

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

Module: Grafika w urządzeniach mobilnych

Module code: 08-IN-GWK-S2-GwUM

1. Number of the ECTS credits: 3

2. Learning outcomes of the module			
code	description	learning outcomes of the programme	level of competence (scale 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. Module description	
Description	

	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.
Prerequisites	

4. Assessment of the learning outcomes of the module			
code	type	description	learning outcomes of the module
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. 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	
GwUM _fs_1	lecture	Podanie treści kształcenia z wykorzystaniem środków audiowizualnych.	15	Samodzielne przygotowanie się do wykładów.	5	GwUM _w_1, GwUM _w_2
GwUM _fs_2	laboratory classes	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