

Projekt aplikacji multimedialnej

Kod przedmiotu: PAM

Rodzaj przedmiotu: kierunkowy ; obieralny

Wydział: Informatyki

Kierunek: Informatyka

Specjalność (specjalizacja): Grafika komputerowa i budowa multimedialnych serwisów internetowych

Poziom studiów: pierwszego stopnia

Profil studiów: ogólnoakademicki

Forma studiów: stacjonarne, niestacjonarne

Rok: 3 **Semestr:** 5, 6

Formy zajęć i liczba godzin:

w formie stacjonarnej: **ćwiczenia laboratoryjne – 60**

w formie niestacjonarnej: **ćwiczenia laboratoryjne – 30**

Język/i, w którym/ch realizowane są zajęcia: zajęcia w języku polskim

Liczba punktów ECTS: 8

Założenia i cele przedmiotu:

Celem przedmiotu jest opanowanie umiejętności projektu oraz wykonania aplikacji multimedialnej, poprzez naukę na podstawie konkretnych przypadków (case study).

Określenie przedmiotów wprowadzających wraz z wymaganiami wstępnymi:

Wymogi wstępne dotyczą wiedzy pobranej przez studentów na wszystkich wcześniej realizowanych przedmiotach w ramach studiów.

Opis form zajęć

Ćwiczenia laboratoryjne

- Treści programowe (tematyka zajęć):
 1. Poznanie możliwości i ograniczeń technologii Adobe Flash / Flex.
 2. Poznanie poszczególnych etapów i zasad tworzenia aplikacji multimedialnej.
 3. Nabycie praktycznych umiejętności w zakresie tworzenia graficznego interfejsu użytkownika.
 4. Realizacja projektu aplikacji multimedialnej (indywidualnie lub zespołowo).
 5. Testy aplikacji multimedialnej i tworzenie podstawowej dokumentacji.
 6. Ewentualna dalsza praca nad aplikacją w formie pracy inżynierskiej.
- Metody dydaktyczne: W trakcie projektu prowadzący analizuje wspólnie ze studentami przykładowe przypadki i praktyczne projekty informatyczne prawdziwych problemów informatycznych, oraz konsultuje ze studentami wybrane przez nich problemy informatyczne (sieciowe) do samodzielnej realizacji (projektu rozwiązania).

- Forma i warunki zaliczenia: Warunkiem zaliczenia przedmiotu jest zaprojektowanie rozwiązania przydzielonego problemu informatycznego (sieciowego), oraz zaprezentowania kolejnych etapów pracy audytorium jakim są inni studenci oraz prowadzący zajęcia. Ocenę z zaliczenia student uzyskuje w skali wskazanej w regulaminie studiów.
- Wykaz literatury podstawowej:
Michael Labriola, Jeff Tapper, Matthew Boles - Adobe Flex 4. Oficjalny podręcznik
- Wykaz literatury uzupełniającej:
Juan Sanchez Andy McIntosh - Flex 3.0. Tworzenie efektywnych aplikacji
Adobe Flash CS5/CS5 PL Professional. Oficjalny podręcznik
ActionScript 3.0 dla Adobe Flash CS4/CS4 PL Professional. Oficjalny podręcznik
Roger Braunstein Mims H. Wright, Joshua J. Noble - ActionScript 3.0. Biblia
Joanna Pasek, Krzysztof Pasek - Flash CS5 PL Professional. Ćwiczenia praktyczne

Zakładane efekty kształcenia

Efekty kształcenia dla modułu: Projekt aplikacji multimedialnej		Odniesienie do efektów kształcenia dla kierunku
nr	Opis: student ...	
PAMinż_01	... potrafi rozwiązywać problemy związane z tworzeniem aplikacji multimedialnych, dobierając w tym celu odpowiednie metody oraz narzędzia	Ilinż_W01, Ilinż_W02, Ilinż_W05, Ilinż_U01, Ilinż_U02, Ilinż_U14, Ilinż_K01, Ilinż_K02
PAMinż_02	... potrafi samodzielnie zaprojektować i zrealizować rozwiązanie informatyczne w ramach aplikacji multimedialnych posługując się właściwie dobranymi programami	Ilinż_W01, Ilinż_W02, Ilinż_W05, Ilinż_U01, Ilinż_U02, Ilinż_U12, Ilinż_U14, Ilinż_K01, Ilinż_K02,
PAMinż_03	... potrafi - przy formułowaniu i rozwiązaniu zadań obejmujących projektowanie aplikacji multimedialnych - dostrzegać ich aspekty pozatechniczne, w tym środowiskowe, prawne i ekonomiczne	Ilinż_W01, Ilinż_W02, Ilinż_W05, Ilinż_U01, Ilinż_U02, Ilinż_U12, Ilinż_U14, Ilinż_K01, Ilinż_K02, Ilinż_K03
PAMinż_04	... potrafi dokonać krytycznej analizy funkcjonowania wskazanej aplikacji multimedialnej i zaproponować metody podniesienia jej efektywności	Ilinż_W01, Ilinż_W02, Ilinż_W05, Ilinż_U01, Ilinż_U02, Ilinż_U12, Ilinż_U14, Ilinż_K02,

PAMinż_05	... potrafi zaprezentować audytorium w sposób jasny, zwięzły i czytelny, koncepcje własnych pomysłów na rozwiązanie wskazanych problemów inżynierskich w ramach projektu aplikacji multimedialnej, przekonując innych do tegoż własnego pomysłu	Ilinż_W01, Ilinż_W02, Ilinż_W05, Ilinż_U01, Ilinż_U02, Ilinż_U14, Ilinż_K01, Ilinż_K02, Ilinż_K03
-----------	---	---

Odniesienie efektów kształcenia do form zajęć i sposób oceny osiągnięcia przez studenta efektów kształcenia

Efekt nr	Forma zajęć	Sposób sprawdzenia osiągnięcia efektu
	ćwiczenia	
PAMinż_01	v	Dyskusja na zajęciach, Realizacja projektu
PAMinż_02	v	Dyskusja na zajęciach, Realizacja projektu
PAMinż_03	v	Dyskusja na zajęciach, Realizacja projektu
PAMinż_04	v	Dyskusja na zajęciach, Realizacja projektu
PAMinż_05	v	Prezentacja wykonana przez studenta na zajęciach

Kryteria uznania osiągnięcia przez studenta efektów kształcenia.

Efekt	Efekt jest uznawany za osiągnięty gdy:
PAMinż_01 PAMinż_02 PAMinż_03 PAMinż_04	... zadawał merytoryczne pytania i rozumiał otrzymane odpowiedzi, czego wynikiem jest rozwiązanie postawionego zadania doświadczalnego (w przypadku braku pytań ze strony studenta, pytania zadaje prowadzący zajęcia – student “broni” swojego rozwiązania),
PAMinż_05	Prezentacja projektu. Student prezentuje przygotowany samodzielnie projekt pokazując jego dobre i złe strony w odniesieniu do trendów światowych obowiązujących na rynku.