

SYLABUS PRZEDMIOTU

1.	Nazwa przedmiotu w języku polskim oraz języku angielskim Projekt aplikacji mobilnej 2 Mobile application project 2
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>) do wyboru
6.	Kierunek studiów Informatyka stosowana i systemy pomiarowe
7.	Poziom studiów I stopień
8.	Rok studiów IV rok
9.	Semestr (<i>zimowy lub letni</i>) zimowy
10.	Forma zajęć i liczba godzin laboratorium komputerowe – 30 godzin
11.	Wymagania wstępne w zakresie wiedzy, umiejętności i kompetencji społecznych dla przedmiotu ukończony kurs Projekt aplikacji mobilnej 1
12.	Cele kształcenia dla przedmiotu Rozwój i praca nad aplikacją stworzoną i/lub opublikowaną w poprzedniej części kursu. Student powinien ustalić słabe części aplikacji, jej wady, powody dla których może zdobyć lub zdobyła określoną popularność. Student, wspólnie z prowadzącym, ustala cel projektu – nową funkcjonalność, publikację lub inny.
13.	Treści programowe Rozwój aplikacji stworzonej w ramach przedmiotu projekt aplikacji mobilnej. Eliminacja wad lub ustalenie nowych funkcjonalności. Testy oprogramowania, błędy. Prowadzenie projektu programistycznego. Systemy kontroli wersji.

	Zrozumienie istoty warstwy wizualnej i promocji aplikacji. Tworzenie stron www i filmów do promocji aplikacji (narzędzia).	
14.	Zakładane efekty uczenia się Student: – rozumie istotę rozwoju oprogramowania jako procesu na który składa się jego utworzenie, publikacja, poprawianie, rozszerzanie, powtórne publikacje nowych wersji itd.; – rozumie znaczenie promocji w cyklu życia aplikacji mobilnej; – zna podstawowe narzędzia do tworzenia filmów reklamowych aplikacji; – krytycznie ocenia swoją aplikację, proponuje modyfikacje, poprawę błędów lub nowe funkcjonalności; – w oparciu o analizę dotychczasowego działania aplikacji podejmuje decyzję o jej dalszym rozwoju/modyfikacjach; – potrafi stworzyć poprawione/rozszerzone wersje swojej aplikacji; – potrafi stworzyć film reklamowy lub inne materiały promocyjne dla swojej aplikacji; – w promocji swojej aplikacji wykazuje się kreatywnością; – rozumie jak istotna jest jakość interfejsu użytkownika aplikacji; – rozumie rolę klienta w procesie powstawania i cyklu życia oprogramowania.	Symbole odpowiednich kierunkowych efektów uczenia się I1_W04 I1_U06, I1_U07 I1_K02, I1_K03, I1_K05, , I1_K06, I1_K07
15.	Literatura obowiązkowa i zalecana Literatura zalecana: dokumentacja wybranego środowiska tworzenia aplikacji mobilnych	
16.	Metody weryfikacji zakładanych efektów uczenia się: realizacja indywidualnego projektu programistycznego w postaci aplikacji mobilnej wraz z przedstawieniem celu, założeń oraz sposobów realizacji projektu oraz końcowego rezultatu pracy zaplanowanie i zrealizowanie metod promocji aplikacji (np. filmu promocyjnego)	
17.	Warunki i forma zaliczenia poszczególnych komponentów przedmiotu: Ocena na podstawie przedstawionego projektu (zgodność z postawionym celem, sposób pracy nad projektem, efekt i jakość końcowego dzieła wg oceny prowadzącego.	
	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 do zajęć:	15
	– czytanie wskazanej literatury:	5
	– praca nad projektem:	30
	– napisanie raportów z zajęć:	10
	Łączna liczba godzin zajęć	90
	Liczba punktów ECTS (<i>jeśli jest wymagana</i>)	3