

KARTA MODUŁU

I. OGÓLNE INFORMACJE O MODULE

COLLEGIUM WITELONA UCZELNIA PAŃSTWA WYDZIAŁ NAUK TECHNICZNYCH I EKONOMICZNYCH

Kierunek studiów:	INFORMATYKA					
Poziom studiów:	studia pierwszego stopnia					
Profil studiów:	praktyczny					
Forma studiów:	stacjonarne/niestacjonarne					
Nazwa modułu:	Pracownia aplikacji graficznych					
Rodzaj modułu:	Fakultatywny					
Język wykładowy:	Język polski*					
Rok studiów:	4	Formy prowadzenia zajęć wraz z liczbą godzin dydaktycznych:				
Semestr:	7	Wykład	Ćwiczenia	Laboratorium	Projekt	Seminarium
Liczba punktów ECTS ogółem:	5	-	-	-	30/12	-
Forma zaliczenia:	Zaliczenie na ocenę					
Wymagania wstępne:	Posiada umiejętność przetwarzania danych komputerowych w różnych postaciach, akceptowalnych we współczesnych aplikacjach graficznych, używając do tego poprawnie dobranych narzędzi					

II. CELE KSZTAŁCENIA

Cele kształcenia:

Cel1: Wykonanie projektu aplikacji graficznej lub produktu, który powstał z zaawansowanym i twórczym wykorzystaniem określonych narzędzi informatycznych.
 Cel2: WYROBIE NIE U STUDENTÓW UMIEJĘTNOŚCI WYRAŻANIA OKREŚLONYCH TREŚCI ZA POMOCĄ FORMY GRAFICZNEJ I KOMPLEKSOWEGO PROJEKTOWANIA GRAFIKI UŻYTKOWEJ.

III. EFEKTY UCZENIA SIĘ WRAZ Z ODNIESIENIEM DO EFEKTÓW KIERUNKOWYCH ORAZ METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW

Efekt	Student, który zaliczył moduł w zakresie:	Odniesienie do efektów kierunkowych	Metody weryfikacji
wiedzy:			
W01	Ma wiedzę w zakresie podstawowych technik komunikacji człowiek – komputer, obsługi graficznych interfejsów użytkownika	K1I_W10	Zaliczenie na ocenę
umiejętności:			
U01	Student potrafi współpracować w grupie realizując swoją część zadania	K1I_U02	Przygotowanie projektu zespołowego
U02	Student potrafi stworzyć dokumentację zgodną z zadaną specyfikacją	K1I_U06	Przygotowanie projektu zespołowego
U03	Student potrafi przeprowadzić analizę oraz zaprojektować prosty system informatyczny	K1I_U12	Przygotowanie projektu zespołowego
U04	Student potrafi efektywnie wykorzystać podstawowe narzędzia programistyczne do stworzenia aplikacji graficznej	K1I_U16	Przygotowanie projektu zespołowego
kompetencji społecznych:			
-	-	-	-

IV. TREŚCI PROGRAMOWE

Treści programowe (tematyka zajęć, zaprezentowana z podziałem na poszczególne formy zajęć z określeniem liczby godzin potrzebnych na ich realizację)

Projekt:

Kod	Tematyka zajęć	Liczba godzin S/N
p1	Wybór tematu projektu. Przykładowe tematy: folder informacyjny o własnym mieście, okładka książki o zadanej tematyce, prezentacja projektu domu w określonym otoczeniu,	2/2

	prezentacja multimedialna na zadany temat.	
p2	Stworzenie specyfikacji wymagań na podstawie kontaktów z użytkownikiem.	4/2
p3	Wybór narzędzi do realizacji zadania projektowego.	4/2
p4	Realizacja wybranego tematu (zaawansowanego projektu graficznego) z wykorzystaniem wybranych narzędzi graficznych połączone z tworzeniem odpowiedniej dokumentacji.	18/4
p5	Prezentacja projektów.	2/2

V. METODY KSZTAŁCENIA, NARZĘDZIA DYDAKTYCZNE

1. Metody kształcenia:

Metoda projektu zespołowego

Dyskusja

2. Narzędzia (środki) dydaktyczne:

Prezentacje multimedialne , rzutnik multimedialny

VI. FORMA I KRYTERIA ZALICZENIA MODUŁU

Forma zaliczenia modułu.

Projekt

Kryteria oceny formującej***:

1: Składowe projektu

2: Projekt końcowy

3: Prezentacja ustna

Kryteria oceny podsumowującej***

1. Projekt/składowe projektu/prezentacja ustna

30-45% - ocena dostateczna,

46-59% - ocena dostateczna plus,

60-75% - ocena dobra,

76-89% - ocena dobra plus,

90 -100% - ocena bardzo dobra

Ocena podsumowująca***:

Średnia ważona ocen formujących

VII. BILANS PUNKTÓW ECTS - NAKŁAD PRACY STUDENTA

Kategoria	Obciążenie studenta
Liczba godzin realizowanych przy bezpośrednim udziale nauczyciela (godziny kontaktowe)	30/12
Udział w wykładach	-
Udział w innych formach zajęć (projekt)	30/12
Inne (jakie?)	-
Samodzielna praca studenta (godziny niekontaktowe)	95/113
Przygotowanie do wykładu	-
Przygotowanie do innych form zajęć (projekt)	80/100
Przygotowanie do egzaminu	-
Przygotowanie do zaliczenia innych zajęć (**)	15/13
Inne (np. gromadzenie materiałów do projektu, kwerenda internetowa, opracowanie prezentacji multimedialnej itp.)	-
Łączna liczba godzin	125
Punkty ECTS za moduł	5

VIII. ZALECANA LITERATURA

Literatura podstawowa: /brak rocznika/

1. K. Rychlicki-Kicior, C#. Tworzenie aplikacji graficznych w .NET 3.0

2. Mark Pearrow, Funkcjonalność stron internetowych.

3. Joel Spolsky, Projektowanie interfejsu użytkownika.

Literatura uzupełniająca:

1. Ovidiu Iliescu, Java ME. Tworzenie zaawansowanych aplikacji na smartfony.Helion 2012
2. D.Alur, J.Crupi, D. Malks, Core J2EE. Wzorce projektowe,Helion 2004

*należy odpowiednio wypełnić

**należy wpisać formę/formy przypisane do modułu określone w programie studiów (wykład, ćwiczenia, seminarium, konwersatorium, lektorat, laboratorium, warsztat, projekt, zajęcia praktyczne, zajęcia terenowe, zajęcia wychowania fizycznego, praktyka zawodowa, inne)

*** proszę wpisać odpowiednie kryteria oceny formującej i podsumowującej