

Technologie mobilne - opis przedmiotu

Informacje ogólne	
Nazwa przedmiotu	Technologie mobilne
Kod przedmiotu	11.3-WP-PEDP-TME-L-S14_pNadGen04ZZM
Wydział	Wydział Nauk Społecznych
Kierunek	Pedagogika / Nowe media w komunikacji społecznej z językiem angielskim
Profil	ogólnoakademicki
Rodzaj studiów	pierwszego stopnia z tyt. licencjata
Semestr rozpoczęcia	semestr zimowy 2016/2017

Informacje o przedmiocie	
Semestr	6
Liczba punktów ECTS do zdobycia	3
Typ przedmiotu	obowiązkowy
Język nauczania	polski
Sylabus opracował	dr inż. Michał Grobelny

Formy zajęć					
Forma zajęć	Liczba godzin w semestrze (stacjonarne)	Liczba godzin w tygodniu (stacjonarne)	Liczba godzin w semestrze (niestacjonarne)	Liczba godzin w tygodniu (niestacjonarne)	Forma zaliczenia
Laboratorium	30	2	18	1,2	Zaliczenie na ocenę

Cel przedmiotu

Przygotowanie do wykorzystania dostępnych technologii mobilnych sprawnego komunikowania oraz budowania prostych rozwiązań mobilnych

Wymagania wstępne

Sprawność w korzystaniu ze standardowego oprogramowania środowiska Windows i zasobów komputera.

Zakres tematyczny

Rozwiązania mobilne i obszary ich zastosowań. Dostępne urządzenia, ich specyfikacja oraz możliwość ich wykorzystania: telefony komórkowe (ang. smartphone), tablety, laptopy. Systemy operacyjne: Google Android, Apple iOS, Microsoft Windows Phone. Infrastruktura mobilna – mobilny dostęp do Internetu. Wykorzystanie technologii GPS i GSM/GPRS/UMTS w nowoczesnych usługach mobilnych. Wykorzystanie możliwości urządzenia typu tablet lub smartphone w pracy, domu oraz terenie. Mobilne notatki, prezentacje i inne narzędzia wspomagające pracę. Rozrywka z wykorzystaniem rozwiązań mobilnych. Usługi internetowe i strony WWW dostosowane do odbiorcy mobilnego. Stosowanie mobilnych możliwości komunikacji i przekazu. Podstawy tworzenia mobilnych usług i oprogramowania na przykładzie jednej z dostępnych platform (Google Android, Windows Phone, HTML5, CSS3 i JavaScript).

Metody kształcenia

Zajęcia laboratoryjne w pracowni komputerowej, metoda projektu.

Efekty uczenia się i metody weryfikacji osiągnięcia efektów uczenia się

Opis efektu	Symbole efektów	Metody weryfikacji	Forma zajęć
Student ma podstawową wiedzę na temat zasad BHP w laboratorium. Ma podstawową wiedzę na temat przepisów oraz konsekwencji prawnych związanych z niewłaściwym korzystaniem z technologii mobilnych. Zna i wykorzystuje podstawowe pojęcia z obszaru technologii mobilnych. Zna i stosuje różne kanały komunikacji mobilnej oraz potrafi dobrać właściwy do realizacji wyznaczonego celu. Potrafi wykorzystać dostępne technologie mobilne w celu usprawnienia własnej pracy lub polepszenia jakości przekazu multimedialnego	K_W17 K_W19 K_W20 K_U14	- Sprawdzian z progami punktowymi; - Test z progami punktowymi; - Wejściówka; - Zadania praktyczne – metoda laboratoryjna; - Ocena prac – progi punktowe	Laboratorium
Projektuje i pisze nieskomplikowane aplikacje i serwisy internetowe dedykowane dla rozwiązań mobilnych	K_W20 K_U13 K_K01	- Wejściówka; - Projekt zaliczeniowy; - Zadania praktyczne – metoda laboratoryjna	Laboratorium

Opis efektu	Symbol e efektów	Metody weryfikacji	Forma zajęć
Pracuje w zespole przygotowując propozycje rozwiązań mobilnych	K_K01	Zadania praktyczne – metoda laboratoryjna; Ocena zaangażowania w dyskusji; Ocena prac – progi punktowe (jakość wykonania, zgodność z instrukcją)	Laboratorium

Warunki zaliczenia

WARUNKI ZALICZENIA:

Efekty kształcenia będą weryfikowane poprzez systematyczną kontrolę wykonania zadań przewidzianych programem, okresowe sprawdziany (wejściówki) oraz wykonanie projektu (zgodność z tematem, struktura pracy, poprawny język, odpowiedni i twórczy dobór literatury; część praktyczna zgodna z przyjętymi założeniami). 30% oceny końcowej stanowi ocena z projektu.

Laboratoria

Zaliczenie laboratoriów: zaliczenie wszystkich sprawdzianów (progi punktowe; warunkiem uzyskania oceny pozytywnej jest zdobycie minimum 60% punktów) oraz wszystkich innych podlegających ocenie zadań i prac. Składnikami oceny końcowej są: 70% (oceny cząstkowe), 30% (ocena projektu).

Ocena końcowa

Ocena końcowa jest oceną z laboratorium.

Literatura podstawowa

1. Bura J., *Pro Android Web Game Apps: Using HTML5, CSS3 and JavaScript*, New York 2012.
2. Rogers S., *Swipe This!: The Guide to Great Touchscreen Game Design*, Chichester 2012.

Literatura uzupełniająca

1. Burnette E., *Hello, Android. Programowanie na platformę Google dla urządzeń mobilnych: wydanie III*, Gliwice 2011.
2. Goliński M., Polańska K., red., *Komunikacja Mobilna*, Warszawa 2010.
3. Lee H., Eugene Chuvyrov, *Windows Phone 7: tworzenie efektownych aplikacji*, Gliwice 2011.
4. Narkiewicz J., *GPS i inne satelitarne systemy nawigacyjne*, Warszawa 2007.
5. Rychlicki-Kicior K., *J2ME: praktyczne projekty*, Gliwice 2011.

Uwagi

Zmodyfikowane przez dr Jacek Jędrzykowski (ostatnia modyfikacja: 15-07-2016 12:51)

Wygenerowano automatycznie z systemu SyllabUZ