

NAZIV PREDMETA		Programiranje mobilnih aplikacija				
Kod	PMID35	Godina studija	DS-2 PDS-3			
Nositelj/i predmeta	izv. prof.dr. sc. Saša Mladenović	Bodovna vrijednost (ECTS)	5,0			
Suradnici	dr. sc. Goran Zaharija	Način izvođenja nastave (broj sati u semestru)	P	S	V	T
			30		30	
Status predmeta	izborni	Postotak primjene e-učenja	25%			
OPIS PREDMETA						
Ciljevi predmeta	<p>Cilj kolegija je prikazati studentima osnovne koncepte vezane uz dizajniranje i razvoj mobilnih aplikacija.</p> <p>Opisati će se nekoliko različitih okruženja i razvojnih platformi za mobilne aplikacije.</p> <p>Studenti će u sklopu kolegija kroz izradu projekta sudjelovati u razvoju jednostavne mobilne aplikacije koristeći prikladne programske jezike i alate.</p>					
Uvjeti za upis predmeta i ulazne kompetencije potrebne za predmet	Poznavanje osnova programiranja, sa naglaskom na OOP paradigmu.					
Očekivani ishodi učenja na razini predmeta (4-10 ishoda učenja)	<p>Objasniti razliku između razvoja klasičnih i mobilnih aplikacija.</p> <p>Opisati osnovnu strukturu mobilne aplikacije.</p> <p>Prepoznati glavne izazove razvoja mobilnih aplikacija – različite veličine ekrana, ograničena memorija i procesorska snaga – te kako ih riješiti.</p> <p>Osmisliti i realizirati vlastitu mobilnu aplikaciju</p> <p>Objasniti kompletni proces razvoja mobilne aplikacije – podešavanje, razvoj, testiranje i distribuciju</p>					
Sadržaj predmeta detaljno razrađen prema satnici nastave	<p>Osnove razvoja mobilnih aplikacija.</p> <p>Pregled trenutnih mobilnih platformi (iOS, Android, Mobile 8).</p> <p>Razvoj Cross-platform mobilnih aplikacija.</p> <p>Uvod u razvojno okruženje.</p> <p>Izrada jednostavne mobilne aplikacije.</p> <p>Dizajn korisničkog sučelja.</p> <p>Životni ciklus dijelova aplikacije.</p> <p>Upravljanje podacima u mobilnim aplikacijama.</p> <p>Dohvaćanje resursa i prava pristupa unutar uređaja.</p> <p>Upravljanje događajima (ekran na dodir, geste, okretanje uređaja).</p> <p>Upravljanje događajima (ekran na dodir, geste, okretanje uređaja).</p> <p>Odabir teme projekta.</p> <p>Rad na projektu.</p> <p>Rad na projektu.</p> <p>Projekt - završna verzija.</p>					
Vrste izvođenja nastave:	<input checked="" type="checkbox"/> predavanja <input type="checkbox"/> seminari i radionice <input type="checkbox"/> vježbe <input type="checkbox"/> on line u cijelosti <input checked="" type="checkbox"/> mješovito e-učenje <input type="checkbox"/> terenska nastava		<input checked="" type="checkbox"/> samostalni zadaci <input type="checkbox"/> multimedija <input checked="" type="checkbox"/> laboratorij <input type="checkbox"/> mentorski rad <input checked="" type="checkbox"/> domaće zadaće			
Obveze studenata	Pohađanje nastave, aktivno sudjelovanje u nastavnom procesu, praktični ispit na računalu, usmeni ispit					

Praćenje rada studenata (<i>upisati udio u ECTS bodovima za svaku aktivnost tako da ukupni broj ECTS bodova odgovara bodovnoj vrijednosti predmeta</i>):	Naziv	Ects	Naziv	Ects	Naziv	Ects
	Pohađanje nastave	1	Istraživanje		Eksperimentalni rad	
	Usmeni ispit	1	Referat		Domaće zadaće	0.5
	Seminarski rad		Esej			
	Kolokvij		Praktični rad	1		
	Pismeni ispit	0.5	Projekt	1		
Ocjenjivanje i vrjednovanje rada studenata tijekom nastave i na završnom ispitu	Prisustvo/sudjelovanje na nastavi (10%) Projekt (45%) Usmeni ispit (45%)					
Obvezna literatura (dostupna u knjižnici i putem ostalih medija)	Naslov			Broj primjeraka u knjižnici	Dostupnost putem ostalih medija	
	Lee, Schneider, and Schell, Mobile Applications: Architecture, Design, and Development, Prentice Hall, 2004.			0		
	Brian Fling, Mobile Design and Development, O'Reilly Media, 2009			0		
Dopunska literatura	Nastavni materijali dostupni na Internetu, uključujući rješenja odabranih zadataka te dodatna znanstvena literatura.					
Načini praćenja kvalitete koji osiguravaju stjecanje utvrđenih ishoda učenja	Razgovor sa studentima, anonimna studentska anketa, uspješnost studenata na kolegiju, samoanaliza.					
Ostalo (prema mišljenju predlagatelja)						