

1.	<b>Nazwa kierunku</b>	<b>informatyka</b>
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:** Interfejsy graficzne dla urządzeń mobilnych

**Kod modułu:** 08-IO1S-13-5W21

1. Liczba punktów ECTS: 5

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
08-IO1S-13-5W21K_7	Potrafi pracować indywidualnie i w zespole	K_1_A_I_K03	2
08-IO1S-13-5W21K_8	Potrafi myśleć i działać w sposób kreatywny	K_1_A_I_K05	1
08-IO1S-13-5W21U_4	Potrafi zaimplementować poznane algorytmy w interfejsie urządzenia mobilnego	K_1_A_I_U13	1
08-IO1S-13-5W21U_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
08-IO1S-13-5W21U_6	Potrafi przygotować i przedstawić aplikację na temat realizacji zadania projektowego	K_1_A_I_U04	1
08-IO1S-13-5W21W_1	Zna i rozumie pojęcia grafiki rastrowej i wektorowej oraz algorytmy wykorzystywane w grafice rastrowej i wektorowej		
08-IO1S-13-5W21W_2	Zna i rozumie przeznaczenie podstawowych elementów interfejsu graficznego	K_1_A_I_W02	2

08-IO1S-13-5W21W3	Zna i rozumie podstawowe zasady tworzenia grafiki w interfejsie urządzenia mobilnego	K_1_A_I_W02	1
-------------------	--	-------------	---

<b>3. Opis modułu</b>	
<b>Opis</b>	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.
<b>Wymagania wstępne</b>	Języki programowania.

<b>4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu</b>			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
08-IO1S-13-5W21_w_1	projekt	Przygotowanie projektu i aplikacji z wybranego tematu związanego z interfejsem graficznym urządzenia mobilnego.	08-IO1S-13-5W21K_7, 08-IO1S-13-5W21K_8, 08-IO1S-13-5W21U_4, 08-IO1S-13-5W21U_5, 08-IO1S-13-5W21U_6, 08-IO1S-13-5W21W_1, 08-IO1S-13-5W21W_2, 08-IO1S-13-5W21W_3
08-IO1S-13-5W21_w_2	sprawozdania	Opis realizowanego projektu.	08-IO1S-13-5W21K_7, 08-IO1S-13-5W21K_8, 08-IO1S-13-5W21U_4, 08-IO1S-13-5W21W_1, 08-IO1S-13-5W21W_2, 08-IO1S-13-5W21W_3

<b>5. Rodzaje prowadzonych zajęć</b>						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów kształcenia
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
08-IO1S-13-5W21_fs_1	wykład	Podanie treści kształcenia z wykorzystaniem środków audiowizualnych.	15	Samodzielne przygotowanie się do wykładów.	15	08-IO1S-13-5W21_w_1, 08-IO1S-13-5W21_w_2
08-IO1S-13-5W21_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.	90	08-IO1S-13-5W21_w_1, 08-IO1S-13-5W21_w_2

				Przygotowanie opisu przedstawiającego problematykę projektu.		
--	--	--	--	--	--	--