

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:	Pracownia aplikacji graficznych					
Rodzaj modułu:	MODUŁ DO WYBORU – specjalność – Grafika komputerowa					
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:	4	-	-	-	30/12	-
Forma zaliczenia:	Zoc					
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: Wyrobienie 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

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

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, prezentacja multimedialna na zadany temat.	2/1

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.	18/6
p5	Prezentacja projektów.	2/1

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

Formy zaliczenia:

- Zaliczenie z oceną

Sposób weryfikacji i oceniania efektów uczenia się:

- Zadania domowe.
- Umiejętność samodzielnego rozwiązywania zadań oraz ich prezentacji.

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)	30/12
Udział w wykładach	-
Udział w innych formach zajęć (projekt)	30/12
Samodzielna praca studenta (godziny niekontaktowe)	70/88
Przygotowanie do wykładu	-
Przygotowanie do innych form zajęć (projekt)	55/70
Przygotowanie do egzaminu	-
Przygotowanie do zaliczenia innych zajęć	15/18
Łączna liczba godzin	100
Punkty ECTS za moduł	4

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

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)