

(pieczęć jednostki organizacyjnej)

KARTA PRZEDMIOTU

1. Nazwa przedmiotu: MOBILNE INTERFEJSY MULTIMEDIALNE		2. Kod przedmiotu: Spec4		
3. Karta przedmiotu ważna od roku akademickiego: 2019/20				
4. Forma kształcenia: studia pierwszego stopnia				
5. Poziom kształcenia: studia stacjonarne				
6. Kierunek studiów: INFORMATYKA (RMS)				
7. Profil studiów: praktyczny				
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 specjalnościowych				
13. Status przedmiotu: specjalnościowy				
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	T1P_U33
2	Zna podstawowe zasady budowy mobilnych interfejsów multimedialnych	egz.	wykład	T1P_U33
3	Zna paradygmat „projektowania zorientowanego na użytkownika”	egz.	wykład	T1P_U33
4	Zna podstawowe narzędzia sprzętowo-programowe stosowane do budowy mobilnych interfejsów multimedialnych	proj.	laboratorium	K1P_W09 T1P_U11 T1P_K02

¹ należy wskazać ok. 5 – 8 efektów kształcenia

5	Potrafi dobrać odpowiedni interfejs dla zadanej klasy zastosowań z uwzględnieniem uwarunkowań technicznych i pozatechnicznych	proj.	laboratorium	K1P_W09 T1P_U11 T1P_K02
6	Potrafi zaprojektować prosty interfejs komunikacji medialnej od człowieka do maszyny i dobrać narzędzia sprzętowo-programowe do jego realizacji	proj.	laboratorium	K1P_W09 T1P_U11 T1P_K02

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:

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

21. Literatura uzupełniająca:

- Steven Hooper, Eric Berkman: „Designing Mobile Interfaces”. O’Reilly 2012.
- Luiza Bachórzewska: „Dostosuj się lub gin. Jak odnieść sukces w branży aplikacji mobilnych.” Helion 2017.
- Theresa Neil: „Mobile Design Pattern Gallery. UI Patterns for Smartphone Apps. 2nd Edition.” O’Reilly 2014.
- Steven Hooper, Eric Berkman: „Designing Mobile Interfaces” O’Reilly 2011.
<http://4ourth.com/wiki/Designing%20Mobile%20Interfaces> (widziane: 03.09.2019)
- Dokumentacja Android: <http://developer.android.com/> (widziane: 03.09.2019)
- Android patterns <https://unitid.nl/androidpatterns/> (widziane: 03.09.2019)
- Projektowanie aplikacji dla seniorów: <https://clutch.co/app-development/resources/designing-apps-for-elderly-smartphone-users> (widziane: 03.09.2019)

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 zdać egzamin (40 pkt) oraz zaprojektować zadane przez prowadzącego laboratoria interfejsy aplikacji na urządzenie mobilne wraz ze sprawozdaniami z ich przygotowania (60 pkt). 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