

SYLABUS PRZEDMIOTU

1.	Nazwa przedmiotu w języku polskim oraz języku angielskim Projekt aplikacji mobilnej 1 Mobile application project 1
2.	Dyscyplina naukowa informatyka techniczna i telekomunikacja
3.	Język wykładowy polski
4.	Jednostka prowadząca przedmiot Wydział Fizyki i Astronomii
5.	Rodzaj przedmiotu (<i>obowiązkowy, do wyboru</i>) obowiązkowy
6.	Kierunek studiów Informatyka stosowana i systemy pomiarowe
7.	Poziom studiów I stopień
8.	Rok studiów III rok
9.	Semestr (<i>zimowy lub letni</i>) letni
10.	Forma zajęć i liczba godzin laboratorium komputerowe – 30 godzin
11.	Wymagania wstępne w zakresie wiedzy, umiejętności i kompetencji społecznych dla przedmiotu Podstawy programowania w co najmniej jednym ze wskazanych języków: Java dla platformy Android, Kotlin, C#, C++, JavaScript. Znajomość podstaw programowania urządzeń mobilnych.
12.	Cele kształcenia dla przedmiotu Realizacja projektu programistycznego przeznaczonego na platformę Android. Przygotowanie dokumentacji projektowej. Student realizuje, samodzielnie bądź w grupie, projekt aplikacji przeznaczonej na urządzenia mobilne.
13.	Treści programowe Realizacja projektu programistycznego przeznaczonego na platformę Android. Planowanie projektu. Wymagania funkcjonalne/niefunkcjonalne aplikacji.

	Analiza technologii, analiza wykonalności poszczególnych komponentów. Realizacja projektu, kodowanie, „review meetings”. Prezentacja projektu.	
14.	<p>Zakładane efekty uczenia się</p> <p>Student:</p> <ul style="list-style-type: none"> – zna wybraną technologię dedykowaną realizacji aplikacji mobilnej przeznaczonej na system Adroid w stopniu umożliwiającym realizację projektu programistycznego; – potrafi zaplanować i zrealizować zaproponowany projekt programistyczny aplikacji mobilnej w wybranej technologii; – wybiera narzędzia i technologie do realizacji zaplanowanego projektu; – proponuje rozwiązania pojawiających się w trakcie realizacji projektu problemów; – tworzy niezbędną dokumentację projektową; – zaprezentuje efekty swojej pracy w formie multimedialnej prezentacji, prowadzi dyskusje na temat przyjętych rozwiązań; – wskazuje możliwości rozwoju zrealizowanego projektu; – potrafi współpracować przy realizacji projektu programistycznego z zakresu aplikacji mobilnych, podejmuje różne role w grupie, potrafi delegować zadania. 	<p>Symbole odpowiednich kierunkowych efektów uczenia się</p> <p>I1_W04</p> <p>I1_U06, I1_U07, I1_U08,</p> <p>I1_K01, I1_K02, I1_K04, I1_K05</p>
15.	<p>Literatura obowiązkowa i zalecana</p> <p>Literatura obowiązkowa:</p> <p>“Android Programming, The Big Nerd Ranch Guide” Bill Phillips, Chris Stewart, Kristin Marsicano, Pearson Education, 2022</p> <p>Literatura zalecana:</p> <p>Head First Android Development: A Brain-Friendly Guide, Dawn Griffiths, David Griffiths, O'Reilly Media, 2017</p>	
16.	<p>Metody weryfikacji zakładanych efektów uczenia się:</p> <p>przygotowanie wystąpienia ustnego (indywidualnego lub grupowego), udział w dyskusji dotyczącej własnego projektu oraz projektów realizowanych przez innych uczestników zajęć</p> <p>przygotowanie i zrealizowanie projektu (indywidualnego lub grupowego)</p>	
17.	<p>Warunki i forma zaliczenia poszczególnych komponentów przedmiotu:</p> <p>wystąpienie ustne (indywidualne lub grupowe)</p> <p>przygotowanie i zrealizowanie projektu (indywidualnego lub grupowego)</p>	

	Nakład pracy studenta wyrażony w godzinach zajęć oraz punktach ECTS	liczba godzin przeznaczona na zrealizowanie danego rodzaju zajęć
	zajęcia (wg planu studiów) z prowadzącym: –laboratorium:	30
	praca własna studenta (w tym udział w pracach grupowych): –przygotowanie projektu i wystąpienia: –napisanie raportu z zajęć:	90 5
	Łączna liczba godzin zajęć	125
	Liczba punktów ECTS (<i>jeśli jest wymagana</i>)	5