykonywanych w grupie zadań laboratoryjnych, kolokwium praktycznych i pisemnych

Literatura podstawowa, literatura uzupełniająca, pomoce naukowe
Literatura <ol style="list-style-type: none"> 1. Brookshear J. Glenn: Informatyka w ogólnym zarysie, WNT, Warszawa, 2003 2. Stallings W., Organizacja i architektura systemu komputerowego – projektowanie systemu, a jego wydajność, WNT Warszawa 2004 3. Harel D., Rzecz o istocie informatyki – Algorytmika, WNT 2008 4. Cormen T.H., Leisersin C. E., Rivest R.L., Wprowadzenie do algorytmów, Wyd. 8, WNT 2007 5. Morrison M., Head First JavaScript, Helion, Gliwice 2009.

6. Sanders B., Podręcznik HTML5, Smashing Magazine, 2011
7. Schafer S. M., HTML, XHTML i CSS. Biblia. Wydanie IV, Helion, 2009
8. Danowski B., Wstęp do HTML5 i CSS3, Helion Gliwice 2011
9. Ramez Elmasri, Shamkant B. Navathe B., Wprowadzenie do systemów baz danych, Helion, Gliwice 2005
10. Date C. J., Relacyjne bazy danych dla praktyków, Helion Gliwice 2005
11. Berdychowski J., Informatyka w turystyce i rekreacji, ALMAMER Wyższa Szkoła Ekonomiczna, Warszawa 2011.
12. Jędrzejczyk I., Nowoczesny biznes turystyczny, Wydawn. Nauk. PWN, 2000.

Pomoce:

Pracownia komputerowa, rzutnik multimedialny

Nakład pracy studenta potrzebny do osiągnięcia zakładanych efektów uczenia się – bilans punktów ECTS			
Udział w zajęciach, aktywność	Obciążenie studenta [h]		
	Inne godz. kontaktowe (IGK)	Zajęcia bez nauczyciela-praca własna studenta (ZBN)	Zajęcia dydaktyczne
Udział w wykładach	X	X	30 [h]
Samodzielne studiowanie tematyki wykładów	X	20 [h]	X
Udział w ćwiczeniach / ćwiczeniach laboratoryjnych / projektowych / warsztatowych	X	X	15 [h]
Samodzielne przygotowanie się do ćwiczeń	X	20 [h]	X
Udział w konsultacjach	3 [h]	X	X
Przygotowanie do zaliczenia / egzaminu	X	10 [h]	X
Udział w egzaminie	2 [h]	X	X
Sumaryczne obciążenie pracą studenta	5 [h] / 0,2 ECTS	50 [h] / 2 ECTS	45 [h] / 1,8 ECTS
Punkty ECTS za przedmiot	4 ECTS		

Informacje dodatkowe, uwagi
<p>W przypadku studentów ze szczególnymi potrzebami, w tym: z niepełnosprawnością, przewlekle chorych, określone powyżej (w karcie) metody i formy weryfikacji efektów uczenia się dostosowuje się odpowiednio do indywidualnych potrzeb tych studentów.</p> <p>Szczegółowe zasady i formy wsparcia studentów ze szczególnymi potrzebami: w tym z niepełnosprawnością, przewlekle chorych podczas zajęć, zaliczeń i egzaminów określono w: Regulaminie Studiów, Zasadach Studiowania, Procedurze dotyczącej zapewnienia dostępności procesu kształcenia studentom ze szczególnymi potrzebami, w tym: z niepełnosprawnością, przewlekle chorych.</p> <p>Do przeprowadzenia zajęć laboratoryjnych niezbędna jest sala komputerowa z dostępem do Internetu.</p>