

1.	Field of study	Computer Science
2.	Academic year of entry	2015/2016 (winter term)
3.	Level of qualifications/degree	first-cycle studies (in engineering)
4.	Degree profile	general academic
5.	Mode of study	full-time

Module: Projekt systemu - aplikacje multimedialne

Module code: 08-IO1S-13-PS-AM

1. Number of the ECTS credits: 5

2. Learning outcomes of the module			
code	description	learning outcomes of the programme	level of competence (scale 1-5)
PS-AM_K_11	Współpracuje z innymi członkami zespołu projektowego	K_1_A_I_K03	1
PS-AM_K_12	Prezentuje w atrakcyjny sposób stworzoną przez siebie aplikację multimedialną	K_1_A_I_K06	1
PS-AM_U_10	Tworzy dokumentację techniczną projektu	K_1_A_I_U23	1
PS-AM_U_6	Stosuje narzędzia i techniki optymalizacji pracy w zespole	K_1_A_I_U02	1
PS-AM_U_7	Tworzy oprogramowanie w środowisku Adobe Flash i w języku ActionScript	K_1_A_I_U16	1
		K_1_A_I_U24	2
PS-AM_U_8	Wykorzystuje techniki testowania aplikacji	K_1_A_I_U17	1
PS-AM_U_9	Projektuje aplikację multimedialną i dobiera technologie odpowiednią do postawionych wymagań	K_1_A_I_U19	1
PS-AM_W_1	Charakteryzuje dobre praktyki programistyczne w języku ActionScript	K_1_A_I_W09	1
		K_1_A_I_W10	1
PS-AM_W_2	Rozumie zasady projektowania interaktywnych aplikacji	K_1_A_I_W17	1
PS-AM_W_3	Opisuje aktualne trendy w tworzeniu aplikacji multimedialnych	K_1_A_I_W12	1
PS-AM_W_4	Wymienia elementy interfejsu użytkownika zwiększające jego użyteczność	K_1_A_I_W14	1
PS-AM_W_5	Rozumie zasady obróbki dźwięku i obrazu oraz tworzenia animacji	K_1_A_I_W16	1

3. Module description	
Description	Celem modułu jest zapoznanie studentów z technologiami wykorzystywanymi do tworzenia aplikacji multimedialnych oraz dobrymi praktykami i trendami w tej dziedzinie. Ponadto celem modułu jest zdobycie przez studentów doświadczenia w projektowaniu, tworzeniu i testowaniu aplikacji multimedialnych oraz w pracy grupowej. Dzięki temu student powinien umieć dobrać odpowiednią technologię w zależności od potrzeb oraz stworzyć aplikację multimedialną charakteryzującą się wysoką funkcjonalnością, użytecznością i estetyką.
Prerequisites	

4. Assessment of the learning outcomes of the module			
code	type	description	learning outcomes of the module
PS-AM_w_1	zadania projektowe	Sprawdzenie stopnia znajomości przez studentów technologii wykorzystywanych w projekcie. Sprawdzenia poziomu umiejętności i doświadczenia studentów w posługiwaniu się technologiami i narzędziami programistycznymi. Sprawdzenie kompetencji studentów w zakresie projektowania, tworzenia i testowania aplikacji multimedialnych.	PS-AM_K_11, PS-AM_K_12, PS-AM_U_10, PS-AM_U_6, PS-AM_U_7, PS-AM_U_8, PS-AM_U_9, PS-AM_W_1, PS-AM_W_2, PS-AM_W_3, PS-AM_W_4, PS-AM_W_5

5. Forms of teaching						
code	form of teaching			required hours of student's own work		assessment of the learning outcomes of the module
	type	description (including teaching methods)	number of hours	description	number of hours	
PS-AM_fs_1	laboratory classes	Projektowanie i udoskonalanie aplikacji pod kątem funkcjonalności, użyteczności i estetyki. Rozwiązywanie problemów, testowanie i konsultowanie aplikacji korzystając z pomocy pozostałych grup projektowych.	45	Studiowanie materiałów dotyczących technologii użytych w projekcie. Programowanie i testowanie kolejnych funkcji aplikacji.	90	PS-AM_w_1