

1.	Nazwa kierunku	informatyka
2.	Cykl rozpoczęcia	2018/2019 (semestr zimowy)
3.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia (inżynierskie)
4.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
5.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: Naturalne interfejsy użytkownika

Kod modułu: 08-IGO1S-13-NUI

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
NUI_1	Ma wiedzę na temat programowania obiektowego w języku C#.	K_1_A_I_W10	5
NUI_10	Potrafi zwizualizować projekt aplikacji i przedstawić jej schemat działania wraz z odpowiednimi diagramami UML.	K_1_A_I_U04	2
		K_1_A_I_W17	1
		K_1_A_I_W22	3
NUI_11	Potrafi wykorzystać znane sobie i innym członkom zespołu technologie informatyczne oraz zintegrować je ze sobą w postaci systemu informatycznego.	K_1_A_I_U03	2
		K_1_A_I_W07	1
		K_1_A_I_W13	5
		K_1_A_I_W23	3
NUI_12	Zna wady i zalety różnych kontrolerów ruchu.	K_1_A_I_U01	3
		K_1_A_I_U05	1
NUI_13	Potrafi zintegrować kontroler ruchu w swojej aplikacji.	K_1_A_I_U03	4
		K_1_A_I_U15	3
		K_1_A_I_U19	4
NUI_2	Ma wiedzę na temat środowiska programistycznego Visual Studio.	K_1_A_I_W12	3
NUI_3	Potrafi obsługiwać system kontroli wersji (repozytorium kodu).	K_1_A_I_W22	4
NUI_4	Potrafi zaprojektować własną aplikację sterowaną ciałem.	K_1_A_I_U14	5
		K_1_A_I_U16	3

NUI_5	Ma wiedzę na temat zasady działania kontrolerów ruchu.	K_1_A_I_W15 K_1_A_I_W16	4 5
NUI_6	Potrafi wykorzystać biblioteki udostępnione przez firmę Microsoft do tworzenia aplikacji dla Kinect.	K_1_A_I_U06 K_1_A_I_U16 K_1_A_I_W16	3 4 4
NUI_7	Poznaje różne możliwości kontrolera ruchu Kinect – rozpoznawanie mowy.	K_1_A_I_W15	2
NUI_8	Potrafi skonfigurować środowisko Visual Studio do pisania aplikacji na kontroler Kinect.	K_1_A_I_U09 K_1_A_I_U18 K_1_A_I_W12	3 3 4
NUI_9	Ma wiedzę na temat śledzenia ciała i szkieletu człowieka przy użyciu sensora ruchu.	K_1_A_I_W15	3

3. Opis modułu	
Opis	Celem jest wprowadzenie słuchacza w nowe możliwości sterowania interfejsem użytkownika poprzez zastosowanie różnego rodzaju sensorów ze szczególnym uwzględnieniem kontrolera ruchu Microsoft Kinect.
Wymagania wstępne	

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
NUI_w_1	prace projektowe	Opracowanie systemu informatycznego od jego projektowania do implementacji i testowania. Weryfikacja umiejętności nabytych podczas rozwiązywania problemów.	NUI_1, NUI_10, NUI_11, NUI_2, NUI_3, NUI_4, NUI_5, NUI_6, NUI_7, NUI_8, NUI_9
NUI_w_2	zaliczenie laboratorium	Ocena zaliczeniowa jest wynikiem ocen cząstkowych uzyskanych w ciągu semestru z pracy projektowej oraz ocena za prezentację projektu.	NUI_12, NUI_13

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	
MIU_fs_2	laboratorium	Szczegółowe przygotowanie studentów do rozwiązywania zadań ze wskazaniem na metodologię postępowania, wskazaniem kolejności wykonywanych czynności. Nadzorowanie prac projektowych studentów oraz pomoc w rozwiązywaniu trudnych problemów projektowych. Nadzór nad realizacją harmonogramu stworzonego przez studentów.	30	Przygotowanie do zajęć. Samodzielne rozwiązanie przez studentów zadań przydzielonych na laboratorium. Samodzielne praktyczne zastosowanie wiedzy zdobytej na laboratorium.	30	NUI_w_1, NUI_w_2