

1.	Nazwa kierunku	informatyka
2.	Cykl rozpoczęcia	2014/2015 (semestr letni)
3.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
4.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
5.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: Grafika w urządzeniach mobilnych

Kod modułu: 08-IN-GWK-S2-GwUM

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
GwUM -K_7	Potrafi pracować indywidualnie i w zespole	K_2_A_I_K03	1
GwUM -K_8	Potrafi myśleć i działać w sposób kreatywny	K_2_A_I_K05	1
GwUM -U_4	Potrafi zaimplementować poznane algorytmy w interfejsie urządzenia mobilnego	K_2_A_I_U13	1
GwUM -U_5	Potrafi pozyskiwać informacje na temat implementacji aplikacji graficznej w interfejsie urządzenia mobilnego z literatury, baz danych i innych źródeł	K_2_A_I_U01	1
GwUM -U_6	Potrafi przygotować i przedstawić aplikację na temat realizacji zadania projektowego	K_2_A_I_U02	1
		K_2_A_I_U03	1
		K_2_A_I_U04	1
GwUM -W_1	Zna i rozumie pojęcia grafiki rastrowej i wektorowej oraz algorytmy wykorzystywane w grafice rastrowej i wektorowej	K_2_A_I_W01	1
GwUM -W_2	Zna i rozumie przeznaczenie podstawowych elementów interfejsu graficznego	K_2_A_I_W02	1
		K_2_A_I_W12	1
GwUM -W_3	Zna i rozumie podstawowe zasady tworzenia grafiki w interfejsie urządzenia mobilnego. Rozumie trendy w rozwoju informatyki i metody inżynierii oprogramowania.	K_2_A_I_W02	1
		K_2_A_I_W10	1
		K_2_A_I_W14	1

3. Opis modułu	
Opis	

	Celem zajęć jest zapoznanie studentów z interfejsem graficznym urządzenia mobilnego. Przedstawienie podstawowych elementów składowych interfejsu na przykładach systemu GIS, gry komputerowej. W ramach zajęć studenci przygotowują projekty w zespołach maksymalnie dwuosobowych oraz przedstawiają rezultaty swojej pracy w postaci aplikacji.
Wymagania wstępne	Języki programowania.

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
GwUM _w_1	Projekt	Przygotowanie projektu i aplikacji z wybranego tematu związanego z interfejsem graficznym urządzenia mobilnego.	GwUM -K_7, GwUM -K_8, GwUM -U_4, GwUM -U_5, GwUM -U_6, GwUM -W_1, GwUM -W_2, GwUM -W_3
GwUM _w_2	Sprawozdania	Opis realizowanego projektu.	GwUM -K_7, GwUM -K_8, GwUM -U_4, GwUM -W_1, GwUM -W_2, GwUM -W_3

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów kształcenia
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
GwUM _fs_1	wykład	Podanie treści kształcenia z wykorzystaniem środków audiowizualnych.	15	Samodzielne przygotowanie się do wykładów.	5	GwUM _w_1, GwUM _w_2
GwUM _fs_2	laboratorium	Szczegółowe przygotowanie studentów do korzystania ze środowiska programistycznego i komponentów graficznych interfejsu. Rozwiązywanie zadań programistycznych.	30	Samodzielne przygotowanie się do laboratoriów. Zapoznanie się z tematyką projektu oraz wykonanie projektu w zespole jedno- lub dwuosobowym. Przygotowanie opisu przedstawiającego problematykę projektu.	40	GwUM _w_1, GwUM _w_2