

POLITECHNIKA KRAKOWSKA IM. TADEUSZA KOŚCIUSZKI

KARTA PRZEDMIOTU

obowiązuje studentów rozpoczynających studia w roku akademickim 2019/2020

Wydział Informatyki i Telekomunikacji

Kierunek studiów: Informatyka

Profil: Ogólnoakademicki

Forma studiów: niestacjonarne

Kod kierunku: I

Stopień studiów: I

Specjalności: Brak specjalności

1 INFORMACJE O PRZEDMIOCIE

NAZWA PRZEDMIOTU	Programowanie mobilne
NAZWA PRZEDMIOTU W JĘZYKU ANGIELSKIM	
KOD PRZEDMIOTU	WiIT I oIN D17 19/20
KATEGORIA PRZEDMIOTU	Przedmioty specjalnościowe
LICZBA PUNKTÓW ECTS	5.00
SEMESTRY	8

2 RODZAJ ZAJĘĆ, LICZBA GODZIN W PLANIE STUDIÓW

SEMESTR	WYKŁAD	ĆWICZENIA	LABORATORIUM	LABORATORIUM KOMPUTERO- WE	SEMINARIUM	PROJEKT
8	18	0	18	0	0	0

3 CELE PRZEDMIOTU

Cel 1 Zapoznanie z metodami i zasadami projektowania i implementowania aplikacji mobilnych.

Cel 2 Zapoznanie z dostępnymi środowiskami implementowania aplikacji mobilnych.

4 WYMAGANIA WSTĘPNE W ZAKRESIE WIEDZY, UMIEJĘTNOŚCI I INNYCH KOMPETENCJI

1 Programowanie w języku Java, programowanie obiektowe.

2 Podstawy baz danych.

5 EFEKTY KSZTAŁCENIA

EK1 Wiedza Zna zasady projektowania i tworzenia aplikacji mobilnych.

EK2 Wiedza Zna różnice pomiędzy dostępnymi platformami mobilnymi.

EK3 Umiejętności Efekt kształcenia 3

EK4 Kompetencje społeczne Potrafi pracować indywidualnie i w grupie, potrafi w tym celu efektywnie korzystać z narzędzi informatycznych (komunikatory, media społecznościowe), wykorzystując je także do zdalnego kontaktu z nauczycielem.

6 TREŚCI PROGRAMOWE

LABORATORIUM		
LP	TEMATYKA ZAJĘĆ OPIS SZCZEGÓŁOWY BLOKÓW TEMATYCZNYCH	LICZBA GODZIN
L1	Wprowadzenie do systemu Android. Przygotowanie prostej aplikacji zawierającej aktywność i podstawowe komponenty.	3
L2	Fragmenty, selektory zasobów, odbiorniki i mechanizmy zapisu podstawowych ustawień aplikacji - ćwiczenia w implementacji.	3
L3	Korzystanie z usług, wykonywanie operacji niezależnych, działających w tle.	3
L4	Korzystanie z bazy danych SQLite.	3
L5	Zaprojektowanie aplikacji działającej na urządzeniach z systemem Android zawierającej wcześniej omówione komponenty.	3
L6	Przygotowanie projektów zaliczeniowych, praca własna studentów.	3

WYKŁAD		
LP	TEMATYKA ZAJĘĆ OPIS SZCZEGÓŁOWY BLOKÓW TEMATYCZNYCH	LICZBA GODZIN
W1	Wstęp do programowania mobilnego, platformy mobilne i architektury, klasyfikacja aplikacji mobilnych.	2
W2	Wstęp do programowania w systemie Android.	2
W3	Budowa aplikacji mobilnej, komponenty aplikacji natywnych.	2
W4	Charakterystyka systemu iOS i narzędzi programistycznych na urządzenia Apple.	2

WYKŁAD		
LP	TEMATYKA ZAJĘĆ OPIS SZCZEGÓŁOWY BLOKÓW TEMATYCZNYCH	LICZBA GODZIN
W5	XMT - narzędzia developerskie typu cross-platforms platforma MONO.	2
W6	Aplikacje hybrydowe - IBM Worklight, Sencha Touch.	4
W7	Bezpieczeństwo w systemach mobilnych.	2
W8	Mobilne bazy danych-programowanie.	2

7 NARZĘDZIA DYDAKTYCZNE

N1 Ćwiczenia laboratoryjne

N2 Wykłady

N3 Prezentacje multimedialne

N4 Konsultacje

8 OBCIĄŻENIE PRACĄ STUDENTA

FORMA AKTYWNOŚCI	ŚREDNIA LICZBA GODZIN NA ZREALIZOWANIE AKTYWNOŚCI
Godziny kontaktowe z nauczycielem akademickim, w tym:	
Godziny wynikające z planu studiów	36
Konsultacje przedmiotowe	4
Egzaminy i zaliczenia w sesji	4
Godziny bez udziału nauczyciela akademickiego wynikające z nakładu pracy studenta, w tym:	
Przygotowanie się do zajęć, w tym studiowanie zalecanej literatury	40
Opracowanie wyników	0
Przygotowanie raportu, projektu, prezentacji, dyskusji	50
SUMARYCZNA LICZBA GODZIN DLA PRZEDMIOTU WYNIKAJĄCA Z CAŁEGO NAKŁADU PRACY STUDENTA	134
SUMARYCZNA LICZBA PUNKTÓW ECTS DLA PRZEDMIOTU	5.00

9 SPOSOBY OCENY

OCENA FORMUJĄCA

F1 Sprawozdania z wykonanych ćwiczeń laboratoryjnych.

F2 Egzamin pisemny w sesji egzaminacyjnej sprawdzający wiedzę z wykładów.

OCENA PODSUMOWUJĄCA

P1 Średnia ważona ocen formujących.

WARUNKI ZALICZENIA PRZEDMIOTU

W1 Pozytywna ocena z ćwiczeń w laboratorium komputerowym - zaliczenie wszystkich elementów.

W2 Pozytywna ocena z egzaminu pisemnego.

OCENA AKTYWNOŚCI BEZ UDZIAŁU NAUCZYCIELA

B1 Praca indywidualna studenta nad implementacją aplikacji mobilnych.

KRYTERIA OCENY

EFEKT KSZTAŁCENIA 1	
NA OCENĘ 2.0	Opanowanie nie więcej niż 50% materiału.
NA OCENĘ 3.0	Opanowanie więcej niż 50% materiału.
NA OCENĘ 3.5	Opanowanie więcej niż 60% materiału.
NA OCENĘ 4.0	Opanowanie więcej niż 70% materiału.
NA OCENĘ 4.5	Opanowanie więcej niż 80% materiału.
NA OCENĘ 5.0	Opanowanie więcej niż 90% materiału.
EFEKT KSZTAŁCENIA 2	
NA OCENĘ 2.0	Opanowanie nie więcej niż 50% materiału.
NA OCENĘ 3.0	Opanowanie więcej niż 50% materiału.
NA OCENĘ 3.5	Opanowanie więcej niż 60% materiału.
NA OCENĘ 4.0	Opanowanie więcej niż 70% materiału.
NA OCENĘ 4.5	Opanowanie więcej niż 80% materiału.
NA OCENĘ 5.0	Opanowanie więcej niż 90% materiału.
EFEKT KSZTAŁCENIA 3	
NA OCENĘ 2.0	Opanowanie nie więcej niż 50% materiału.

NA OCENĘ 3.0	Opanowanie więcej niż 50% materiału.
NA OCENĘ 3.5	Opanowanie więcej niż 60% materiału.
NA OCENĘ 4.0	Opanowanie więcej niż 70% materiału.
NA OCENĘ 4.5	Opanowanie więcej niż 80% materiału.
NA OCENĘ 5.0	Opanowanie więcej niż 90% materiału.
EFEKT KSZTAŁCENIA 4	
NA OCENĘ 2.0	Opanowanie nie więcej niż 50% materiału.
NA OCENĘ 3.0	Opanowanie więcej niż 50% materiału.
NA OCENĘ 3.5	Opanowanie więcej niż 60% materiału.
NA OCENĘ 4.0	Opanowanie więcej niż 70% materiału.
NA OCENĘ 4.5	Opanowanie więcej niż 80% materiału.
NA OCENĘ 5.0	Opanowanie więcej niż 90% materiału.

10 MACIERZ REALIZACJI PRZEDMIOTU

EFEKT KSZTAŁCENIA	ODNIESIENIE DANEGO EFEKTU DO SZCZEGÓŁOWYCH EFEKTÓW ZDEFINIOWANYCH DLA PROGRAMU	CELE PRZEDMIOTU	TREŚCI PROGRAMOWE	NARZĘDZIA DYDAKTYCZNE	SPOSOBY OCENY
EK1	I1_W04 I1_W05 I1_W08 I1_W10 I1_U01b I1_U07b I1_U09 I1_U10 I1_U16 I1_U20 I1_U21	Cel 1 Cel 2	L1 L2 L3 L4 L5 W1 W3 W5	N1 N2 N3 N4	F1 F2 P1

EFEKT KSZTAŁCENIA	ODNIESIENIE DANEGO EFEKTU DO SZCZEGÓŁOWYCH EFEKTÓW ZDEFINIOWANYCH DLA PROGRAMU	CELE PRZEDMIOTU	TREŚCI PROGRAMOWE	NARZĘDZIA DYDAKTYCZNE	SPOSOBY OCENY
EK2	I1_W04 I1_W05 I1_W10 I1_W11 I1_U03 I1_U07b I1_U09 I1_U10 I1_U11 I1_U12 I1_K01 I1_K04	Cel 1 Cel 2	L1 L2 L3 L4 L5 W3 W4 W5 W6 W8	N1 N2 N3 N4	F1 F2 P1
EK3	I1_W10 I1_W11 I1_U07b I1_U09 I1_K01 I1_K04	Cel 1 Cel 2	L1 L2 L3 L4 L5 L6 W3 W4 W5 W6 W8	N1 N2 N3 N4	F1 F2 P1
EK4	I1_W09 I1_U22 I1_U23 I1_K01 I1_K02 I1_K03 I1_K04 I1_K05	Cel 1 Cel 2	L1 L2 L3 L4 L5 L6 W1 W2 W3 W4 W5 W6 W7 W8	N1 N2 N3 N4	F1 F2

11 WYKAZ LITERATURY

LITERATURA PODSTAWOWA

- [1] | Shane Conder, Lauren Darcey — *Android. Programowanie aplikacji na urządzenia przenośne*, Gliwice, 2011, Helion
- [2] | Charlie Collins, Michael Galpin, Matthias Kaeppler — *Android w praktyce*, Miejscowość, 2012, Helion

12 INFORMACJE O NAUCZYCIELACH AKADEMICKICH

OSOBA ODPOWIEDZIALNA ZA KARTĘ

dr inż. Andrzej Wilczyński (kontakt: andrzej.wilczynski@pk.edu.pl)

OSOBY PROWADZĄCE PRZEDMIOT

1 mgr inż. Andrzej Wilczyński (kontakt: andrzej.wilczynski@pk.edu.pl)

13 ZATWIERDZENIE KARTY PRZEDMIOTU DO REALIZACJI

(miejscowość, data)

(odpowiedzialny za przedmiot)

(dziekan)



PRZYJMUJĘ DO REALIZACJI (data i podpisy osób prowadzących przedmiot)

.....