



Karta przedmiotu

Nazwa i kod przedmiotu	TECHNOLOGIE MOBILNE, PG_00008667							
Kierunek studiów	Elektronika i telekomunikacja							
Data rozpoczęcia studiów	luty 2016 r.		Rok akademicki realizacji przedmiotu		2016/2017			
Poziom kształcenia	II stopnia		Grupa zajęć		Grupa zajęć fakultatywnych			
Forma studiów	stacjonarne		Sposób realizacji		na uczelni			
Rok studiów	2		Język wykładowy		polski			
Semestr studiów	3		Liczba punktów ECTS		2.0			
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. Andrzej Chybicki					
	Prowadzący zajęcia z przedmiotu		dr inż. Andrzej Chybicki					
			mgr inż. Krzysztof Drypczewski					
				mgr inż. Łukasz Markiewicz				
Formy zajęć i metody nauczania	Forma zajęć	Wykład	Ćwiczenia	Laboratorium	Projekt	Seminarium	RAZEM	
	Liczba godzin zajęć	15.0	0.0	15.0	0.0	0.0	30	
	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	30		4.0		16.0	50	
Cel przedmiotu	Celem jest wykształcenie inżyniera informatyka, który posiada wiedzę i umiejętności z zakresu stosowania narzędzi przeznaczonych do tworzenia aplikacji mobilnych. Jest przygotowany do efektywnej pracy w zespołach programistycznych, w firmach informatycznych i teleinformatycznych, a także w szkolnictwie, gdzie swoją wiedzę i umiejętności będzie wykorzystywał z zachowaniem zasad prawnych i etycznych oraz ze świadomością społecznych problemów informatyzacji.							
Efekty uczenia się przedmiotu	Efekt kierunkowy		Efekt z przedmiotu		Sposób weryfikacji i oceny efektu			
	[K_U14] projektuje i konfiguruje sieci sensorów bezprzewodowych w oparciu o różne protokoły komunikacyjne pod kątem tworzenia środowisk inteligentnych		Student posiada umiejętności tworzenia aplikacji mobilnych wykorzystujących usługi sieciowe		[SK2] Ocena postępów pracy [SU1] Ocena realizacji zadania [SK1] Ocena umiejętności pracy w grupie			
	[K_W14] zna technologie związane z urządzeniami mobilnymi i bezprzewodowe systemy wbudowane		Efektem kształcenia jest wiedza z zakresu tworzenia aplikacji na urządzenia mobilne wyposażone w system Andoird, Windows Phone oraz IOS		[SK2] Ocena postępów pracy [SU4] Ocena umiejętności korzystania z metod i narzędzi [SK5] Ocena umiejętności rozwiązywania problemów występujących w praktyce			
Treści przedmiotu	Android - architektura systemu, usługi, C2D							
	Podstawy tworzenia oprogramowania w technologii Android - Plik Manifest, Activity, Service, Content Provider oraz inne elementy API specyficzne dla omawianej platformy							
	Podstawy tworzeia oprogramoania działającego pod kontrolą systemu Windows Phone 7							
Wymagania wstępne i dodatkowe	Podstawowa znajomość języków programowania Java oraz C#							
	Znajomość zagadnień z zakresu technik programowania obiektowego							

Sposoby i kryteria oceniania osiągniętych efektów uczenia się	Sposób oceniania (składowe)	Próg zaliczeniowy	Składowa oceny końcowej
	Wykład	50.0%	50.0%
	Laboratorium	50.0%	50.0%
Zalecana lista lektur	Podstawowa lista lektur	Dokumentacja systemu Adnroid - http://developer.android.com/index.html Zasoby MSDN - Microsoft Developer Network http://www.msdn.com	
	Uzupełniająca lista lektur	Materiały dostępne w sieci	
	Adresy eZasobów	Adresy na platformie eNauczanie:	
	Przykładowe zagadnienia/ przykładowe pytania/ realizowane zadania	Stworzenie prostego systemu mapy cyfrowej na urządzenia mobilne wyposażone w system Android. Stworzenie aplikacji wykorzystującej web-service dla systemu Android	
Praktyki zawodowe w ramach przedmiotu	Nie dotyczy		