

| | | |
|----|---------------------------|--|
| 1. | Nazwa kierunku | informatyka |
| 2. | Cykl rozpoczęcia | 2016/2017 (semestr zimowy) |
| 3. | Poziom kształcenia | studia pierwszego stopnia (inżynierskie) |
| 4. | Profil kształcenia | ogólnoakademicki |
| 5. | Forma prowadzenia studiów | stacjonarna |

Moduł kształcenia: Interfejsy graficzne dla aplikacji mobilnych

Kod modułu: 08-IO1S-13-IGDAM

1. Liczba punktów ECTS: 5

| 2. Zakładane efekty kształcenia modułu | | | |
|--|---|-----------------------------|--------------------------------|
| kod | opis | efekty kształcenia kierunku | stopień realizacji (skala 1-5) |
| IGDAM_K_7 | Potrafi pracować indywidualnie i w zespole | K_1_A_I_K03 | 2 |
| IGDAM_K_8 | Potrafi myśleć i działać w sposób kreatywny | K_1_A_I_K05 | 1 |
| IGDAM_U_4 | Potrafi zaimplementować poznane algorytmy w interfejsie urządzenia mobilnego | K_1_A_I_U13 | 1 |
| IGDAM_U_5 | Potrafi pozyskiwać informacje na temat implementacji aplikacji graficznej w interfejsie urządzenia mobilnego z literatury, baz danych i innych źródeł | K_1_A_I_U01 | 1 |
| IGDAM_U_6 | Potrafi przygotować i przedstawić aplikację na temat realizacji zadania projektowego | K_1_A_I_U04 | 1 |
| IGDAM_W_1 | Zna i rozumie pojęcia grafiki rastrowej i wektorowej oraz algorytmy wykorzystywane w grafice rastrowej i wektorowej | | |
| IGDAM_W_2 | Zna i rozumie przeznaczenie podstawowych elementów interfejsu graficznego | K_1_A_I_W02 | 2 |
| IGDAM_W_3 | Zna i rozumie podstawowe zasady tworzenia grafiki w interfejsie urządzenia mobilnego | K_1_A_I_W02 | 1 |

| 3. Opis modułu | |
|--------------------------|---|
| Opis | Celem zajęć jest zapoznanie studentów z interfejsem graficznym urządzenia mobilnego. Przedstawienie podstawowych elementów składowych interfejsu na przykładzie gry komputerowej. W ramach zajęć studenci przygotowują projekty w zespołach maksymalnie dwuosobowych oraz przedstawią rezultaty swojej pracy w postaci aplikacji. |
| Wymagania wstępne | |

| 4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu | | | |
|---|--------------|---|--|
| kod | nazwa (typ) | opis | efekty kształcenia modułu |
| IGDAM_w_1 | projekt | Przygotowanie projektu i aplikacji z wybranego tematu związanego z interfejsem graficznym urządzenia mobilnego. | IGDAM_K_7, IGDAM_K_8, IGDAM_U_4, IGDAM_U_5, IGDAM_U_6, IGDAM_W_1, IGDAM_W_2, IGDAM_W_3 |
| IGDAM_w_2 | sprawozdania | Opis realizowanego projektu. | IGDAM_K_7, IGDAM_K_8, IGDAM_U_4, IGDAM_W_1, IGDAM_W_2, IGDAM_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 | |
| IGDAM_fs_1 | wykład | Podanie treści kształcenia z wykorzystaniem środków audiowizualnych. | 15 | Samodzielne przygotowanie się do wykładów. | 15 | IGDAM_w_1, IGDAM_w_2 |
| IGDAM_fs_2 | laboratorium | Szczegółowe przygotowanie studentów do korzystania ze środowiska programistycznego i komponentów graficznego 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. | 90 | IGDAM_w_1, IGDAM_w_2 |