

# Zgłoszenie tematu pracy dyplomowej :: STUDIA II STOPNIA ::

na rok akademicki 2024/25

<b>Promotor:</b>	dr hab. prof. UKEN Piotr Czernski
Temat pracy magisterskiej (j. polski oraz j. angielski):	<p>Aplikacja mobilna jako narzędzie edukacyjne dla przyszłych wędkarzy: Przygotowanie do egzaminu na kartę wędkarską.</p> <p><i>Mobile application as an educational tool for future anglers: Preparation for the fishing license exam.</i></p>
Zakres i oczekiwane rezultaty pracy:	<p><b>Zakres Pracy</b></p> <p><b>Analiza Wymagań:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Przeprowadzenie analizy wymagań użytkowników dotyczących aplikacji edukacyjnej do nauki na egzamin na kartę wędkarską.</li> <li>• Analiza istniejących aplikacji i narzędzi edukacyjnych związanych z wędkarstwem.</li> </ul> <p><b>Projektowanie Aplikacji:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Opracowanie koncepcji i funkcjonalności aplikacji.</li> <li>• Stworzenie makiet i prototypów interfejsu użytkownika (UI).</li> <li>• Wybór odpowiednich technologii do realizacji projektu.</li> </ul> <p><b>Implementacja:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Implementacja backendu aplikacji, w tym baza danych i logika biznesowa.</li> <li>• Implementacja frontendu aplikacji, w tym interfejs użytkownika.</li> <li>• Integracja różnych modułów aplikacji, takich jak quizy, interaktywne lekcje, materiały edukacyjne, i testy próbne.</li> </ul> <p><b>Testowanie:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Przeprowadzenie testów jednostkowych, integracyjnych i systemowych aplikacji.</li> <li>• Testy użyteczności z udziałem przyszłych użytkowników (przyszłych wędkarzy).</li> </ul> <p><b>Dokumentacja:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Opracowanie dokumentacji technicznej aplikacji.</li> <li>• Przygotowanie instrukcji obsługi dla użytkowników końcowych.</li> <li>• Sporządzenie dokumentacji dotyczącej procesu projektowania i wdrożenia aplikacji.</li> </ul>
*Aspekt naukowy, problemowy pracy:	<p><b>Aspekt naukowy:</b></p> <p><b>Efektywność aplikacji mobilnych w edukacji:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Badania pokazują, że aplikacje mobilne mogą znacznie zwiększyć zaangażowanie uczniów dzięki interaktywnym i zróżnicowanym metodom nauki.</li> <li>• Wykorzystanie technik gamifikacji, takich jak quizy, gry edukacyjne i systemy nagród, zwiększa motywację do nauki i pomaga w lepszym zapamiętywaniu informacji.</li> </ul> <p><b>Personalizacja procesu nauki:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Aplikacje edukacyjne mogą dostosowywać treści do indywidualnych potrzeb użytkowników, co zwiększa efektywność nauki.</li> </ul> <p><b>Problemy i wyzwania</b></p> <p><b>Dostępność i wygoda:</b></p>

# Zgłoszenie tematu pracy dyplomowej :: **STUDIA II STOPNIA** ::

na rok akademicki 2024/25

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mobilność aplikacji umożliwia naukę w dowolnym miejscu i czasie, co jest szczególnie istotne dla osób o ograniczonym czasie wolnym.</li> <li>• Aplikacje mogą zawierać zasoby multimedialne, takie jak filmy instruktażowe, animacje i interaktywne diagramy, które wzbogacają tradycyjne metody nauczania.</li> </ul> <p><b>Zróżnicowany poziom umiejętności technologicznych:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Nie wszyscy przyszli wędkarze są biegli w obsłudze technologii mobilnych, co może stanowić barierę w efektywnym korzystaniu z aplikacji.</li> <li>• Konieczność zapewnienia intuicyjnego i łatwego w obsłudze interfejsu użytkownika, aby aplikacja była dostępna dla osób w różnym wieku i z różnym poziomem zaawansowania technologicznego.</li> </ul> <p><b>Aktualność i wiarygodność informacji:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Zapewnienie, że treści edukacyjne są aktualne i zgodne z obowiązującymi przepisami prawnymi oraz standardami wędkarskimi.</li> <li>• Konieczność regularnej aktualizacji aplikacji i współpracy z e</li> </ul>
Literatura	<p>Kumar, B.A., Sharma, B. Context aware mobile learning application development: A systematic literature review. Educ Inf Technol 25, 2221–2239 (2020).  <a href="https://doi.org/10.1007/s10639-019-10045-x">https://doi.org/10.1007/s10639-019-10045-x</a></p>
**Oprogramowanie, język programowania, środowisko systemowe:	<p><b>Oprogramowanie:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Visual Studio Code:</b> Popularne, lekkie i rozbudowane środowisko do tworzenia aplikacji webowych.</li> <li>• <b>Android Studio:</b> dla programistów Androida</li> <li>• <b>Git:</b> Do zarządzania wersjami kodu.</li> <li>• <b>PostgreSQL/MySQL:</b> Relacyjne bazy danych do bardziej złożonych struktur danych.</li> </ul> <p><b>Język programowania:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Kotlin:</b> Frontend dla Androida</li> <li>• <b>Python:</b> Backend.</li> </ul> <p><b>Środowisko systemowe:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Android</b> (min. wersja 6.0)</li> </ul>
**Środowisko uruchomieniowe:	<b>Android 6.0</b> (Marshmallow) lub nowsza
Dodatkowe wymagania i uwagi:	

## UWAGA:

W polu literatura należy wskazać minimum 1 publikację z listy czasopism punktowanych wg wykazu MNiSW z dnia 5 stycznia 2024 r. związaną z proponowanym tematem pracy dyplomowej.

\* Regulamin studiów § 36 2. Praca dyplomowa na profilu praktycznym, podobnie jak praca inżynierska, powinna mieć charakter aplikacyjny, badawczy, projektowy lub oceniający praktykę w świetle teorii.

\*\* pola opcjonalne