

KARTA MODUŁU

I. OGÓLNE INFORMACJE O MODULE

PAŃSTWOWA WYŻSZA SZKOŁA ZAWODOWA IM. WITELONA W LEGNICY 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:	IV	Formy prowadzenia zajęć wraz z liczbą godzin dydaktycznych:				
Semestr:	VII	Wykład	Ćwiczenia	Laboratorium	Projekt	Seminarium
Liczba punktów ECTS ogółem:	6	-	-	-	30/12	-
Forma zaliczenia:		Projekt				
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 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, prezentacja multimedialna na zadany temat.	2/2
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 (**)	30/12
Inne (jakie?)	-
Samodzielna praca studenta (godziny niekontaktowe)	
Przygotowanie do wykładu	-
Przygotowanie do innych form zajęć (**)	135/151
Przygotowanie do egzaminu	-
Przygotowanie do zaliczenia innych zajęć (**)	15/17
Inne (np. gromadzenie materiałów do projektu, kwerenda internetowa, opracowanie prezentacji multimedialnej itp.)	-
Łączna liczba godzin	180
Punkty ECTS za moduł	6

VIII. ZALECANA LITERATURA

Literatura podstawowa:

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