

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 2016/2017

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

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 funkcjonowania i projektowania aplikacji mobilnej.

Ukształtowanie umiejętności w zakresie implementacji wizualizacji i technik transakcyjnych na platformach mobilnych.

Prerequisites

Podstawy programowania obiektowego

Scope

Aplikacje mobilne w HTML 5.0 i dedykowane dla Androida, iPhone i Windows Mobile. Sposoby zamieszczania reklam i zarabiania na nich. Programowanie aplikacji dla Androida. Programowanie interfejsów użytkownika. Automatyczne dopasowanie interfejsu do możliwości urządzenia. Obsługa zewnętrznych baz danych, aktualizacja danych w urządzeniach mobilnych. Możliwości zarabiania na dystrybucji aplikacji poprzez Google Play Store. Zarządzanie projektem wdrożonym do sprzedaży – obsługa zgłoszeń użytkowników, obsługa błędów, dystrybucja poprawek. Zastosowania technologii mobilnych i generatorów kodów QR – systemy płatności, rezerwacji biletów, generowanie kart pokładowych 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 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
Jest świadomy możliwości i zagrożeń, jakie niosą ogólnodostępne aplikacje mobilne.	K_K02	- a preparation of a project - przygotowanie prezentacji	Project
Potrafi określić priorytety służące realizacji aplikacji mobilnej	K_K08	a preparation of a project	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. Stasiewicz, A., Android. *Podstawy tworzenia aplikacji*, Helion, 2013.

Further reading

1. Harwani, B.M., *Android na tablecie. Receptury*, Helion, 2014.

Notes

Modified by dr hab. inż. Marcin Mrugalski, prof. UZ (last modification: 03-10-2016 00:01)

Generated automatically from SylabUZ computer system