

Mobile technologies for e-Business - course description

General information	
Course name	Mobile technologies for e-Business
Course ID	04.2-WE-BEP-TMwE-B
Faculty	Faculty of Computer Science, Electrical Engineering and Automatics
Field of study	E-business
Education profile	practical
Level of studies	First-cycle studies leading to Engineer's degree
Beginning semester	winter term 2021/2022

Course information	
Semester	4
ECTS credits to win	4
Course type	obligatory
Teaching language	polish
Author of syllabus	dr inż. Robert Szulim

Classes forms					
The class form	Hours per semester (full-time)	Hours per week (full-time)	Hours per semester (part-time)	Hours per week (part-time)	Form of assignment
Lecture	15	1	9	0,6	Credit with grade
Project	30	2	18	1,2	Credit with grade

Aim of the course

Zapoznanie słuchaczy z problematyką wykorzystania, funkcjonowania i projektowania aplikacji przeznaczonych dla urządzeń mobilnych.

Ukształtowanie podstawowych umiejętności w zakresie implementacji interfejsu użytkownika oraz technik transakcyjnych na platformach urządzeń mobilnych.

Prerequisites

Podstawy programowania obiektowego

Scope

Aplikacje dla urządzeń mobilnych budowane w postaci stron WWW. Problematyka skalowania zawartości do możliwości urządzenia. Ograniczenia tego typu rozwiązań.

Możliwości aplikacji dedykowanych budowanych dla współczesnych systemów operacyjnych instalowanych w urządzeniach mobilnych.

Podstawy programowania aplikacji dla systemu operacyjnego Android. Kluczowe komponenty budowy aplikacji oraz narzędzia programisty dostarczane przez producentów systemów operacyjnych.

Programowanie interfejsu użytkownika dla aplikacji w urządzeniu mobilnym. Automatyczne dopasowanie interfejsu do możliwości urządzenia i układu elementów na ekranie. Obsługa zewnętrznych źródeł danych, aktualizacja danych w urządzeniach mobilnych. Komunikacja w sieci Internet. Uruchamianie czasochłonnych operacji w tle. Komunikacja pomiędzy różnymi modułami w systemie.

Modele komercjalizacji aplikacji dla urządzeń mobilnych. Możliwości dystrybucji aplikacji dla urządzeń mobilnych. Wykorzystanie oficjalnych kanałów dystrybucji oprogramowania proponowanych przez producentów systemów operacyjnych.

Przykłady zastosowań technologii mobilnych w E-biznesie jak systemy płatności, systemy sprzedaży, rezerwacji biletów itp.

Teaching methods

Wykład - wykład konwencjonalny z wykorzystaniem projektora.

Projekt - zajęcia praktyczne w laboratorium komputerowym.

Learning outcomes and methods of theirs verification

Outcome description	Outcome symbols	Methods of verification	The class form
Ma podstawową wiedzę na temat interakcji człowiek-komputer w aplikacjach dla platformy mobilnej.	K_W14	a test with score scale	Lecture
Potrafi określić priorytety służące realizacji aplikacji mobilnej	K_K08	a preparation of a project	Project
Jest świadomy możliwości i zagrożeń, jakie niosą ogólnodostępne aplikacje mobilne.	K_K02	- a preparation of a project - przygotowanie prezentacji	Project

Outcome description	Outcome symbols	Methods of verification	The class form
Potrafi samodzielnie i w zespole realizować projekt aplikacji dla platformy mobilnej.	• K_U11	• a preparation of a project • przygotowanie prezentacji	• Project
Potrafi skompilować, uruchomić i testować samodzielnie napisaną aplikację na platformie mobilnej	• K_U14	• a preparation of a project • przygotowanie prezentacji	• Project

Assignment conditions

Wykład – sprawdzian w formie pisemnej i/lub ustnej, realizowany na koniec semestru.

Projekt – ocena końcowa stanowi sumę ważoną ocen uzyskanych za realizację poszczególnych elementów kursu szkoleniowego oraz formy jego prezentacji. Wkład poszczególnych elementów oceny: ocena projektu i zawartego w nim materiału szkoleniowego - 50%, ocena raportu zawierającego analizę jakości i efektywności kursu szkoleniowego – 25%, wizualna forma prezentacji projektu 25%.

Ocena końcowa = 50 % oceny zaliczenia z formy zajęć wykład + 50 % oceny zaliczenia z formy zajęć projekt.

Recommended reading

1. Stark, J., Jepson, B., *Android. Tworzenie aplikacji w oparciu o HTML, CSS i JavaScript*, Helion, 2013.
2. Annuzzi J., Darcey L., Conder S., *Android. Wprowadzenie do programowania aplikacji. Wydanie V*, Helion 2016.
3. Płonkowski M, *Android Studio. Tworzenie aplikacji mobilnych*, Helion 2017

Further reading

1. Harwani, B.M., *Android na tablecie. Receptury*, Helion, 2014.
2. Frederick G., Lal R. *Projektowanie witryn internetowych dla urządzeń mobilnych*, Helion 2010.

Notes

Modified by dr hab. inż. Marek Kowal, prof. UZ (last modification: 21-04-2021 08:39)

Generated automatically from SyllabUZ computer system