

KARTA MODUŁU

I. OGÓLNE INFORMACJE O MODULE						
COLLEGIUM WITELONA UCZELNIA PAŃSTWOWA WYDZIAŁ NAUK TECHNICZNYCH I EKONOMICZNYCH						
Kierunek studiów:	INFORMATYKA					
Poziom studiów:	studia pierwszego stopnia					
Profil studiów:	praktyczny					
Forma studiów:	stacjonarne/niestacjonarne					
Nazwa modułu:	Systemy mobilne					
Rodzaj modułu:	MODUŁ DO WYBORU – specjalność – Grafika komputerowa					
Język wykładowy:	Język polski					
Rok studiów:	3	Formy prowadzenia zajęć wraz z liczbą godzin dydaktycznych:				
Semestr:	5	Wykład	Ćwiczenia	Laboratorium	Projekt	Seminarium
Liczba punktów ECTS ogółem:	4	15/12	-	-	30/12	-
Forma zaliczenia:	Zoc					
Wymagania wstępne:	Umiejętności programowania, tworzenia aplikacji z wykorzystaniem środowisk typu RAD.					
II. CELE KSZTAŁCENIA						
Cele kształcenia:						
<p>Cel 1: Zapoznanie studentów z zagadnieniami prowadzenia grupowych projektów informatycznych.</p> <p>Cel 2: Zapoznanie studentów z zagadnieniami tworzenia zintegrowanych systemów informatycznych z dostępem do danych poprzez urządzenia mobilne typu smartphone, laptop.</p>						
III. EFEKTY UCZENIA SIĘ WRAZ Z ODNIESIENIEM DO EFEKTÓW KIERUNKOWYCH						
Efekt uczenia się	Student, który zaliczył moduł w zakresie:					Odniesienie do efektów kierunkowych
wiedzy:						
W01	Ma wiedzę z zakresu projektowania zintegrowanych systemów internetowych i mobilnych, podstawowych zasad zarządzania złożonymi projektami informatycznymi oraz narzędzi programowania					K1I_W06 K1I_W09 K1I_W10
Umiejętności:						
U01	Posiada umiejętności projektowania w oparciu o HTML i C# w ASP.NET w Visual Studio aplikacji z dostępem do baz danych					K1I_U10 K1I_U12 K1I_U16
kompetencji społecznych:						
-						
IV. TREŚCI PROGRAMOWE						
Treści programowe (tematyka zajęć, zaprezentowana z podziałem na poszczególne formy zajęć z określeniem liczby godzin potrzebnych na ich realizację)						
Wykład						
Kod	Tematyka zajęć					Liczba godzin S/N
w1	Specyfika aplikacji mobilnych i problemy realizacji projektów informatycznych					2/1
	Zasady opracowania specyfikacji wymagań użytkownika					
w2	Zasady dokumentowania projektów informatycznych					2/1
	Architektura systemów informatycznych udostępniających dane w sieci					
w3	Projektowanie formularzy i wykorzystanie kontrolek serwerowych w aplikacjach					2/2

	internetowych w oparciu o HTML i C# w ASP.NET w Visual Studio 2010	
w4	Strony wzorcowe i arkusze stylów CSS	2/2
w5	Bezpieczeństwo aplikacji internetowych	2/2
w6	Projektowanie formularzy	2/1
w7	Zarządzanie danymi, przechowywanie danych i dostęp do baz danych	2/2
	Tworzenie aplikacji zintegrowanych w sieci	
w8	Test zdobytej wiedzy	1/1

Projekt

Kod	Tematyka zajęć	Liczba godzin S/N
p1	Opracowanie założeń projektu zintegrowanego systemu informatycznego	2/1
p2	Opracowanie dokumentacji projektu	2/1
p3	Opracowywanie dokumentacji specyfikacji wymagań użytkownika	4/1
p4	Implementacja modułów systemu	12/6
p5	Integracja modułów i testy systemu	4/1
p6	Prezentacja realizacji projektu	2/1
p7	Opracowanie dokumentacji zamykającej projekt	4/1

V. METODY KSZTAŁCENIA, NARZĘDZIA DYDAKTYCZNE

1. Metody kształcenia:

Wykład informacyjny i konwersatoryjny

Projekt: metoda projektu;

2. Narzędzia (środki) dydaktyczne:

Tablica multimedialna

Komputer

Smartfon

VI. FORMA I KRYTERIA ZALICZENIA MODUŁU

1. Forma zaliczenia modułu:

- Zaliczenie z oceną

2. Sposób weryfikacji i oceniania efektów uczenia się:

Zadania w trakcie zajęć oraz projekt końcowy

3. Podstawowe kryteria oceny lub wymagania egzaminacyjne określone są indywidualnie, jednak powinny zachować adekwatność wobec zaplanowanych efektów uczenia się

VII. BILANS PUNKTÓW ECTS - NAKŁAD PRACY STUDENTA

Kategoria	Obciążenie studenta
Liczba godzin realizowanych przy bezpośrednim udziale nauczyciela (godziny kontaktowe)	45/24
Udział w wykładach	15/12
Udział w innych formach zajęć (projekt)	30/12
Samodzielna praca studenta (godziny niekontaktowe)	55/76
Przygotowanie do wykładu	15/26
Przygotowanie do innych form zajęć (projekt)	25/45
Przygotowanie do egzaminu	
Przygotowanie do zaliczenia innych zajęć	5/5
Łączna liczba godzin	100
Punkty ECTS za moduł	4

VIII. ZALECANA LITERATURA

Literatura podstawowa:

1. Bill Evjen, ASP.NET 3.5 z wykorzystaniem C# i VB. Zaawansowane programowanie, Helion 2010
- 2: Eugene Chuvyrov, Henry Lee , Windows Phone 7. Tworzenie efektywnych aplikacji, Helion 2011
- 3: Robert B. Dunaway , Visual Studio. NET, Mikom 2003

Literatura uzupełniająca:

1. Windows Phone 7 Programming for Android and IOS Developers, John Wiley & Sons, 2012

Na kierunkach studiów, na których obowiązują standardy kształcenia oraz odrębne przepisy określone przez właściwego ministra, karty modułów powinny także uwzględniać powyższe uregulowania

*należy odpowiednio wypełnić

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