

1.	Nazwa kierunku	informatyka
2.	Cykl rozpoczęcia	2014/2015 (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-IO1S-13-4ST01

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
08-IO1S-U_1	Zna wady i zalety różnych kontrolerów ruchu.	K_1_A_I_U01	3
		K_1_A_I_U05	1
08-IO1S-U_2	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
08-IO1S-W_1	Ma wiedzę na temat programowania obiektowego w języku C#.	K_1_A_I_W10	5
08-IO1S-W_10	Potrafi wizualizować 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
08-IO1S-W_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
08-IO1S-W_2	Ma wiedzę na temat środowiska programistycznego Visual Studio.	K_1_A_I_W12	3
08-IO1S-W_3	Potrafi obsługiwać system kontroli wersji (repozytorium kodu).	K_1_A_I_W22	4
08-IO1S-W_4	Potrafi zaprojektować własną aplikację sterowaną ciałem.	K_1_A_I_W14	5
		K_1_A_I_W16	3

08-IO1S-W_5	Ma wiedzę na temat zasady działania kontrolerów ruchu.	K_1_A_I_W15 K_1_A_I_W16	4 5
08-IO1S-W_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
08-IO1S-W_7	Poznaje różne możliwości kontrolera ruchu Kinect – rozpoznawanie mowy.	K_1_A_I_W15	2
08-IO1S-W_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
08-IO1S-W_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	Podstawy wybranego języka programowania i podstawowych diagramów UML. Znajomość języka programowania C# i biblioteki .NET.

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
08-IO1S_w_1	Prace projektowe	Opracowanie systemu informatycznego od jego projektowania do implementacji i testowania. Weryfikacja umiejętności nabytych podczas rozwiązywania problemów.	08-IO1S-W_1, 08-IO1S-W_10, 08-IO1S-W_11, 08-IO1S-W_2, 08-IO1S-W_3, 08-IO1S-W_4, 08-IO1S-W_5, 08-IO1S-W_6, 08-IO1S-W_7, 08-IO1S-W_8, 08-IO1S-W_9
08-IO1S_w_2	Zaliczenie laboratorium	Ocena zaliczeniowa jest wynikiem ocen cząstkowych uzyskanych w ciągu semestru z pracy projektowej oraz ocena za prezentację projektu	08-IO1S-U_1, 08-IO1S-U_2

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	
08-IO1S_fs_1	laboratorium	Szczegółowe przygotowanie studentów do rozwiązywania zadań ze wskazaniem na metodologię postępowania, wskazaniem kolejności wykonywanych czynności. Nadzorowanie prac projektowych studentów	30	Samodzielne rozwiązywanie przez studentów zadań przydzielonych na laboratorium. Samodzielne praktyczne zastosowanie wiedzy zdobytej na laboratorium.	60	08-IO1S_w_1, 08-IO1S_w_2



		oraz pomoc w rozwiązywaniu trudnych problemów projektowych. Nadzór nad realizacją harmonogramu stworzonego przez studentów.				
--	--	---	--	--	--	--