

KARTA PRZEDMIOTU

Cykl kształcenia od roku akademickiego: 2022/2023

I. Dane podstawowe

Nazwa przedmiotu	Laboratorium specjalistyczne I
Nazwa przedmiotu w języku angielskim	Specialist laboratory I
Kierunek studiów	Informatyka
Poziom studiów (I, II, jednolite magisterskie)	II stopnia
Forma studiów (stacjonarne, niestacjonarne)	Stacjonarne
Dyscyplina	Informatyka
Język wykładowy	polski

Koordynator przedmiotu	dr Marcin Płonkowski
------------------------	----------------------

Forma zajęć (<i>katalog zamknięty ze słownika</i>)	Liczba godzin	semestr	Punkty ECTS
wykład			4
konwersatorium			
ćwiczenia			
laboratorium	45	II	
warsztaty			
seminarium			
proseminarium			
lektorat			
praktyki			
zajęcia terenowe			
pracownia dyplomowa			
translatorium			
wizyta studyjna			

Wymagania wstępne	1. Znajomość języka Java
-------------------	--------------------------

II. Cele kształcenia dla przedmiotu

1. Zapoznanie studentów z systemem operacyjnym Android
2. Nabycie umiejętności programowania aplikacji działających pod kontrolą systemu operacyjnego Android

III. Efekty uczenia się dla przedmiotu wraz z odniesieniem do efektów kierunkowych

Symbol	Opis efektu przedmiotowego	Odniesienie do efektu kierunkowego
WIEDZA		
W_01	Student zna podstawowe zasady jakimi rządzi się system operacyjny Android	K_W02, K_W04
W_02	Student rozumie zasady bezpieczeństwa w systemie Android	K_W02, K_W04
W_03	Student rozumie ograniczenia wydajnościowe systemu Android	K_W02, K_W04
UMIĘJĘTNOŚCI		
U_01	Student umie zaprojektować interfejs użytkownika w aplikacjach dla systemu Android	K_U01, K_U05, K_U10, K_U14, K_U17, K_U18
U_02	Student umie wykorzystać odpowiednie uprawnienia w tworzonych aplikacjach	K_U01, K_U05, K_U10, K_U14, K_U17, K_U18
U_03	Student umie w efektywny sposób tworzyć wydajne aplikacje dla systemu Android	K_U01, K_U05, K_U10, K_U14, K_U17, K_U18
KOMPETENCJE SPOŁECZNE		
K_01	Student ma świadomość ograniczenia swojej wiedzy i umiejętności, rozumie potrzebę dokształcania się i podnoszenia kompetencji zawodowych i osobistych	K_K01, K_K03, K_K04, K_K05, K_K06
K_02	Student potrafi ma potrzebę uczenia się przez całe życie oraz zdolność do motywowania innych osób do poszerzania swoich kwalifikacji	K_K01, K_K03
K_03	Student potrafi określać priorytety służące realizacji swoich zadań, cechować się niezależnością, samodzielnością i właściwą organizacją pracy	K_K03
K_04	Student potrafi dokonywać konstruktywnej samooceny, krytyki i refleksji na temat społecznych i etycznych aspektów własnej pracy	K_K01, K_K04
K_05	Student potrafi formułować opinie w zakresie poznanego materiału	K_K01

IV. Opis przedmiotu/ treści programowe

<p>Treści programowe przedmiotu:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Zapoznanie się ze środowiskiem Android Studio 2. Podstawy tworzenia interfejsu użytkownika 3. Style i tematy 4. Aktywności i fragmenty 5. Powiadomienia 6. Praca z komponentami interfejsu użytkownika 7. Obrazy i animacje 8. Zapisywanie i odczytywanie danych

V. Metody realizacji i weryfikacji efektów uczenia się

Symbol	Metody dydaktyczne	Metody weryfikacji	Sposoby dokumentacji
--------	--------------------	--------------------	----------------------

efektu	(lista wyboru)	(lista wyboru)	(lista wyboru)
WIEDZA			
W_01	Ćwiczenia praktyczne/ Metoda projektu	Przygotowanie / wykonanie projektu/ Obserwacja	Karta oceny projektu
W_02	Ćwiczenia praktyczne/ Metoda projektu	Przygotowanie / wykonanie projektu/ Obserwacja projektu	Karta oceny projektu
W_03	Ćwiczenia praktyczne/ Metoda projektu	Przygotowanie / wykonanie projektu/ Obserwacja	Karta oceny projektu
UMIEJĘTNOŚCI			
U_01	Ćwiczenia praktyczne/ Metoda projektu design thinking	Przygotowanie / wykonanie projektu/ Obserwacja	Karta oceny projektu
U_02	Ćwiczenia praktyczne/ Metoda projektu design thinking	Przygotowanie / wykonanie projektu/ Obserwacja	Karta oceny projektu
U_03	Ćwiczenia praktyczne/ Metoda projektu design thinking	Przygotowanie / wykonanie projektu/ Obserwacja	Karta oceny projektu
KOMPETENCJE SPOŁECZNE			
K_01	Ćwiczenia praktyczne/ Metoda projektu design thinking	Przygotowanie / wykonanie projektu/ Obserwacja	Karta oceny projektu
K_02	Ćwiczenia praktyczne/ Metoda projektu design thinking	Przygotowanie / wykonanie projektu/ Obserwacja	Karta oceny projektu
K_03	Ćwiczenia praktyczne/ Metoda projektu design thinking	Przygotowanie / wykonanie projektu/ Obserwacja	Karta oceny projektu
K_04	Ćwiczenia praktyczne/ Metoda projektu design thinking	Przygotowanie / wykonanie projektu/ Obserwacja	Karta oceny projektu
K_05	Ćwiczenia praktyczne/ Metoda projektu design thinking	Przygotowanie / wykonanie projektu/ Obserwacja	Karta oceny projektu

VI. Kryteria oceny, wagi

Przygotowanie 1 projektu zaliczeniowego.

Kryteria poszczególnych ocen:

0% - 50% ocena niedostateczna

51% - 75% ocena dostateczna

76% - 90% ocena dobra

90% - 100% ocena bardzo dobra

VII. Obciążenie pracą studenta

Forma aktywności studenta	Liczba godzin
Liczba godzin kontaktowych z nauczycielem	60
Liczba godzin indywidualnej pracy studenta	50

VIII. Literatura

Literatura podstawowa
1. Dokumentacja techniczna systemu Android znajdująca się pod adresem https://developer.android.com
Literatura uzupełniająca