

.....

KARTA INFORMACYJNA PRZEDMIOTU

Nazwa przedmiotu	Technologie mobilne							Mobile technologies
Kod przedmiotu	WCYKCWSM_							
Język wykładowy	polski							
Profil studiów	ogólnoakademicki							
Forma studiów	studia stacjonarne							
Poziom studiów	wojskowe studia jednolite magisterskie							
Rodzaj przedmiotu								
Obowiązuje od naboru	2021/2022							
Forma zajęć, liczba godzin/rygor, razem godz., pkt ECTS	semestr	(x egzamin, + zaliczenie, # projekt)						punkty ECTS
		razem	wykłady	ćwiczenia	laboratoria	projekt	seminarium	
	IX	30+	14		16+			4.0
	razem		14		16			4.0
Przedmioty wprowadzające	● Brak przedmiotów kształcenia wprowadzających							
Semestr/kierunek studiów	semestr 9 / Kryptologia i cyberbezpieczeństwo / Cyberbrona							
Autor	dr inż. Artur Arciuch							
Jednostka odpowiedzialna za przedmiot	ZSK/ITA/WCY							
Skrócony opis przedmiotu	● Wykład, prezentacje multimedialne połączone z przykładami rozwiązań w środowisku programistycznym i projektowym ● Laboratorium							
Pełny opis przedmiotu (treści programowe)	lp.	Semestr IX temat/tematyka zajęć				liczba godzin		
		wkł.	ćw.	lab.	prj.	sem.		
	1	Projektowanie interfejsu graficznego użytkownika				2		
	2	Korzystanie z funkcji systemowych urządzenia mobilnego, obsługa kamery				2		4
	3	Budowanie komponentów aplikacji działających w tle				2		
	4	Korzystanie w usług geolokalizacji i map				2		
	5	Korzystanie z sensorów				2		
	6	Korzystanie z zasobów internetowych				2		
	7	Zarządzanie stanem aplikacji urządzenia mobilnego				2		
	8	Budowanie interfejsu użytkownika - korzystanie z podstawowych kontrolek						4
	9	Budowanie interfejsu użytkownika - korzystanie z list						4
	10	udowanie aplikacji złożonych z kilku aktywności i/lub fragmentów						4
Razem					14		16	
Literatura	podstawowa: ● Reto Meier: Professional Android 4 Application Development, John Wiley & Sons, Inc., 2012 ● John Horton: Android Programming for Beginners, Packt Publishing Ltd., 2015 ● https://developer.android.com/courses/kotlin-android-fundamentals/overview uzupełniająca: ● GoalKicker.com, Free Programming Books, Android Notes For Professionals, 2021							
Efekty uczenia się	Symbol	Efekty kształcenia					odniesienie do efektów kształcenia dla kierunku	
	W1	Zna i rozumie metody, narzędzia modelowanie i projektowania systemów mobilnych					K_W02, K_W13, K_K05	
	U1	Potrafi pozyskiwać wiedzę i określać kierunki dalszego uczenia się z zakresu projektowania, budowania i testowania aplikacji dla systemów mobilnych					K_U05	
	U2	Potrafi wykorzystać wiedzę z zakresu projektowania, budowania i testowania aplikacji dla systemów mobilnych					K_U05	
Metody i kryteria oceniania (sposób sprawdzania osiągnięcia przez studenta zakładanych efektów uczenia się)	● Efekt W1 jest sprawdzany na sprawdzianach poprzedzających ćwiczenie laboratoryjne ● Efekty U1, U2 są sprawdzane na ćwiczeniach laboratoryjnych, na podstawie wykonanych zadań - oddane ćwiczenia laboratoryjne, odpowiedzi na pytanie szczegółowe w trakcie realizacji ćwiczenia laboratoryjnego							

Bilans ECTS (nakład pracy studenta)	SEMESTR 9		
	Aktywność	Obciążenie studenta	
		Liczba godzin	Liczba ECTS
	Udział w wykładach	14	0.25
	Udział w laboratoriach	16	0.75
	Udział w ćwiczeniach	0	0
	Udział w projektach	0	0
	Udział w seminariach	0	0
	Samodzielne studiowanie tematyki wykładów	10	0.5
	Samodzielne przygotowanie do laboratoriów	30	1
	Samodzielne przygotowanie do ćwiczeń		
	Samodzielna realizacja projektu		
	Samodzielne przygotowanie do seminariów		
	Udział w konsultacjach		
	Przygotowanie do egzaminu	10	0.5
	Przygotowanie do zaliczenia		
	Udział w egzaminie / kolokwium	20	1
	Sumaryczne obciążenie pracą studenta	100	4
	Zajęcia z udziałem nauczycieli	50	2
	Zajęcia powiązane z działalnością naukową	70	2.5
	Zajęcia o charakterze praktycznym	46	1.75

autor

**kierownik jednostki organizacyjnej
odpowiedzialnej za przedmiot**

dr inż. Artur Arciuch

tytuł, stopień naukowy, imię, NAZWISKO, podpis

dr inż. Malinowski Tomasz

tytuł, stopień naukowy, imię, NAZWISKO, podpis