



Karta przedmiotu

Nazwa i kod przedmiotu	PRZETWARZANIE DANYCH W SYSTEMACH MOBILNYCH, E:35988W0						
Kierunek studiów	Inżynieria biomedyczna						
Data rozpoczęcia studiów	luty 2016 r.	Rok akademicki realizacji przedmiotu		2016/2017			
Poziom kształcenia	II stopnia	Grupa zajęć					
Forma studiów	stacjonarne	Sposób realizacji		na uczelni			
Rok studiów	1	Język wykładowy		polski			
Semestr studiów	2	Liczba punktów ECTS		2.0			
Profil kształcenia	ogólnoakademicki	Forma zaliczenia		zaliczenie			
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	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		0.0		20.0	50
Cel przedmiotu	Celem przedmiotu jest zapoznanie studentów z podstawowymi technologiami programowania urządzeń mobilnych.						
Efekty uczenia się przedmiotu	Efekt kierunkowy		Efekt z przedmiotu		Sposób weryfikacji i oceny efektu		
	[K_U13] projektuje i realizuje systemy dynamicznej generacji treści i obsługuje bazy danych z wykorzystaniem wybranych języków programowania, potrafi programować urządzenia przenośne, wykorzystywane w tzw. elektronicznej walizce lekarza		Studenci potrafią wskazać kluczowe elementy architektury aplikacji mobilnej.		[SW1] Ocena wiedzy faktograficznej		
	[K_U20] potrafi zaprojektować sposób realizacji wybranych zadań, przygotowuje obszerne opracowanie pisemne przedstawiające własne rozwiązanie złożonego problemu technicznego, dokumentujące wykonane przez siebie prace badawczo-projektowe, prezentuje efekty swojej pracy ustnie, posługując się slajdami		Studenci potrafią stworzyć aplikację zgodną z wymaganiami.		[SK1] Ocena umiejętności pracy w grupie		
	[K_W10] zna podstawowe techniki modelowania danych, kluczowe normy dla systemów informatycznych oraz bezpieczeństwa sprzętu medycznego, komputerowe metody wspomagania diagnostyki, oraz TI stosowane w różnych dziedzinach służby zdrowia		Studenci potrafią wskazać kluczowe elementy architektury aplikacji mobilnej.		[SW1] Ocena wiedzy faktograficznej		
Treści przedmiotu	1. Wprowadzenie do programowania urządzeń mobilnych (1h) 2. Tworzenie aplikacji dla systemu Android (7h) 3. Tworzenie aplikacji dla systemu iOS (7h)						

Wymagania wstępne i dodatkowe	Umiejętność programowania obiektowego (np. Java, C#, C++).		
Sposoby i kryteria oceniania osiągniętych efektów uczenia się	Sposób oceniania (składowe)	Próg zaliczeniowy	Składowa oceny końcowej
	Programowanie dla systemu Android	50.0%	50.0%
	Programowanie dla systemu iOS	50.0%	50.0%
Zalecana lista lektur	Podstawowa lista lektur	A. Hillegass, J. Conway: iOS Programming: The Big Nerd Ranch Guide; Big Nerd Ranch Guides R. Meier: Professional Android 2 Application Development, Wrox	
	Uzupełniająca lista lektur	A. Alaisdair: Learning iOS Programming; O'Reilly Media	
	Adresy eZasobów	Adresy na platformie eNauczanie:	
Przykładowe zagadnienia/ przykładowe pytania/ realizowane zadania	brak		
Praktyki zawodowe w ramach przedmiotu	Nie dotyczy		