POLITECHNIKA GDAŃSKA

Karta przedmiotu

| | | | |
|---|---|---|---|
| Nazwa i kod przedmiotu | MULTIMEDIALNE TECHNOLOGIE MOBILNE, E:35972W0 | | |
| Kierunek studiów | Informatyka | | |
| Data rozpoczęcia studiów | październik 2015 r. | Rok akademicki realizacji przedmiotu | 2016/2017 |
| Poziom kształcenia | II stopnia | Grupa zajęć | |
| Forma studiów | niestacjonarne | Sposób realizacji | na uczelni |
| Rok studiów | 2 | Język wykładowy | polski |
| Semestr studiów | 3 | Liczba punktów ECTS | 4.0 |
| Profil kształcenia | ogólnoakademicki | Forma zaliczenia | egzamin |
| Jednostka prowadząca | Wydział Elektroniki, Telekomunikacji i Informatyki -> Katedra Systemów Geoinformatycznych | | |
| Imię i nazwisko wykładowcy (wykładowców) | Odpowiedzialny za przedmiot | dr inż. Krzysztof Bruniecki | |
| | Prowadzący zajęcia z przedmiotu | dr inż. Krzysztof Bruniecki | |

Formy zajęć i metody nauczania

| Forma zajęć | Wykład | Ćwiczenia | Laboratorium | Projekt | Seminarium | RAZEM |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Liczba godzin zajęć | 12.0 | 0.0 | 9.0 | 6.0 | 0.0 | 27 |

W tym liczba godzin zajęć na odległość: 0.0

Aktywność studenta i liczba godzin pracy

| Aktywność studenta | Udział w zajęciach dydaktycznych, objętych planem studiów | Udział w konsultacjach | Praca własna studenta | RAZEM |
|---|---|---|---|---|
| Liczba godzin pracy studenta | 27 | 0.0 | 73.0 | 100 |

Cel przedmiotu

Celem przedmiotu jest zapoznanie studentów z technologiami związanymi z realizacją aplikacji multimedialnych na urządzenia mobilne.

Efekty uczenia się przedmiotu

| Efekt kierunkowy | Efekt z przedmiotu | Sposób weryfikacji i oceny efektu |
|---|---|---|
| [K_U13] projektuje rozproszone bazy danych i dobiera metody ich integracji, realizuje obiektowo-relacyjne bazy danych, formułuje i testuje zapytania, realizuje i użytkuje bazy danych informacji przestrzennej | Studenci potrafią wyświetlić dane przestrzenne w aplikacji augmented reailty. | [SU1] Ocena realizacji zadania |
| [K_W11] zna algorytmy analizy ruchu i lokalizacji obiektów, metody indeksacji i wyszukiwania danych multimedialnych, sposoby budowania aplikacji multimedialnych, zastosowania danych biometrycznych, analityczne metody przetwarzania obrazów rastrowych oraz danych hydroakustycznych | Studenci potrafią wyświetlić dane przestrzenne w aplikacji augmented reailty. | [SW1] Ocena wiedzy faktograficznej<br>[SU1] Ocena realizacji zadania |

Treści przedmiotu

1. Multimedia na urządzeniach przenośnych

2. Przetwarzanie wideo na urządzeniach mobilnych

3. Gry na urządzenia mobilne

4. Środowisko Unity 3D

5. Open GL ES

6. Rzeczywistość rozszerzona

<table>
<tr><td>Wymagania wstępne i dodatkowe</td><td colspan="3">Umiejętność programowania obiektowego.</td></tr>
<tr><td>Sposoby i kryteria oceniania osiąganych efektów uczenia się</td><td colspan="3"><table>
<tr><th>Sposób oceniania (składowe)</th><th>Próg zaliczeniowy</th><th>Składowa oceny końcowej</th></tr>
<tr><td>Projekt</td><td>50.0%</td><td>60.0%</td></tr>
<tr><td>Egzamin pisemny</td><td>50.0%</td><td>40.0%</td></tr>
</table></td></tr>
<tr><td rowspan="3">Zalecana lista lektur</td><td>Podstawowa lista lektur</td><td colspan="2">A. Munshi, D. Ginsburg, D. Shreiner: OpenGL ES 2.0 Programming Guide, Addison-Wesley, 2010</td></tr>
<tr><td>Uzupełniająca lista lektur</td><td colspan="2">C. Morales, D. Nelson: Mobile 3D Game Development: From Start to Market;Charles River Media, 2007</td></tr>
<tr><td>Adresy eZasobów</td><td colspan="2">Adresy na platformie eNauczanie:</td></tr>
<tr><td>Przykładowe zagadnienia/ przykładowe pytania/ realizowane zadania</td><td colspan="3">BRAK</td></tr>
<tr><td>Praktyki zawodowe w ramach przedmiotu</td><td colspan="3">Nie dotyczy</td></tr>
</table>