



KARTA OPISU PRZEDMIOTU - SYLABUS

Nazwa przedmiotu

Systemy i aplikacje bez granic (ubiquitous) [S1Inf1>UBI]

Przedmiot

Kierunek studiów
Informatyka

Rok/Semestr
2/4

Studia w zakresie (specjalność)
–

Profil studiów
ogólnoakademicki

Poziom studiów
pierwszego stopnia

Język oferowanego przedmiotu
polski

Forma studiów
stacjonarne

Wymagalność
obieralny

Liczba godzin

Wykład
16

Laboratorium
16

Inne
0

Ćwiczenia
0

Projekty/seminaria
0

Liczba punktów ECTS

3,00

Koordynatorzy

dr inż. Bartłomiej Prędkie
bartlomiej.predki@put.poznan.pl

Wykładowcy

Wymagania wstępne

Student rozpoczynający ten przedmiot powinien posiadać wiedzę z zakresu funkcjonowania komputera i programowania imperatywnego (zdobytą na zajęciach z przedmiotów Wprowadzenie do informatyki i Podstawy programowania) oraz wybranych elementów sieci komputerowych. Powinien posiadać umiejętność rozwiązywania podstawowych problemów z zakresu implementacji i oceny kosztu działania prostych algorytmów oraz umiejętność pozyskiwania informacji ze wskazanych źródeł. Powinien posiadać podstawowe umiejętności z tematyki projektowania interfejsu użytkownika. Powinien również rozumieć konieczność poszerzania swoich kompetencji i wykazywać gotowość do podjęcia współpracy w ramach zespołu. Ponadto w zakresie kompetencji społecznych student musi prezentować takie postawy jak uczciwość, odpowiedzialność, wytrwałość, ciekawość poznawcza, kreatywność, kultura osobista, szacunek dla innych ludzi.

Cel przedmiotu

1. Przekazanie studentom podstawowej wiedzy na temat historii i funkcjonowania systemów powszechnych i mobilnych. 2. Przekazanie studentom wiedzy związanej z historią i rozwojem platform mobilnych, w szczególności iOS. 3. Zapoznanie studentów z praktykami wytwarzania aplikacji mobilnych, środowiskiem do ich tworzenia, zasadami działania SDK i dystrybucji aplikacji. 4. Kształtowanie u studentów umiejętności pracy zespołowej w trakcie realizacji projektu na zajęciach laboratoryjnych

Przedmiotowe efekty uczenia się

Wiedza:

1. Ma uporządkowaną i podbudowaną teoretycznie wiedzę ogólną w zakresie tzw. systemów i aplikacji bez granic .
2. Ma wiedzę o istotnych kierunkach rozwoju i najważniejszych osiągnięciach informatyki w zakresie tzw. systemów i aplikacji bez granic.
3. Zna podstawowe techniki, metody oraz narzędzia wykorzystywane w procesie rozwiązywania zadań informatycznych w zakresie tzw. systemów i aplikacji bez granic.
4. Ma uporządkowaną, podbudowaną teoretycznie wiedzę ogólną w zakresie architektury systemów komputerowych, systemów operacyjnych.

Umiejętności:

1. Pozyskiwać informacje z zakresu tzw. systemów i aplikacji bez granic z literatury, baz danych oraz innych źródeł (w języku ojczystym i angielskim), integrować je, dokonywać ich interpretacji i krytycznej oceny, wyciągać wnioski oraz formułować i wyczerpująco uzasadniać opinie.
2. Potrafi odpowiednio posługiwać się technikami informacyjno-komunikacyjnymi, znajdującymi zastosowanie na różnych etapach realizacji przedsięwzięć informatycznych z zakresu tzw. systemów i aplikacji bez granic.
3. Potrafi, formułując i rozwiązując zadania informatyczne z zakresu tzw. systemów i aplikacji bez granic, zastosować odpowiednio dobrane metody, w tym eksperymentalne.
4. Potrafi zaprojektować system informatyczny z zakresu tzw. systemów i aplikacji bez granic, dobierając język programowania do danego zadania programistycznego z zakresu tzw. systemów i aplikacji bez granic oraz używając właściwych metod, technik i narzędzi.
5. Ma umiejętność formułowania algorytmów i ich implementacji z użyciem przynajmniej jednego z popularnych narzędzi stosowanych w tzw. systemach i aplikacjach bez granic.
6. Potrafi planować i realizować proces własnego permanentnego uczenia się oraz zna możliwości dalszego doksztalcania się w zakresie tzw. systemów i aplikacji bez granic.

Kompetencje społeczne:

1. Rozumie, że w informatyce wiedza i umiejętności z zakresu tzw. systemów i aplikacji bez granic bardzo szybko stają się przestarzałe.
2. Ma świadomość znaczenia wiedzy w rozwiązywaniu problemów inżynierskich z zakresu tzw. systemów i aplikacji bez granic oraz zna przykłady i rozumie przyczyny wadliwie działających systemów informatycznych.

Metody weryfikacji efektów uczenia się i kryteria oceny

Efekty uczenia się przedstawione wyżej weryfikowane są w następujący sposób:

Efekty kształcenia przedstawione wyżej weryfikowane są w następujący sposób:

Ocena formująca:

a) w zakresie wykładów - na podstawie odpowiedzi na pytania dotyczące materiału omówionego na poprzednich wykładach;

b) w zakresie laboratoriów:

- na podstawie oceny bieżącego postępu realizacji zadań,

Ocena podsumowująca:

Sprawdzanie założonych efektów kształcenia realizowane jest przez:

- ocenę umiejętności związanych z realizacją ćwiczeń laboratoryjnych,

- ocenianie ciągle, na każdych zajęciach (ocena wykonanych na zajęciach projektów) - premiowanie przyrostu umiejętności posługiwania się poznanymi zasadami i metodami,

- ocenę wiedzy i umiejętności wykazanych na teście pisemnym w formie kilkunastu pytań, do zaliczenia testu potrzebne jest minimum 50% poprawnych odpowiedzi.

Uzyskiwanie punktów dodatkowych za aktywność podczas zajęć, a szczególnie za:

- wykazanie się ciekawymi umiejętnościami ponadprogramowymi,
- omówienia dodatkowych aspektów zagadnienia,
- przygotowanie opracowania na określony temat,
- efektywność zastosowania zdobytej wiedzy podczas rozwiązywania zadanego problemu,
- umiejętność współpracy w ramach zespołu praktycznie realizującego zadanie szczegółowe w laboratorium,
- uwagi związane z udoskonaleniem materiałów dydaktycznych

Treści programowe

Kurs przedstawia problematykę wytwarzania aplikacji mobilnych dla systemu iOS z praktycznymi przykładami ilustrującymi wybrane techniki.

Tematyka zajęć

W ramach wykładu przedstawiane są następujące zagadnienia:

- wprowadzenie teoretyczne do systemów i aplikacji bez granic,
- programowanie na platformie iOS i iPadOS, a w szczególności:
 - podstawy języka programowania Swift i ogólne informacje o Objective-C,
 - programowanie z wykorzystaniem różnorodnych bibliotek (UIKit, SwiftUI, SpriteKit) dla poszczególnych platform sprzętowych - iPhone, iPad, Apple Watch,
 - programowanie z wykorzystaniem różnorodnych API, takich jak: CoreData, SwiftData, CoreLocation, itp.,
 - protokoły wymiany danych, np. JSON, REST,

W ramach ćwiczeń laboratoryjnych studenci będą mogli w praktyce przećwiczyć materiały prezentowane na wykładach w formie mini-projektów obejmujących najczęściej jedno zajęcia laboratoryjne. Laboratoria są przygotowane w ten sposób, że nie wymaga się od studenta posiadania/dostępu do żadnych urządzeń z systemami iOS/macOS. Zajęcia odbywają się na komputerach mac mini, a całość programu realizowana jest wyłącznie w laboratorium - nie przewiduje się pracy domowej.

Metody dydaktyczne

1. Wykład: prezentacja multimedialna, prezentacja ilustrowana przykładami podawanymi na tablicy, dyskusja i analiza problemów.
2. Ćwiczenia laboratoryjne: wykonywanie eksperymentów, rozwiązywanie zadań, dyskusja, praca w zespole

Literatura

1. Podstawy języka Swift : programowanie aplikacji dla platformy iOS, Mark A. Lassoff, Helion 2016
2. iOS 12 : wprowadzenie do programowania w Swifcie, Matt Neuburg, Helion 2019
3. Objective-C : praktyczny podręcznik tworzenia aplikacji na systemy iOS i Mac OS X!, Stephen G. Kochan, Helion 2012
4. Poznaj Swifta, tworząc aplikacje : profesjonalne projekty dla systemu iOS, Emil Atanasov, Helion 2019
5. Service design patterns: fundamental design solutions for SOAP/WSDL and RESTful Web services, Robert Daigneau, Addison-Wesley, 2012
6. Inteligentny dom: automatyzacja mieszkania za pomocą platformy Arduino, systemu Android i zwykłego komputera / Mike Riley, Helion 2013
7. Android : programowanie aplikacji / Dawn Griffiths, David Griffiths, Helion 2016

Bilans nakładu pracy przeciętnego studenta

	Godzin	ECTS
Łączny nakład pracy	75	3,00
Zajęcia wymagające bezpośredniego kontaktu z nauczycielem	32	1,50
Praca własna studenta (studia literaturowe, przygotowanie do zajęć laboratoryjnych/ćwiczeń, przygotowanie do kolokwium/egzaminu, wykonanie projektu)	43	1,50