

Nazwa Wydziału	Wydział Matematyki i Informatyki
Nazwa jednostki prowadzącej moduł	Instytut Informatyki i Matematyki Komputerowej
Nazwa modułu kształcenia	Ruby on Rails
Kod modułu	WMI.II-ROR
Język kształcenia	Polski
Efekty kształcenia dla modułu kształcenia	Student po zrealizowaniu treści kształcenia wykładu i pracowni specjalistycznej potrafi zaprojektować i zaimplementować aplikację opartą na frameworku Ruby on Rails.
Typ modułu kształcenia (obowiązkowy/fakultatywny)	fakultatywny – ograniczonego wyboru (dla studentów danego instytutu)
Rok studiów	2-5
Semestr	Zimowy
Imię i nazwisko osoby/osób prowadzących moduł	Przemysław Spurek
Imię i nazwisko osoby/osób egzaminującej/egzaminujących bądź udzielającej zaliczenia, w przypadku gdy nie jest to osoba prowadząca dany moduł	Przemysław Spurek
Sposób realizacji	-
Wymagania wstępne i dodatkowe	-
Rodzaj i liczba godzin zajęć dydaktycznych wymagających bezpośredniego udziału nauczyciela akademickiego i studentów, gdy w danym module przewidziane są takie zajęcia	Wykład, laboratorium Wykład: 15 Laboratorium: 30 Łącznie: 45
Liczba punktów ECTS przypisana modułowi	6
Bilans punktów ECTS	30 godz. zajęć oraz 60 godz. pracy własnej studentów (realizacja zadań, przygotowanie opracowania na wybrany temat oraz zapoznanie się z lekturami)

<p>Stosowane metody dydaktyczne</p>	<ul style="list-style-type: none"> • metody podające: <ul style="list-style-type: none"> ○ objaśnienie lub wyjaśnienie • metody problemowe: <ul style="list-style-type: none"> ○ wykład konwersatoryjny ○ metody aktywizujące: <ul style="list-style-type: none"> ▪ metoda przypadków, ▪ dyskusja dydaktyczna (związana z wykładem) • metody praktyczne: <ul style="list-style-type: none"> ○ pokaz, ○ ćwiczenia przedmiotowe
<p>Metody sprawdzania i kryteria oceny efektów kształcenia uzyskanych przez studentów</p>	<p>Studenci są oceniani w sposób ciągły na podstawie uczestnictwa i aktywności na zajęciach. Dodatkowymi kryteriami oceny są: terminowość wykonania zadań oraz dostosowanie się do wymagań dotyczących sposobu ich wykonania, określonych przez prowadzącego zajęcia.</p> <p>Student otrzymuje ocenę końcową z ćwiczeń na podstawie: trzech projektów oraz punktów uzyskanych z aktywności.</p>
<p>Forma i warunki zaliczenia modułu, w tym zasady dopuszczenia do egzaminu, zaliczenia, a także forma i warunki zaliczenia poszczególnych zajęć wchodzących w zakres danego modułu</p>	<p>Egzamin.</p> <p>Student otrzymuje ocenę końcową na podstawie punktów przyznawanych na ćwiczeniach oraz punktów uzyskanych podczas egzaminu pisemnego (test). Ocena 5.0 zwalnia z egzaminu.</p> <p>Obowiązuje następująca skala ocen (1-100 pkt.):</p> <ul style="list-style-type: none"> • 0-50 pkt. – ocena ndst • 51-60 pkt. – ocena dst • 61-70 pkt. – ocena + dst • 71-80 pkt. – ocena db • 81-90 pkt. – ocena + db • 91-100 pkt. – ocena bdb
<p>Treści modułu kształcenia</p>	<p>Wykład będzie skoncentrowany na tworzeniu serwisów webowych z użyciem Ruby on Rails. Zakłada się, że słuchacze albo znają język Ruby, albo będą się go uczyć w trakcie.</p> <p>Kurs obejmuje programowanie w językach Ruby (składnia i typy w Ruby, programowanie obiektowe, moduły, wejście/wyjście), podstawy technologii HTML5, CSS3, Javascript (jQuery), tworzenie aplikacji webowych przy użyciu frameworka Ruby on Rails (użycie wzorców MVC (Model-View-Controller), wzorce (templates, layouts) stron</p>

	<p>HTML w Ruby on Rails, formularze, autoryzacja użytkownika i zarządzanie sesjami, lokalizacja aplikacji internetowych).</p> <p>W ramach kursu zostaną zaprezentowane różnego rodzaju typowe serwisy internetowe, jakie tworzy się w dzisiejszych czasach oraz to, jakie techniki są używane. Przykładowe tematy obejmowałyby utworzenie serwisu skocznościowego typu nasza-klasa (oczywiście w bardzo ograniczonym zakresie), wykonywanie sklepów internetowych, ale również inne tego typu projekty.</p>
<p>Wykaz literatury podstawowej i uzupełniającej, obowiązującej do zaliczenia danego modułu</p>	<p>Literatura podstawowa:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Agile Web Development with Rails (4th Edition - final), Sam Ruby, Dave Thomas, David Heinemeier Hansson 2. The Rails 4 Way Volume, Obie Fernandez, Kevin Faustino 3. Computer Science Programming Basics in Ruby, Ophir Frieder, Gideon Frieder, David Grossman 4. Ruby Under a Microscope: An Illustrated Guide to Ruby Internals, Pat Shaughnessy
<p>Wymiar, zasady i forma odbywania praktyk, w przypadku, gdy program kształcenia przewiduje praktyki</p>	