



Karta przedmiotu

Nazwa i kod przedmiotu	Programowanie urządzeń brzegowych i mobilnych , PG_00053376						
Kierunek studiów	Inżynieria biomedyczna, Inżynieria biomedyczna, Inżynieria biomedyczna						
Data rozpoczęcia studiów	luty 2023 r.		Rok akademicki realizacji przedmiotu			2023/2024	
Poziom kształcenia	II stopnia		Grupa zajęć			Grupa zajęć fakultatywnych Grupa zajęć powiązanych z prowadzonymi badaniami naukowymi w dziedzinie nauki związanej z kierunkiem - profil ogólnoakademicki	
Forma studiów	stacjonarne		Sposób realizacji			na uczelni	
Rok studiów	1		Język wykładowy			polski	
Semestr studiów	2		Liczba punktów ECTS			2.0	
Profil kształcenia	ogólnoakademicki		Forma zaliczenia			zaliczenie	
Jednostka prowadząca	Wydział Elektroniki, Telekomunikacji i Informatyki -> Katedra Systemów Geoinformatycznych						
Imię i nazwisko wykładowcy (wykładowców)	Odpowiedzialny za przedmiot		dr inż. Przemysław Falkowski-Gilski				
	Prowadzący zajęcia z przedmiotu		dr inż. Przemysław Falkowski-Gilski				
Formy zajęć i metody nauczania	Forma zajęć	Wykład	Ćwiczenia	Laboratorium	Projekt	Seminarium	RAZEM
	Liczba godzin zajęć	15.0	0.0	15.0	0.0	0.0	30
	W tym liczba godzin zajęć na odległość: 0.0						
Aktywność studenta i liczba godzin pracy	Aktywność studenta	Udział w zajęciach dydaktycznych, objętych planem studiów		Udział w konsultacjach		Praca własna studenta	RAZEM
	Liczba godzin pracy studenta	30		2.0		18.0	50
Cel przedmiotu	Celem przedmiotu jest zapoznanie studentów z podstawowymi technologiami programowania urządzeń brzegowych i mobilnych. W ramach kursu omawiane są techniki gromadzenia i przetwarzania danych z użyciem wbudowanych czujników, modułów zewnętrznych oraz modułów komunikacji bezprzewodowej, a także praktyczne wykorzystanie modeli uczenia głębokiego.						

Efekty uczenia się przedmiotu	<p>Efekt kierunkowy</p> <p>[K7_U04] potrafi wykorzystywać posiadaną wiedzę z zakresu metod i technik programowania oraz dobrać i zastosować właściwe metody i narzędzia programistyczne w tworzeniu oprogramowania komputerów albo programowania urządzeń lub sterowników wykorzystujących mikroprocesory albo elementy lub układy programowalne, charakterystycznych dla danego kierunku studiów, dokonując oceny i krytycznej analizy wykonanego oprogramowania, a także syntezy i twórczej interpretacji prezentowanych za jego pomocą informacji</p>	<p>Efekt z przedmiotu</p> <p>Student potrafi właściwie zaprojektować i zaimplementować warstwę programową aplikacji na urządzenia brzegowe i mobilne.</p>	<p>Sposób weryfikacji i oceny efektu</p> <p>[SU4] Ocena umiejętności korzystania z metod i narzędzi</p>
	<p>[K7_K02] jest gotów do krytycznej oceny odbieranych treści, uznawania znaczenia wiedzy w rozwiązywaniu problemów poznawczych i praktycznych</p>	<p>Student potrafi dobrać odpowiednie metody, narzędzia oraz warstwę sprzętową i programową, w zależności od specyfiki analizowanego zagadnienia.</p>	<p>[SK5] Ocena umiejętności rozwiązywania problemów występujących w praktyce</p>
	<p>[K7_U09] potrafi dokonać krytycznej analizy sposobu funkcjonowania istniejących rozwiązań technicznych i ocenić te rozwiązania, a także wykorzystać zdobyte w środowisku zajmującym się zawodowo działalnością inżynierską doświadczenie związane z utrzymaniem zaawansowanych urządzeń, obiektów i systemów technicznych typowych dla kierunku studiów</p>	<p>Student potrafi wykorzystać odpowiednie narzędzia i języki programowania w celu analizy danego zagadnienia.</p>	<p>[SU2] Ocena umiejętności analizy informacji</p>
	<p>[K7_W04] zna i rozumie w zaawansowanym stopniu zasady, metody i techniki programowania oraz zasady tworzenia oprogramowania komputerów albo programowania urządzeń lub sterowników wykorzystujących mikroprocesory albo inne elementy lub układy programowalne, specyficznych dla kierunku studiów, a także organizację pracy systemów wykorzystujących komputery lub te urządzenia</p>	<p>Student potrafi wskazać kluczowe elementy architektury systemów komputerowych, w szczególności urządzeń brzegowych oraz mobilnych.</p>	<p>[SW1] Ocena wiedzy faktograficznej</p>
Treści przedmiotu	<ol style="list-style-type: none"> 1. Wprowadzenie do programowania na platformach brzegowych i mobilnych. 2. Konfiguracja środowiska programistycznego, bibliotek wewnętrznych i zewnętrznych. 3. Projektowanie i implementacja interfejsów graficznych użytkownika. 4. Gromadzenie i przetwarzanie danych z użyciem czujników wbudowanych, modułów zewnętrznych, modułów komunikacji bezprzewodowej. 5. Analiza i praktyczne wykorzystanie modeli uczenia głębokiego i środowisk brzegowych. 		
Wymagania wstępne i dodatkowe	Podstawowa znajomość języków programowania Java, C/C++ oraz zagadnień z zakresu techniki programowania obiektowego.		
Sposoby i kryteria oceniania osiągniętych efektów uczenia się	Sposób oceniania (składowe)	Próg zaliczeniowy	Składowa oceny końcowej
	Laboratorium	50.0%	50.0%
	Wykład	50.0%	50.0%

Zalecana lista lektur	Podstawowa lista lektur	<p>Murphy M., The Busy Coders Guide to Advanced Android Development, CommonsWare, 2011.</p> <p>Darwin I. F., Android Cookbook: Problems and Solutions for Android Development, ORiley Media, 2012.</p> <p>Płonkowski M., Android Studio. Tworzenie aplikacji mobilnych, Helion, 2017.</p>
	Uzupełniająca lista lektur	<p>Jeena Jacob I., Kolandapalayam Shanmugam S., Piramuthu S., Falkowski-Gilski P., Data Intelligence and Cognitive Informatics, Springer, 2021.</p> <p>Suresh A., Paiva S., Deep Learning and Edge Computing Solutions for High Performance Computing, Springer, 2021.</p> <p>Katangur A., Lin S. C., Wei J., Yang S., Zhang L. J., Edge Computing EDGE 2020, Springer, 2020.</p>
	Adresy eZasobów	<p>Adresy na platformie eNauczanie:</p> <p>[AI-Tech] Programowanie urządzeń brzegowych i mobilnych 2023/24 - Moodle ID: 32464</p> <p>https://enauczanie.pg.edu.pl/moodle/course/view.php?id=32464</p>
Przykładowe zagadnienia/ przykładowe pytania/ realizowane zadania	<ol style="list-style-type: none"> 1. Przygotowanie stanowiska laboratoryjnego, w tym konfiguracja emulatora i fizycznego urządzenia. 2. Gromadzenie, przetwarzanie i prezentacja danych, dostęp do zasobów oraz pamięci wewnętrznej i zewnętrznej. 3. Projekt i implementacja graficznego interfejsu użytkownika. 4. Obsługa bibliotek uczenia maszynowego. 5. Testowanie i optymalizacja wybranych modeli uczenia głębokiego. 	
Praktyki zawodowe w ramach przedmiotu	Nie dotyczy	