

## KARTA MODUŁU

### I. OGÓLNE INFORMACJE O MODULE

#### COLLEGIUM WITELONA UCZELNIA PAŃSTWA WYDZIAŁ NAUK TECHNICZNYCH I EKONOMICZNYCH

<b>Kierunek studiów:</b>	<b>INFORMATYKA</b>					
<b>Poziom studiów:</b>	studia pierwszego stopnia					
<b>Profil studiów:</b>	praktyczny					
<b>Forma studiów:</b>	stacjonarne/niestacjonarne					
<b>Nazwa modułu:</b>	Pracownia aplikacji graficznych					
<b>Rodzaj modułu:</b>	Fakultatywny					
<b>Język wykładowy:</b>	Język polski*					
<b>Rok studiów:</b>	4	<b>Formy prowadzenia zajęć wraz z liczbą godzin dydaktycznych:</b>				
<b>Semestr:</b>	7	Wykład	Ćwiczenia	Laboratorium	Projekt	Seminarium
<b>Liczba punktów ECTS ogółem:</b>	5	-	-	-	30/12	-
<b>Forma zaliczenia:</b>	Zaliczenie na ocenę					
<b>Wymagania wstępne:</b>	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
<b>wiedzy:</b>			
W01	Ma wiedzę w zakresie podstawowych technik komunikacji człowiek – komputer, obsługi graficznych interfejsów użytkownika	K1I_W10	Zaliczenie na ocenę
<b>umiejętności:</b>			
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
<b>kompetencji społecznych:</b>			
-	-	-	-

### 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

##### Sposób zaliczenia:

zaliczenie na ocenę

##### Formy zaliczenia:

Zadania w trakcie zajęć oraz projekt końcowy

##### Podstawowe kryteria oceny:

1. Praca zaliczeniowa

50-59% - ocena dostateczna,

60-69% - ocena dostateczna plus,

70-79% - ocena dobra,

80-89% - ocena dobra plus,

**powyżej 90% - ocena bardzo dobra**

#### VII. BILANS PUNKTÓW ECTS - NAKŁAD PRACY STUDENTA

Kategoria	Obciążenie studenta
<b>Liczba godzin realizowanych przy bezpośrednim udziale nauczyciela (godziny kontaktowe)</b>	<b>30/12</b>
Udział w wykładach	-
Udział w innych formach zajęć (projekt)	30/12
<b>Samodzielna praca studenta (godziny niekontaktowe)</b>	<b>95/113</b>
Przygotowanie do wykładu	-
Przygotowanie do innych form zajęć (projekt)	80/100
Przygotowanie do egzaminu	-
Przygotowanie do zaliczenia innych zajęć (**)	15/13
<b>Łączna liczba godzin</b>	<b>125</b>
<b>Punkty ECTS za moduł</b>	<b>5</b>

#### 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