



11317-20-D

PROGRAMOWANIE W WINDOWS PHONE

ECTS: 3

WINDOWS PHONE PROGRAMMING

TREŚCI WYKŁADÓW

Windows Phone – platforma sprzętowa, system operacyjny, oprogramowanie i usługi zewnętrzne. Środowisko Visual Studio. Emulacja telefonu. Wprowadzenie do Silverlight. Tworzenie prostych aplikacji w środowisku Visual Studio 2010. Tworzenie programu z Silverlight. Stosowanie data binding i isolated Storage w Windows Phone. Baza danych w Windows Phone. Sieć komputerowa a Windows Phone. XNA na Windows Phone. Tworzenie aplikacji Windows Phone. Wgrywanie i publikowanie własnych aplikacji (Windows Phone Marketplace).

CEL KSZTAŁCENIA

Celem jest zapoznanie studentów z jednym z najnowszych trendów w informatyce jakim jest programowanie urządzeń mobilnych. Przekazywana wiedza i umiejętności będą dotyczyły programowania w Microsoft Windows Phone.

OPIS EFEKTÓW KSZTAŁCENIA PRZEDMIOTU W ODNIESIENIU DO OBSZAROWYCH I KIERUNKOWYCH EFEKTÓW KSZTAŁCENIA

Symbolne efektów obszarowych T1A_W03, T1A_W05, T1A_W07, T1A_U07, T1A_U10, T1A_U12, T1A_K01, T1A_K02, T1A_K05

Symbolne efektów kierunkowych K_W05, K_W22, K_U17, K_U24, K_K01, K_K06

EFEKTY KSZTAŁCENIA

Wiedza

W01 - ma pogłębioną wiedzę o zaawansowanych środowisk programistycznych (K_W05), W02 - posiada wiedzę związaną z programowaniem urządzeń mobilnych (K_W22)

Umiejętności

U01 - potrafi korzystać z zaawansowanego środowiska programistycznego (K_U17), U02 - potrafi ocenić najnowsze osiągnięcia w zakresie informatyki (K_U24)

Kompetencje społeczne

K01 - rozumie potrzebę ciągłego uczenia się (K_K01), K02 - jest otwarty na nowe technologie (K_K06)

LITERATURA PODSTAWOWA

1) A.Arciuch, 2011r., "ITA 113 Programowanie urządzeń mobilnych", wyd. Microsoft, 2) R. Miles, 2011r., "Windows Phone Programming in C#", wyd. Microsoft Press, 3) H. Lee, E. Chuyvrow, 2011r., "Windows Phone 7. Tworzenie efektywnych aplikacji", wyd. Helion.

LITERATURA UZUPEŁNIAJĄCA

1) C. Petzold, 2011r., "Programming Windows Phone 7", wyd. Microsoft Press, 2) Microsoft, 2010r., "Design for Windows Phone".

Przedmiot/moduł: PROGRAMOWANIE W WINDOWS PHONE
Obszar kształcenia: nauki techniczne
Status przedmiotu: Fakultatywny
Grupa przedmiotów: D-przedmiot specjalizacyjny
Kod ECTS: 11317-20-D
Kierunek studiów: Informatyka
Specjalność: Wszystkie specjalności
Profil kształcenia: Ogólnoakademicki
Forma studiów: Stacjonarne
Poziom studiów/Forma kształcenia: Studia drugiego stopnia
Rok/semestr: Rok II semestr IV

Rodzaje zajęć: wykład
Liczba godzin w semestrze/tygodniu: wykłady: 30/2
Formy i metody dydaktyczne wykłady: Wykład informacyjny ilustrowany przykładami praktycznymi
ćwiczenia: brak
inne: brak
Forma i warunki zaliczenia: Zaliczenie na ocenę/ ustne lub praktyczne zaliczenie wykładu
Liczba punktów ECTS: 3
Język wykładowy: polski
Przedmioty wprowadzające: programowanie obiektowe
Wymagania wstępne: znajomość Visual Studio

Nazwa jednostki organizacyjnej realizującej przedmiot: Katedra Multimediów i Grafiki Komputerowej
adres: ul. Słoneczna 54, , 10-710 Olsztyn tel. 523 34 14
Osoba odpowiedzialna za realizację przedmiotu: dr Jan Bęczek
e-mail: janek@matman.uwm.edu.pl

Uwagi dodatkowe: brak

Szczegółowy opis przyznanej punktacji ECTS - część B

PROGRAMOWANIE W WINDOWS PHONE

ECTS: 3

WINDOWS PHONE PROGRAMMING

Na przyznaną liczbę punktów ECTS składają się :

1. Godziny kontaktowe z nauczycielem akademickim:

- Udział w wykładach	30,0 godz.
- Konsultacje	10,0 godz.
	40,0 godz.

2. Samodzielna praca studenta:

- Przygotowanie do wykładów	30,0 godz.
	30,0 godz.

godziny kontaktowe + samodzielna praca studenta OGÓŁEM: 70,0 godz.

1 punkt ECTS = 27,00 godz. pracy przeciętnego studenta,

liczba punktów ECTS = 70,00 godz.: 27,00 godz./ECTS = **2,59 ECTS**

w zaokrągleniu: **2,5 ECTS**

- w tym liczba punktów ECTS za godziny kontaktowe z bezpośrednim udziałem nauczyciela akademickiego - **1,43** punktów ECTS,

- w tym liczba punktów ECTS za godziny realizowane w formie samodzielnej pracy studenta - **1,07** punktów ECTS.