

**OPIS PRZEDMIOTU/MODUŁU KSZTAŁCENIA (SYLABUS)**

1.	Nazwa przedmiotu/modułu w języku polskim oraz angielskim <b>Projekt aplikacji mobilnej 2</b>
2.	Dyscyplina <b>Informatyka techniczna i telekomunikacja - 3</b>
3.	Język wykładowy <b>polski</b>
4.	Jednostka prowadząca przedmiot <b>Wydział Fizyki i Astronomii</b>
5.	Kod przedmiotu/modułu <b>ISSP-S1-E7-PAM2</b>
6.	Rodzaj przedmiotu/modułu ( <i>obowiązkowy lub do wyboru</i> ) <b>do wyboru</b>
7.	Kierunek studiów (specjalność/specjalizacja) <b>Informatyka stosowana i systemy pomiarowe</b>
8.	Poziom studiów ( <i>I lub II stopień, jednolite studia magisterskie, studia doktoranckie</i> ) <b>I</b>
9.	Rok studiów ( <i>jeśli obowiązuje</i> ) <b>4</b>
10.	Semestr ( <i>zimowy lub letni</i> ) <b>zimowy</b>
11.	Forma zajęć i liczba godzin <b>laboratorium komputerowe 30 g.</b> Metody nauczania <b>ćwiczenia laboratoryjne</b>
12.	Imię, nazwisko, tytuł/stopień naukowy osoby prowadzącej zajęcia <b>dr hab. Maciej Matyka</b>
13.	Wymagania wstępne w zakresie wiedzy, umiejętności i kompetencji społecznych dla przedmiotu/modułu <b>ukończony kurs „Projekt aplikacji mobilnej 1”</b>
14.	Cele przedmiotu <b>Celem tej części kursu jest rozwój i praca nad aplikacją stworzoną i/lub opublikowaną w poprzedniej części kursu. Student będzie musiał ustalić słabe części aplikacji, jej wady, powody dla których może zdobyć lub zdobyła określoną popularność. Student, wspólnie z prowadzącym student ustala cel dotyczący projektu – nową funkcjonalność, publikację lub inny.</b>

	<b>Zaliczenie wystawione będzie na podstawie osiągniętego celu oraz pracy nad promocją aplikacji (strona www, film promocyjny, etc.).</b>	
15.	<p>Treści programowe</p> <p>Testy oprogramowania, błędy.</p> <p>Prowadzenie projektu programistycznego.</p> <p>Systemy kontroli wersji.</p> <p>Tworzenie stron www i filmów do promocji oprogramowania (narzędzia).</p>	
16.	<p>Zakładane efekty uczenia się</p> <p><b>wiedza:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>* zna sposób działania wybranego sklepu z oprogramowaniem</li> <li>* rozumie istotę rozwoju oprogramowania jako procesu na który składa się jego utworzenie, publikacja, poprawianie, rozszerzanie, powtórne publikacje nowych wersji itd.</li> <li>* rozumie znaczenie promocji w cyklu życia aplikacji mobilnej</li> <li>* zna podstawowe narzędzia do tworzenia filmów reklamowych aplikacji</li> </ul> <p><b>umiejętności:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>* potrafi stworzyć poprawki / rozszerzone wersje swojej aplikacji</li> <li>* potrafi stworzyć witrynę WWW ukierunkowaną na promocję swojego programu</li> <li>* potrafi utworzyć film reklamowy swojej aplikacji</li> <li>* potrafi zwiększyć zainteresowanie swoją aplikacją u jej grupy docelowej (weryfikowaną poprzez wzrost liczby ściągnięć w sklepie internetowym)</li> </ul> <p><b>kompetencje społeczne:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>* rozumie jaka jest rola wydawcy i klienta w procesie powstawania i cyklu życia oprogramowania</li> </ul>	<p>Symbole odpowiednich kierunkowych efektów uczenia się:</p> <p><b>I1_W04, I1_U06, I1_U07, I1_K01, I1_K02, I1_K03, I1_K05, I1_K06, I1_K07</b></p>
17.	<p>Literatura obowiązkowa i zalecana (<i>źródła, opracowania, podręczniki itp.</i>)</p> <p><b>Internet</b></p>	
18.	<p>Metody weryfikacji zakładanych efektów uczenia się:</p> <p><b>Przygotowanie i zrealizowanie indywidualnego projektu.</b></p>	

19.	Warunki i forma zaliczenia poszczególnych komponentów przedmiotu/modułu:  <b>Ocena na podstawie przedstawionego projektu (zgodność z postawionym celem i sposób pracy nad projektem).</b>	
20.	20. Nakład pracy studenta/doktoranta	
	forma działań studenta/doktoranta	liczba godzin na realizację działań
	Zajęcia (wg planu studiów) z prowadzącym: - wykład: - konwersatorium: - laboratorium: - inne:	- - <b>30</b> -
	Praca własna studenta, doktoranta (w tym udział w pracach grupowych) np.: - przygotowanie do zajęć: - opracowanie wyników: - czytanie wskazanej literatury: - przygotowanie prac/wystąpień/projektów: - napisanie raportu z zajęć: - przygotowanie do sprawdzianów i egzaminu:	<b>45</b> - <b>5</b> - <b>10</b> -
	Łączna liczba godzin	<b>90</b>
	Liczba punktów ECTS	<b>3</b>