

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: Projekt systemu - aplikacje multimedialne

Kod modułu: 08-IO1S-13-PS-AM

1. Liczba punktów ECTS: 5

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 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 K_1_A_I_U24	1 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 K_1_A_I_W10	1 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. Opis modułu	
Opis	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.
Wymagania wstępne	

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
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. 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	
PS-AM_fs_1	laboratorium	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