

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 2018/2019

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

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 wykorzystania, funkcjonowania i projektowania aplikacji przeznaczonych dla urządzeń mobilnych.

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

Wymagania wstępne

Podstawy programowania obiektowego

Zakres tematyczny

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, jak Android, iPhone i Windows Mobile.

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, jak Google Play Store.

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

Opis efektu	Symbole efektów	Metody weryfikacji	Forma zajęć
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. 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

Literatura uzupełniająca

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

Uwagi

Zmodyfikowane przez dr inż. Robert Szulim (ostatnia modyfikacja: 24-04-2018 11:47)

Wygenerowano automatycznie z systemu SylabUZ