

**SVEUČILIŠTE/UNIVERZITET „VITEZ“ VITEZ**

<b>ORGANIZACIJSKA JEDINICA: Fakultet poslovne ekonomije</b>	
<b>NAZIV PREDMETA: Mobilno računarstvo</b>	<b>ŠIFRA:2.09.02.I041</b>
<b>PREDMETNI NASTAVNIK: prof. dr. Negovan Stamenković</b>	<b>Email: negovan.stamenkovic@unvi.edu.ba</b>
<b>Nivo:Diplomski</b>	<b>Godina: IV (četvrta)</b>
<b>Status predmeta: Obavezan</b>	<b>Redni broj predmeta: I041</b>
<b>Ukupno radno opterećenje studenta: 240 sati</b>	<b>Semestar: VIII (osmi)</b>
<b>ECTS:8</b>	
<b>Cilj predmeta:</b>	Cilj predmeta je ovladavanje znanjima vezanim za bazične koncepte mobilnog računarstva s posebnim osvrtom na arhitekturu, protokole, algoritme i projektovanje mobilnih okruženja isenzornih sistema
<b>Kompetencije/obrazovni ishodi</b>	Poznavanje tehnologija za bazičnu konfiguraciju mobilnih mreža.
<b>Savladane vještine</b>	Studenti će biti u stanju da razumiju komponente i elemente savremenih mobilnih mreža za prenos govora i podataka, da razumiju specifičnosti mobilnih aplikacija, koncept Java programiranja, da koriste Eclipse razvojno okruženje, da kreiraju i testiraju mobilne aplikacije u operativnom sistemu Android.
<b>Osnovni sadržaj predmeta</b>	<p>P-01: Uvod u mobilno računarstvo.</p> <p>P-02: Bežične komunikacije.</p> <p>P-03: Standardi u bežičnim mrežama.</p> <p>P-04: Celularne mreže: standardi i tehnologije.</p> <p>P-05: Mobilni operativni sistemi. (Android)</p> <p>P-06: Mobilni operativni sistemi. (iOS)</p> <p>P-07: Mobilni operativni sistemi. (Windows Mobile)</p> <p>P-10: Mobilne aplikacije. (Android)</p> <p>P-11: Mobilne aplikacije. (iOS)</p> <p>P-12: Mobilne aplikacije. (Windows Mobile)</p> <p>P-13: Elementi računarske grafike u mobilnom računarstvu. (Android)</p> <p>P-14: Elementi računarske grafike u mobilnom računarstvu. (iOS)</p> <p>P-15: Elementi računarske grafike u mobilnom računarstvu</p>
<b>Teorijska nastava:</b>	<p>V-01: Primeri tehnologija mobilnog računarstva.</p> <p>V-02: Rad sa tipičnim mobilnim uređajima i platformama.</p> <p>V-03: Primeri projektovanja i realizacije Wi-Fi mreže.</p> <p>V-04: Primeri rada sa Bluetooth-om</p> <p>V-05: Karakteristike AndroidOS i rad sa razvojnim okruženjem.</p> <p>V-06: Workshop: Izrada AndroidOS aplikacije.</p> <p>V-07: Karakteristike iOS i rad sa razvojnim okruženjem.</p> <p>V-08: Workshop: Izrada iOS aplikacije. V-09: Karakteristike Windows Mobile OS i rad sa razvojnim okruženjem.</p> <p>V-10: Workshop: Izrada Windows Mobile OS aplikacije.</p> <p>V-11: Razvoj mrežnih aplikacija sa mobilnim servisima.</p> <p>V-12: Razvoj aplikacija sa primenom senzorskih tehnologija. V-13: Upravljanje korisničkim interfejsom. (AndroidOS)</p> <p>V-14: Upravljanje korisničkim interfejsom. (iOS)</p> <p>V-15: Upravljanje korisničkim interfejsom. (Windows Mobile OS)</p>
<b>Praktična nastava:</b>	
<b>Predmeti koji su preduvjet polaganja</b>	//
<b>Način izvođenja nastave</b>	

Način izvođenja predavanja:

- a) Ex katedra.....50%
- b) Diskusija.....40%
- c) Gost predavač.....10%

Ukupno: 100%

Način izvođenja vježbi:

- a) Obrada slučaja – grupno.....40 %
- b) Obrada slučaja – individualno.....40 %
- c) Diskusija– prezentacija.....20 %

Ukupno: 100%

### Sistem ocjenjivanja

#### a) Osvajanje bodova u toku i na kraju semestra

- 1. Test 1–prvi kolokvij (prvih 50% gradiva) .....30 bodova
- 2. Test 2 - drugi kolokvij (drugih 50% gradiva).....30 bodova
- 3. Predavanje (nazočnost na predavanjima i vježbama i aktivno participiranje u nastavi) .....20bodova
- 4. Vježbe (seminarski rad ili esej uz iradu ptt prezentacije).....20 bodova

Ukupno :.....100 bodova

#### b) Visina ocjene prema broju osvojenih bodova

Ocjena	Broj bodova	Opisna ocjena
5	0 – 54	Nedovoljan
6	55 – 64	Dovoljan
7	65 – 74	Zadovoljava
8	75 – 84	Dobar
9	85 – 94	Vrlo dobar
10	95 – 100	Izvrstan

**NAPOMENA:** Za vanredne i DL studente, tačka 3. glasi: seminarski rad ili esej (case study) = 30 bodova, tačka 4. glasi: prezentacija seminarskog rada = 0 – 5 bodova, te se dodaje tačka 5.: prisustvo uvodnom predavanju = 0 – 5 bodova. Student ima pravo na popravni iz tačke 1., 2., i 4., odnosno 3. (vanredni i DL studenti), ukoliko je nezadovoljan ocjenom sa osvojenim bodovima ili nije u određenom terminu pristupio testu ili nije predao rad po tački 4., odnosno 3. (VS i DL).

### LITERATURA:

#### Osnovna:

- 1. JohnTollett, Robin Williams:Marc on the GO!: Guide to Mobile Computing for Mac Laptops Using Mac OS X, 2006
- 2. R. Kamal:Mobile Computing, Oxford University Press, 2008.
- 3. Jevtovic Milojko, Velickovic Zoran: Komunicacioni protokoli prepletenih slojeva, 2012.

#### Dopunska:

- 3. James Tolbot, Justin Molean: Programiranje android aplikacija, CET 2014.