1.	**Nazwa kierunku**	**informatyka**
2.	Cykl rozpoczęcia	2017/2018 (semestr zimowy)
3.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia (inżynierskie)
4.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
5.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: Projektowanie interfejsów graficznych aplikacji internetowych i hybrydowych

Kod modułu: 08-IO1S-13-PIGAIiH

1. Liczba punktów ECTS: 4

2. Zakładane efekty kształcenia modułu

kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
PIGAIiH_K_10	Rozumie potrzebę i znaczenie interfejsów graficznych w aspekcie działalności inżynierskiej. Widzi potrzebę podjęcia starania, aby przekazać takie informacje i opinie w sposób powszechnie zrozumiały.	K_1_A_I_K06	1
PIGAIiH_K_9	Potrafi pracować indywidualnie i w zespole; potrafi ocenić czasochłonność zadania; potrafi kierować małym zespołem w sposób zapewniający realizację zadania w założonym terminie	K_1_A_I_K01 K_1_A_I_K03	1 1
PIGAIiH_U_5	Potrafi zaprojektować interfejs graficzny.	K_1_A_I_U16 K_1_A_I_U17	1 1
PIGAIiH_U_6	Potrafi zaimplementować interfejs graficzny aplikacji	K_1_A_I_U16 K_1_A_I_U17	1 1
PIGAIiH_U_7	Potrafi wykorzystać środowiska programistyczne służące do tworzenia projektów RIA	K_1_A_I_U18 K_1_A_I_U24	1 1
PIGAIiH_U_8	Potrafi korzystać z dokumentacji oraz opracować postawiony problem.	K_1_A_I_U01 K_1_A_I_U02 K_1_A_I_U03 K_1_A_I_U05	1 1 1 1
PIGAIiH_W_1	Ma podstawową wiedzę z zakresu budowy interfejsów graficznych dla aplikacji konsolowych	K_1_A_I_W14	1
PIGAIiH_W_2	Ma podstawową wiedzę z zakresu technologii RIA	K_1_A_I_W12 K_1_A_I_W20	1 1

PIGAIiH_W_3	Zna specyfikę interfejsów graficznych dla aplikacji internetowych	K_1_A_I_W13	1
PIGAIiH_W_4	Zna ograniczenia interfejsów graficznych dla urządzeń mobilnych	K_1_A_I_W23	1

3. Opis modułu	
Opis	Celem zajęć w tym module zapoznanie studentów z technikami tworzenia nowoczesnych interfejsów graficznych.
Wymagania wstępne	

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu

kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
PIGAIiH_w_1	Sprawdzian pisemny po realizacji grupy tematów	Sprawdzenie opanowanej teorii z zakresu wykładu i laboratorium	PIGAIiH_W_1, PIGAIiH_W_2, PIGAIiH_W_3, PIGAIiH_W_4
PIGAIiH_w_2	Sprawozdania grupowe	Dokumentacja realizowanej aplikacji	PIGAIiH_K_10, PIGAIiH_K_9, PIGAIiH_U_5, PIGAIiH_U_6, PIGAIiH_U_7, PIGAIiH_U_8
PIGAIiH_w_3	Sprawozdania indywidualne	Opracowanie wybranych zagadnień budowy interfejsów	PIGAIiH_K_10, PIGAIiH_K_9, PIGAIiH_U_5, PIGAIiH_U_8

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	
PIGAIiH_fs1	wykład	Podanie treści kształcenia w formie werbalnej z wykorzystaniem wizualizacji treści. Skupienie się na materiale trudnym pojęciowo i wskazanie źródeł.	10	Zapoznanie się z tematyką wykładu z wykorzystaniem wskazanych źródeł	20	PIGAIiH_w_1
PIGAIiH_fs2	laboratorium	Na ćwiczeniach laboratoryjnych studenci przygotowują projekt i realizuje interfejs graficzny aplikacji	30	Przygotowanie na podstawie treści wykładu i właściwej dokumentacji. Sporządzenie dokumentacji z przeprowadzonych ćwiczeń – praca w grupie. Opracowanie wybranych zagadnień o charakterze teoretycznym	60	PIGAIiH_w_2, PIGAIiH_w_3