

(pieczęć jednostki organizacyjnej)

KARTA PRZEDMIOTU

1. Nazwa przedmiotu: MOBILNE INTERFEJSY MULTIMEDIALNE		2. Kod przedmiotu: Spec4		
3. Karta przedmiotu ważna od roku akademickiego: 2017/18				
4. Forma kształcenia: studia pierwszego stopnia				
5. Poziom kształcenia: studia stacjonarne				
6. Kierunek studiów: INFORMATYKA (RMS)				
7. Profil studiów: ogólnoakademicki				
8. Specjalność: INF PAM				
9. Semestr: VI				
10. Jednostka prowadząca przedmiot: Instytut Matematyki				
11. Prowadzący przedmiot: dr inż. Marcin Lawnik				
12. Przynależność do grupy przedmiotów: blok przedmiotów specjalizacyjnych				
13. Status przedmiotu: specjalizacyjny				
14. Język prowadzenia zajęć: polski				
15. Przedmioty wprowadzające oraz wymagania wstępne: podstawy programowania w systemie Android				
16. Cel przedmiotu: zapoznanie studentów z zasadami tworzenia mobilnych interfejsów multimedialnych				
17. Efekty kształcenia: ¹				
Nr	Opis efektu kształcenia	Metoda sprawdzenia efektu kształcenia	Forma prowadzenia zajęć	Odniesienie do efektów dla kierunku studiów
1	Zna i rozumie znaczenie interfejsu człowiek-maszyna	egz.	wykład	T1A_W04
2	Zna podstawowe zasady budowy mobilnych interfejsów multimedialnych	egz.	wykład	T1A_W04
3	Zna paradygmat „projektowania zorientowanego na użytkownika”	egz.	wykład	T1A_W04

¹ należy wskazać ok. 5 – 8 efektów kształcenia

4	Zna podstawowe narzędzia sprzętowo-programowe stosowane do budowy mobilnych interfejsów multimedialnych	proj.	laboratorium	K1A_W06 T1A_U01 T1A_K01
5	Potrafi dobrać odpowiedni interfejs dla zadanej klasy zastosowań z uwzględnieniem uwarunkowań technicznych i pozatechnicznych	proj.	laboratorium	K1A_W06 T1A_U01 T1A_K01
6	Potrafi zaprojektować prosty interfejs komunikacji medialnej od człowieka do maszyny i dobrać narzędzia sprzętowo-programowe do jego realizacji	proj.	laboratorium	K1A_W06 T1A_U01 T1A_K01

18. Formy zajęć dydaktycznych i ich wymiar (liczba godzin)

Wykład	Ćwiczenia	Laboratorium	Projekt	Seminarium
15		45		

Treści kształcenia: (oddzielnie dla każdej z form zajęć dydaktycznych W./Ćw./L./P./Sem.)

Wykład

Na wykładzie zostaną omówione podstawowe pojęcia dotyczące budowy mobilnych interfejsów multimedialnych. Przedstawione zostaną praktyczne rozwiązania mobilnych interfejsów multimedialnych z szczególnym uwzględnieniem „projektowania zorientowanego na użytkownika”.

Laboratorium

Zapoznanie z funkcjonalnością środowisk programistycznych związanych z projektowaniem mobilnych interfejsów multimedialnych. Poznanie i zastosowanie bibliotek oraz narzędzi do tworzenia mobilnych interfejsów multimedialnych.

19. Egzamin: tak

20. Literatura podstawowa:

1. Jenifer Tidwell: „Projektowanie interfejsów”. Helion 2012
2. Juhani Lehtimäki: „Android UI. Podręcznik dla projektantów”. Helion 2014.
3. Jakob Nielsen, Raluca Budi: „Funkcjonalność aplikacji mobilnych. Nowoczesne standardy UI i UX.” Helion 2013

21. Literatura uzupełniająca:

1. Steven Hooper, Eric Berkman: „Designing Mobile Interfaces”. O'Reilly 2012.
2. Luiza Bachórzewska: „Dostosuj się lub giń. Jak odnieść sukces w branży aplikacji mobilnych.” Helion 2017.
3. Theresa Neil: „Mobile Design Pattern Gallery. UI Patterns for Smartphone Apps. 2nd Edition.” O'Reilly 2014.
4. Steven Hooper, Eric Berkman: „Designing Mobile Interfaces” O'Reilly 2011.
<http://4ourth.com/wiki/Designing%20Mobile%20Interfaces> (widziane: 15.09.2017)
5. Dokumentacja Android SDK: <http://developer.android.com/> (widziane: 15.09.2017)
6. Android patterns <https://unitid.nl/androidpatterns/> (widziane: 15.09.2017)

22. Nakład pracy studenta potrzebny do osiągnięcia efektów kształcenia

Lp.	Forma zajęć	Liczba godzin kontaktowych / pracy studenta
1.	Wykłady	15/15

2.	Ćwiczenia	
3.	Laboratorium	45/30
4.	Projekt	0/45
5.	Seminarium	
6.	Inne	
Suma godzin:		60/90
23. Suma wszystkich godzin:		150
24. Liczba punktów ECTS:		5
25. Liczba punktów ECTS uzyskanych na zajęciach z bezpośrednim udziałem nauczyciela akademickiego:		5
26. Liczba punktów ECTS uzyskanych na zajęciach o charakterze praktycznym (laboratoria, projekty, ćwiczenia):		4
27. Uwagi:		
Do zaliczenia przedmiotu należy zaprojektować interfejs aplikacji na urządzenie mobilne, przygotować sprawozdanie z jego projektowania oraz zdać egzamin. Każdy efekt należy zdać na 30%. Łącznie należy uzyskać 41p, skala ocen standardowa.		

Zatwierdzono:

.....
 (data i podpis prowadzącego)

.....
 (data i podpis Dyrektora/Kierownika podstawowej
 lub międzywydziałowej jednostki organizacyjnej)

¹ 1 punkt ECTS – 25-30 godzin pracy studenta