

Technologie mobilne w E-biznesie - opis przedmiotu

Informacje ogólne	
Nazwa przedmiotu	Technologie mobilne w E-biznesie
Kod przedmiotu	04.2-WE-BEP-TMwE-B
Wydział	Wydział Informatyki, Elektrotechniki i Automatyki
Kierunek	Biznes elektroniczny
Profil	praktyczny
Rodzaj studiów	pierwszego stopnia z tyt. inżyniera
Semestr rozpoczęcia	semestr zimowy 2017/2018

Informacje o przedmiocie	
Semestr	4
Liczba punktów ECTS do zdobycia	4
Typ przedmiotu	obowiązkowy
Język nauczania	polski
Sylabus opracował	dr inż. Przemysław Jacewicz

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
Wykład	15	1	9	0,6	Zaliczenie na ocenę
Projekt	30	2	18	1,2	Zaliczenie na ocenę

Cel przedmiotu

Zapoznanie słuchaczy z problematyką funkcjonowania i projektowania aplikacji mobilnej.

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

Wymagania wstępne

Podstawy programowania obiektowego

Zakres tematyczny

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.

Metody kształcenia

Wykład - wykład konwencjonalny z wykorzystaniem projektora.

Projekt - zajęcia praktyczne w laboratorium komputerowym.

Efekty uczenia się i metody weryfikacji osiągnięcia efektów uczenia się

Opis efektu	Symbole efektów	Metody weryfikacji	Forma zajęć
Ma podstawową wiedzę na temat interakcji człowiek-komputer w aplikacjach dla platformy mobilnej.	K_W14	sprawdzian z progami punktowymi	Wykład
Potrafi określić priorytety służące realizacji aplikacji mobilnej	K_K08	przygotowanie projektu	Projekt
Jest świadomy możliwości i zagrożeń, jakie niosą ogólnodostępne aplikacje mobilne.	K_K02	- przygotowanie projektu - przygotowanie prezentacji	Projekt
Potrafi samodzielnie i w zespole realizować projekt aplikacji dla platformy mobilnej.	K_U11	- przygotowanie projektu - przygotowanie prezentacji	Projekt
Potrafi skompilować, uruchomić i testować samodzielnie napisaną aplikację na platformie mobilnej	K_U14	- przygotowanie projektu - przygotowanie prezentacji	Projekt

Warunki zaliczenia

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.

Literatura podstawowa

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.

Literatura uzupełniająca

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

Uwagi

Zmodyfikowane przez dr hab. inż. Marcin Mrugalski, prof. UZ (ostatnia modyfikacja: 07-04-2017 14:01)

Wygenerowano automatycznie z systemu SylabUZ