

KARTA PRZEDMIOTU DLA NABORU 2020/2021 FORMA: STUDIA STACJONARNE						
INFORMACJE OGÓLNE						
1. Nazwa przedmiotu Projektowanie aplikacji mobilnych w systemie Android						
2. Nazwa kierunku Informatyka						
3. Poziom studiów studia pierwszego stopnia						
4. Liczba punktów ECTS 4						
5. Liczba godzin w semestrze						
semestr	w	ćw	lab/lek	prj/zp	pws	prk
III	15		30			
6. Język wykładowy polski						
7. Wykładowca dr inż. Jakub Smółka						
INFORMACJE SZCZEGÓŁOWE						
8. Wymagania wstępne						
1. Znajomość podstaw programowania obiektowego w języku Java						
2. Podstawowa znajomość języka angielskiego.						
9. Cele przedmiotu						
C1 Poznanie zasad tworzenia aplikacji mobilnych dla systemu Android						
C2 Poznanie elementów frameworku Android						
C3 Poznanie narzędzi stosowanych do tworzenia aplikacji mobilnych dla systemu Android.						
10. Efekty uczenia się w zakresie wiedzy, umiejętności i kompetencji społecznych						
Student, który zaliczył przedmiot:					odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się	
WIEDZA						
EU01	Zna zasady tworzenia aplikacji mobilnych dla systemu Android				K_W08, K_W14, K_W15	
EU02	Zna podstawowe właściwości mobilnych systemów operacyjnych				K_W09, K_W18	
UMIEJĘTNOŚCI						
EU03	Umie stosować elementy frameworku Androida				K_U01, K_U06, K_U13	
EU04	Potrafi, wykorzystując poznane metody i narzędzia, stworzyć aplikację mobilną dla systemu Android				K_U13, K_U22	
KOMPETENCJE SPOŁECZNE						
EU05	Rozumie potrzebę ciągłego doskonalenia się ze względu na szybki rozwój platform				K_K01	
11. Treści programowe						
Forma zajęć – wykłady/ ćwiczenia/laboratoria/zajęcia praktyczne itp.						
1) Wprowadzenie do tworzenia aplikacji mobilnych. Środowisko pracy programisty.						
2) Podstawy tworzenia GUI.						
3) Zaawansowane elementy tworzenia GUI.						

4) Podstawy wielozadaniowości. 5) Sposoby trwałego przechowywania danych. 6) Podstawy grafiki 2D 7) Wykorzystanie usług działających w chmurze Laboratoria 1) Wprowadzenie do tworzenia aplikacji mobilnych. Konfiguracja narzędzi. 2) Tworzenie GUI 3) Podstawy wielozadaniowości i komunikacji sieciowej 4) Sposoby trwałego przechowywania danych 5) Podstawy grafiki 2D	
12. Narzędzia/metody dydaktyczne	
1. Wykład w formie prezentacji multimedialnej połączony z praktyczną demonstracją działania wybranych programów.	
2. Samodzielne wykonywanie aplikacji mobilnych w trakcie laboratorium	
13. Sposoby oceny (częstkowe, końcowe)	
1. Ocena bieżącej pracy studentów	
2. Ocena aplikacji wykonanych przez studentów w trakcie laboratorium.	
3. Zaliczenie pisemne wykładu w formie testu z pytaniami zamkniętymi.	
14. Obciążenie pracą studenta	
Forma aktywności	liczba godzin
1. Zajęcia z bezpośrednim udziałem nauczyciela oraz konsultacje	60
2. Nakład pracy studenta	40
suma	100
liczba punktów ECTS	4
15. Literatura	
Literatura podstawowa:	
1. Strona internetowa: http://developer.android.com	
2. Charlie Collins, Michael Galpin, MatthiasKaeppler - Android w praktyce – Helion 2012	
3. W. Frank Ableson, Robi Sen, Chris King – Android w akcji – Helion 2011	
Literatura uzupełniająca:	
1. e-book: Android Studio Development Essentials (http://www.techotopia.com)	
2. Strona internetowa: http://www.vogella.com/tutorials/android.html	
16. Formy oceny – szczegóły	
Warunki uzyskania zaliczenia przedmiotu: zajęcia kończą się zaliczeniem z oceną Procentowy podział ocenianych efektów w kategoriach wiedza, umiejętności, kompetencje: W – 49%, U – 49%, K – 2% W trakcie zajęć do wykonania są 4 aplikacje mobilne. Wykonanie każdej aplikacji zostało podzielone na 3 etapy: podstawowy, normalny i zaawansowany. Za wykonanie poszczególnych etapów student otrzymuje ocenę 3, 4, 5 (oceny 3,5 oraz 4,5 przyznawane są w przypadku niekompletnej realizacji etapu). Ocena końcowa jest wyznaczana na podstawie 3 najlepszych ocen otrzymanych przez studenta. Średnia jest zaokrąglana do najbliższej oceny w skali ocen. Zaliczenie wykładu w formie testu z pytaniami zamkniętymi (21 pytań). Czas trwania zaliczenia 60 minut. Oceny w zależności od liczby prawidłowych odpowiedzi: Punktacja (za każde pozytywne wskazanie 1 punkt)	
• 0 – 10 pkt – 2.0 (niedostateczny) • 11-12 pkt – 3.0 (dostateczny) • 13-14 pkt – 3.5 (dość dobry) • 15-17 pkt – 4.0 (dobry) • 18-19 pkt – 4.5 (ponad dobry) • 20-21 pkt – 5.0 (bardzo dobry)	

17. Inne przydatne informacje o przedmiocie
1. Bezpośrednich informacji o problematyce zajęć i treściach programowych udziela Prowadzący w trakcie zajęć i podczas konsultacji
2. Zajęcia odbywać się będą w PSW w Białej Podlaskiej
3. Zajęcia odbywać się będą zgodnie z aktualnym planem zajęć
4. Konsultacje odbywać się będą zgodnie z obowiązującym terminarzem