

## CZĘŚĆ A: PROGRAM STUDIÓW

1.	Nazwa kierunku	<b>informatyka</b> [Computer Science]
2.	Wydział	Wydział Nauk Ścisłych i Technicznych
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia (inżynierskie)
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	niestacjonarna
7.	Kod ISCED	0613 (Tworzenie i analiza oprogramowania i aplikacji)
8.	Związek kierunku studiów ze strategią rozwoju, w tym misją uczelni	Kierunek studiów zgodny ze strategią rozwoju i misją uczelni
9.	Liczba semestrów	7
10.	Tytuł zawodowy	inżynier
11.	Specjalności	nie dotyczy
12.	Semestr od którego rozpoczyna się realizacja specjalności	nie dotyczy
13.	Procentowy udział dyscyplin naukowych lub artystycznych w kształceniu (ze wskazaniem dyscypliny wiodącej)	<ul style="list-style-type: none"> <li>[dyscyplina wiodąca] informatyka techniczna i telekomunikacja (dziedzina nauk inżynieryjno-technicznych): 100%</li> </ul>
14.	Procentowy udział liczby punktów ECTS dla każdej z dyscyplin naukowych lub artystycznych do których odnoszą się efekty uczenia się w łącznej liczbie punktów ECTS (ze wskazaniem dyscypliny wiodącej)	<ul style="list-style-type: none"> <li>[dyscyplina wiodąca] informatyka techniczna i telekomunikacja (dziedzina nauk inżynieryjno-technicznych): 100%</li> </ul>
15.	Liczba punktów ECTS konieczna dla uzyskania kwalifikacji odpowiadających poziomowi studiów	210
16.	Procentowy udział liczby punktów ECTS uzyskiwanych w ramach wybieranych przez studenta modułów kształcenia w łącznej liczbie punktów ECTS	31%
17.	Łączna liczba punktów ECTS, którą student musi uzyskać na zajęciach wymagających bezpośredniego udziału nauczycieli akademickich (lub innych osób prowadzących zajęcia) i	105

	studentów	
18.	Liczba punktów ECTS, którą student musi uzyskać w ramach zajęć z dyscyplin w ramach dziedzin nauk humanistycznych lub nauk społecznych, nie mniejszą niż 5 punktów ECTS – w przypadku kierunków studiów przypisanych do dyscyplin w ramach dziedzin innych niż odpowiednio nauki humanistyczne lub nauki społeczne	9
19.	Warunki wymagane do ukończenia studiów z określoną specjalnością	<p>Warunki wymagane do ukończenia studiów na kierunku informatyka inżynierska to:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Uzyskania wymaganych efektów kształcenia, w tym uzyskanie zaliczeń i zdanie wymaganych egzaminów ze wszystkich modułów oraz uzyskanie wymaganej liczby punktów ECTS przewidzianych w planie studiów i programie kształcenia w całym przewidzianym toku kształcenia.</li> <li>2. Zaliczenie praktyk zawodowych.</li> <li>3. Obrona pracy dyplomowej przed komisją egzaminacyjną z pozytywnym wynikiem.</li> </ol> <p>Ukończenie studiów na kierunku informatyka inżynierska jest poświadczane dyplomem ukończenia studiów i nadaniem tytułu inżyniera.</p>
20.	Organizacja procesu uzyskania dyplomu	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Student studiów pierwszego stopnia wybiera promotora pracy dyplomowej po 4 semestrze nauki.</li> <li>2. Student przygotowuje pracę dyplomową zgodnie z „Regulaminem przygotowania pracy dyplomowej na kierunku informatyka inżynierska”</li> <li>3. Egzamin dyplomowy składany jest przed komisją powoływaną przez Dziekana Wydziału Informatyki i Nauki o Materiałach, składającą się z przewodniczącego i dwóch członków (promotor pracy, recenzent pracy).</li> <li>4. Warunkiem dopuszczenia do obrony pracy dyplomowej i egzaminu jest: <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Uzyskanie wymaganych efektów kształcenia, w tym uzyskanie zaliczeń i zdanie egzaminów ze wszystkich modułów oraz uzyskanie wymaganej liczby punktów ECTS przewidzianych w planie studiów i programie kształcenia w całym toku kształcenia dla kierunku informatyka inżynierska;</li> <li>b. Zaliczenie praktyki zawodowej;</li> <li>c. Złożenie, do zaliczenia ostatniego semestru, indeksu z kompletami wpisów;</li> <li>d. Złożenie odpowiedniej liczby egzemplarzy pracy dyplomowej oraz wymaganych dokumentów zgodnie z aktualnymi wymogami składania prac dyplomowych na Wydziale Informatyki i Nauki o Materiałach;</li> <li>e. Pozytywna ocena z dwóch recenzji - promotora pracy i recenzenta pracy.</li> </ol> </li> </ol>
21.	Wymiar, zasady i forma odbywania praktyk zawodowych dla kierunku studiów o profilu praktycznym, a w przypadku kierunku studiów o profilu ogólnoakademickim – jeżeli program studiów na tych studiach przewiduje praktyki	<p>Obowiązkową praktykę informatyczną przewiduje siatka studiów dla kierunku: Informatyka Inżynierska . Sposób jej przeprowadzenia, opieki, przebiegu i zaliczenia jest ujęty w zarządzeniu J.M. Rektora Uniwersytetu Śląskiego nr 41/2007.</p> <p>§1 Wymiar praktyk  Praktyka zawodowa, w wymiarze 120h, powinna odbyć się w miesiącu: lipcu, sierpniu lub wrześniu, po 4 semestrze kształcenia (zgodnie z planem studiów). Wymiar czasu pracy studenta powinien być zgodny z normami stosowanymi wobec pracowników zatrudnionych w danej organizacji.</p> <p>§2 Zasady i forma odbywania praktyki  Instytucja (zakład, firma, instytut, przedsiębiorstwo) w ramach której odbywa się realizowana przez studentów praktyka nazywana będzie dalej w niniejszym dokumencie Organizacją. Wszyscy studenci są obowiązani odbyć obowiązkową praktykę w Organizacjach, w których skład wchodzi: działy, wydziały, sekcje, komórki lub oddziały zajmujące się informatyką, projektowaniem systemów, sieci</p>

	<p>komputerowych oraz innych zagadnień związanych z kierunkiem studiów.</p> <p>Praktyka powinna się odbywać zgodnie z programem praktyk zatwierdzonym przez prodziekana nadzorującego dany kierunek. Student w ostatnim okresie zajęć dydaktycznych (pierwszy tydzień czerwca) otrzymuje skierowanie, dziennik praktyk, podpisując oświadczenie o zachowaniu tajemnicy służbowej podczas odbywania praktyk. Po ich odbyciu studenci otrzymują zaliczenie do indeksu na podstawie wpisu w dzienniku praktyk. W czasie trwania praktyk, pełnomocnicy dziekana ds. praktyk odwiedzają miejsca ich odbywania celem sprawowania nadzoru ze strony uczelni.</p> <p>Zakłada się, że forma realizacji praktyki powinna uwzględniać:</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Zapoznanie się z funkcjonowaniem Organizacji w jej aspekcie organizacyjnym, poznanie struktury i specyfiki jej funkcjonowania w kontekście istotnym dla rozwoju wiedzy i kompetencji informatyka.</li><li>2. Poznanie realiów pracy w realnej Organizacji od strony pracownika, obejmującego m.in. zapoznanie się ze stosowanymi formami i warunkami zatrudnienia, organizacją czasu pracy, systemami rozliczania obecności, realizowanych zadań, aspektami socjalnymi, systemami motywacyjnym.</li><li>3. Zapoznanie się z typowymi zadaniami informatyka w rzeczywistej organizacji, poznanie problemów, które występują w warunkach praktycznych, poznanie infrastruktury informatycznej Organizacji, stosowanego oprogramowania oraz specyfiki jego wykorzystania.</li><li>4. Włączenie studentów w prace realizowane w Organizacji, właściwe dla kierunku studiów Informatyka a korespondujące ze specyfiką działania Organizacji. Prace realizowane przez studentów powinny rozszerzyć ich umiejętności zawodowe oraz powinny być użyteczne dla Organizacji.</li><li>5. Proponuje się uwzględnienie specjalności lub specjalizacji realizowanych przez studentów w ramach studiów, tak by wiedza, umiejętności i kompetencje studentów pozwalały im podjąć wyznaczone prace, oraz by ich realizacja te cechy pozwalała rozwinąć oraz nadać im praktyczny charakter.</li><li>6. O przebiegu praktyk, ich programie i szczegółowych aspektach organizacyjnych powinien decydować Zakładowy Opiekun Praktyk, uwzględniając wiedzę i umiejętności studentów. Poszczególni studenci mogą realizować odrębne programy praktyk, dostosowane do reprezentowanych specjalności czy specjalizacji oraz predyspozycji i zaangażowania w prace Organizacji.</li></ol> <p>§3 Przebieg i forma zaliczenia</p> <p>Realizacja praktyk powinna następujące cele:</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Praktyka powinna rozwijać wiedzę oraz umiejętności studentów, część realizowanych przez nich czynności powinna mieć charakter poznawczy, pozwalający na zdobycie nowej wiedzy i umiejętności, a część charakter praktyczny, związany z realizacją zadań w warunkach rzeczywistej organizacji. Sugeruje się by aspekt praktyczny był elementem dominującym, stanowiąc urealnienie wiedzy i umiejętności zdobywanych w warunkach akademickich.</li><li>2. Rozwijanie wiedzy i umiejętności powinno się odbywać poprzez aktywne włączenie studentów w prace realizowane w organizacji przeprowadzającej praktykę, tak aby wykonywane przez studentów zadania była jednocześnie użyteczne dla tejże organizacji.</li><li>3. Zadania przydzielane studentom powinny korespondować z ich wiedzą, umiejętnością i kompetencjami, pozwalając równocześnie na podniesienie ich poziomu, szczególnie w zakresie umiejętności i kompetencji związanych z realizacją zadań w warunkach realnie funkcjonującej organizacji.</li><li>4. Studentów należy konsekwentnie i sprawiedliwie rozliczać z realizacji powierzonych im zadań, należy zwrócić uwagę na ich zdyscyplinowanie w zakresie obecności, punktualności, terminowości wykonania wyznaczonych zadań, zgodnie z normami stosowanymi wobec pracowników zatrudnionych w danej organizacji.</li><li>5. Student zobowiązany jest systematycznego sporządzania i umieszczania w Dzienniczku Praktyk notatek dokumentujących przebieg praktyki w danym dniu, wraz z godzinami rozpoczęcia i zakończenia pracy, notatka taka powinna być każdorazowo potwierdzona podpisem przez wyznaczonego Opiekuna Praktyk z ramienia Organizacji.</li><li>6. Każdy usprawiedliwiony dzień nieobecności studenta powinien być przez niego odpracowany. W przypadku przeciwnym oraz w sytuacji wystąpienia nawet jednej nieobecności nieusprawiedliwionej, student może nie zaliczyć praktyk a wszelkie nieobecności powinny być odnotowane w Dzienniczku Praktyk.</li><li>7. Praktyki powinny być kontrolowane przez upoważnionych przez Dziekana opiekunów praktyk.</li></ol>	
22.	Łączna liczba punktów ECTS, którą	4

	student musi uzyskać w ramach praktyk zawodowych na kierunku studiów o profilu praktycznym, a w przypadku kierunku studiów o profilu ogólnoakademickim – jeżeli program studiów na tych studiach przewiduje praktyki	
23.	Łączna liczba punktów ECTS, większa niż 50% ich ogólnej liczby, którą student musi uzyskać: <ul style="list-style-type: none"> <li>na kierunku o profilu ogólnoakademickim w ramach modułów zajęć powiązanych z prowadzonymi badaniami naukowymi w dyscyplinach naukowych lub artystycznych związanych z tym kierunkiem studiów;</li> <li>na kierunku o profilu praktycznym w ramach modułów zajęć kształtujących umiejętności praktyczne</li> </ul>	110
24.	Ogólna charakterystyka kierunku	Kierunek studiów Informatyka inżynierska (dziedzina nauk technicznych) gwarantuje uzyskania solidnego wykształcenia teoretycznego obejmującego kanony podstaw informatyki, jak również uzyskanie solidnego przygotowania z przedmiotów kierunkowych obejmujących architekturę, zasady działania systemów informatycznych, sieci komputerowe, algorytmikę, podstawy programowania przy jednoczesnym, bardzo dobrym przygotowaniu praktycznym do podjęcia pracy w sektorze IT.
25.	Ogólna charakterystyka specjalności	nie dotyczy

## CZĘŚĆ B: EFEKTY UCZENIA SIĘ

1.	Nazwa kierunku	informatyka
2.	Wydział	Wydział Nauk Ścisłych i Technicznych
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia (inżynierskie)
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	niestacjonarna

Kod efektu uczenia się kierunku	Efekty uczenia się Po ukończeniu studiów pierwszego stopnia o profilu ogólniakademickim na kierunku studiów informatyka absolwent:	Kody charakterystyk II stopnia PRK do których odnosi się efekt kierunkowy
<b>WIEDZA</b>		
K_W01	ma wiedzę w zakresie matematyki, odnoszącą się do systemów liczbowych, kombinatoryki i teorii grafów, algebry liniowej i geometrii analitycznej, rachunku różniczkowego i całkowitego funkcji jednej i kilku zmiennych rzeczywistych	2018_P6S_WG
K_W02	zna pojęcia i metody logiki matematycznej, teorii mnogości i matematyki dyskretnej związane ze studiowanym kierunkiem studiów	2018_P6S_WG
K_W03	posiada kanon wiedzy matematycznej umożliwiającej korzystanie z opracowań specjalistycznych dotyczących wielorakich zastosowań matematyki w praktyce informatycznej	2018_P6S_WG
K_W04	zna podstawy formalizmu matematycznego do budowy i analizy prostych modeli matematycznych w dziedzinie informatyki	2018_P6S_WG
K_W05	ma wiedzę z zakresu matematyki, fizyki i elektroniki niezbędną do rozumienia i analizy podstawowych procesów występujących w układach elektronicznych oraz zna standardowe języki opisu sprzętu	2018_P6S_WG
K_W07	ma uporządkowaną wiedzę z zakresu architektury systemów operacyjnych	2018_P6S_WG
K_W09	ma gruntowną wiedzę w zakresie algorytmów i struktur danych; ma wiedzę w zakresie technik optymalizacyjnych	2018_P6S_WG
K_W11	ma uporządkowaną i podbudowaną teoretycznie wiedzę w zakresie urządzeń wchodzących w skład sieci komputerowych, w tym sieci bezprzewodowych oraz architektury i konfigurowania tych urządzeń w sieciach lokalnych i rozległych	2018_P6S_WG
K_W12	orientuje się w obecnym stanie i najnowszych trendach rozwojowych informatyki; potrafi się posługiwać technikami informacyjno- komunikacyjnymi, w tym w zastosowaniu do inżynierii oprogramowania	2018_P6S_WG
K_W13	ma podstawową wiedzę z zakresu architektury klient-serwer pozwalającą na zrozumienie istoty przesyłu danych w układach sieciowych	2018_P6S_WG
K_W14	ma podstawową wiedzę z zakresu interfejsów użytkownika, ich specyfikacji oraz zasad projektowania	2018_P6S_WG
K_W15	zna podstawy grafiki komputerowej oraz metody przetwarzania obrazu	2018_P6S_WG
K_W16	ma uporządkowaną wiedzę z zakresu trójwymiarowej obróbki obrazu oraz animacji	2018_P6S_WG
K_W17	zna podstawy interaktywnych aplikacji multimedialnych	2018_P6S_WG
K_W18	ma wiedzę z zakresu metod wyszukiwania i gromadzenia informacji oraz eksploracji danych	2018_P6S_WG
K_W19	ma uporządkowaną wiedzę dotyczącą systemów wspomagania decyzji i innych systemów sztucznej inteligencji	2018_P6S_WG
K_W20	ma uporządkowaną wiedzę z zasad budowy dynamicznie generowanych stron internetowych i języków programowania	2018_P6S_WG
K_W21	ma uporządkowaną wiedzę z zasad i metod przydzielania dostępu do systemów informatycznych	2018_P6S_WG
K_W22	zna podstawy bezpieczeństwa danych w systemach komputerowych	2018_P6S_WG
K_W23	ma wiedzę dotyczącą mobilnych rozwiązań informatycznych	2018_P6S_WG

K_W24	ma podstawową wiedzę niezbędną do rozumienia społecznych, ekonomicznych, prawnych i innych pozatechnicznych uwarunkowań działalności inżynierskiej	2018_P6S_WK
K_W25	ma elementarną wiedzę w zakresie ochrony własności intelektualnej	2018_P6S_WK
K_W26	ma podstawową wiedzę w zakresie zarządzania, w tym zarządzania jakością i prowadzenia działalności gospodarczej	2018_P6S_WK
<b>UMIEJĘTNOŚCI</b>		
K_U01	potrafi pozyskiwać informacje z literatury, baz danych oraz innych właściwie dobranych źródeł, potrafi integrować uzyskane informacje, dokonywać ich interpretacji, a także wyciągać wnioski oraz formułować i uzasadniać opinie	2018_P6S_UW
K_U02	potrafi pracować indywidualnie i w zespole, potrafi opracować i zrealizować harmonogram prac zapewniający dotrzymanie terminów	2018_P6S_UO
K_U04	potrafi przygotować i przedstawić prezentację ustną, dotyczącą szczegółowych zagadnień z zakresu studiowanego kierunku studiów	2018_P6S_UK
K_U05	ma umiejętność samokształcenia się m.in. w celu podnoszenia kompetencji zawodowych	2018_P6S_UU
K_U06	Posiada umiejętność rozumienia oraz tworzenia różnego typu tekstów pisanych i ustnych wymagającą wiedzy systemowej o języku w zakresie jego struktur gramatycznych, leksyki i fonetyki. Porozumiewa się w języku obcym zwykłym wykorzystaniem różnych kanałów i technik komunikacyjnych w zakresie właściwym dla danego obszaru wiedzy.	2018_P6S_UK
K_U09	potrafi zaprojektować, zbudować, uruchomić oraz przetestować układ lub prosty system elektroniczny	2018_P6S_UW
K_U13	potrafi skonfigurować i zainstalować oprogramowanie typowe dla danego systemu operacyjnego, jak również sam system operacyjny	2018_P6S_UW
K_U14	potrafi zaprojektować i zaimplementować algorytm realizujący określone zadanie programistyczne	2018_P6S_UW
K_U15	na polecenia i składnie języków programowania wysokiego i niskiego poziomu oraz odpowiednie środowiska programistyczne	2018_P6S_UW
K_U19	potrafi tworzyć systemy sztucznej inteligencji, w tym systemy wspomagania decyzji i inteligencji obliczeniowej	2018_P6S_UW
K_U20	potrafi projektować i modyfikować systemy eksploracji danych: gromadzenia, grupowania i wyszukiwania informacji oparte na wybranych metodach eksploracji danych	2018_P6S_UW
K_U21	potrafi zaprojektować i praktycznie zastosować rozwiązania zapewniające bezpieczeństwo danych w systemach informatycznych	2018_P6S_UW
K_U22	potrafi zaprojektować system informatyczny definiując podstawowe modele strukturalne i obiektowe projektowanego systemu oraz pełną dokumentację prac	2018_P6S_UW
K_U23	potrafi właściwie wykorzystać różne narzędzia wspomagające prace projektowe	2018_P6S_UW
K_U24	potrafi efektywnie wykorzystywać różne metody eksploracji i manipulowania danymi w systemach baz danych	2018_P6S_UW
<b>KOMPETENCJE SPOŁECZNE</b>		
K_K01	ma świadomość znaczenia posiadanej wiedzy w rozwiązywaniu problemów oraz potrafi formułować opinie na temat podstawowych zagadnień, aktualnego stanu i trendów rozwojowych w informatyce	2018_P6S_KK, 2018_P6S_KR
K_K02	ma świadomość ważności i rozumie pozatechniczne aspekty i skutki działalności inżyniera-informatyka i związanej z tym odpowiedzialności za podejmowane decyzje	2018_P6S_KK, 2018_P6S_KR
K_K03	potrafi myśleć i działać w sposób przedsiębiorczy	2018_P6S_KO
K_K04	postępuje etycznie, rozumie znaczenie uczciwości intelektualnej w działaniach własnych i innych osób	2018_P6S_KR
K_K05	rozumie potrzebę i konieczność ustawicznego uczenia się i podnoszenia swoich kompetencji zawodowych i osobistych	2018_P6S_KK
<b>WIEDZA</b>		
K_W06	ma uporządkowaną wiedzę o cyklu życia urządzeń i systemów informatycznych, wiedzę w zakresie architektury komputerów, warstwy sprzętowej i oprogramowania systemów mikroprocesorowych	2018_inż_P6S_WG

K_W08	ma elementarną wiedzę w zakresie materiałów stosowanych w przemyśle elektronicznym i zna komputerowe narzędzia do projektowania i symulacji układów i systemów elektronicznych oraz metody i techniki diagnostyki ww.	2018_inż_P6S_WG
K_W10	zna typowe technologie inżynierskie w zakresie studiowanego kierunku studiów	2018_inż_P6S_WG
K_W27	zna zasady tworzenia i rozwoju form indywidualnej przedsiębiorczości	2018_inż_P6S_WK
<b>UMIEJĘTNOŚCI</b>		
K_U03	potrafi opracować dokumentację dotyczącą realizacji zadania inżynierskiego i przygotować omówienie wyników realizacji tego zadania	2018_inż_P6S_UW
K_U07	potrafi wykorzystać do formułowania i rozwiązywania zadań inżynierskich metody analityczne, symulacyjne oraz eksperymentalne, potrafi stworzyć prosty model matematyczny w dziedzinie informatyki i dokonać analizy opisu formalnego	2018_inż_P6S_UW
K_U08	potrafi planować i przeprowadzać eksperymenty, potrafi wykorzystać poznane metody i modele matematyczne, a także symulacje komputerowe do rozwiązywania zadań inżynierskich m.in. do analizy i oceny działania układów elektronicznych, mechanicznych i innych	2018_inż_P6S_UW
K_U10	potrafi – przy formułowaniu i rozwiązywaniu zadań obejmujących projektowanie elementów, układów i systemów - dostrzegać ich aspekty pozatechniczne, prawne i ekonomiczne	2018_inż_P6S_UW
K_U11	potrafi konfigurować urządzenia komunikacyjne i skonstruować sieć lokalną o różnych topologiach	2018_inż_P6S_UW
K_U12	potrafi dokonać wstępnej analizy ekonomicznej podejmowanych działań inżynierskich, potrafi dobrać odpowiednią usługę sieciową do konkretnej realizacji i posiadanego sprzętu	2018_inż_P6S_UW
K_U16	potrafi skompilować, uruchomić i testować napisany samodzielnie program komputerowy	2018_inż_P6S_UW
K_U17	potrafi ocenić przydatność i zastosować rutynowe metody i narzędzia informatyczne do zadań inżynierskich o charakterze praktycznym	2018_inż_P6S_UW
K_U18	potrafi dokonać krytycznej analizy sposobu funkcjonowania i ocenić istniejące rozwiązanie techniczne, potrafi zbudować aplikację o danym zastosowaniu (również multimedialną oraz na urządzenia mobilne) wybierając i stosując właściwą metodę i narzędzia	2018_inż_P6S_UW



## CZĘŚĆ C: PLAN STUDIÓW

1.	Nazwa kierunku	informatyka
2.	Wydział	Wydział Nauk Ścisłych i Technicznych
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia (inżynierskie)
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	niestacjonarna
7.	Rok akademicki od którego obowiązuje zmieniony plan studiów	—

Treści podstawowe										I rok						II rok						III rok						IV rok					
										semestr 1			semestr 2			semestr 3			semestr 4			semestr 5			semestr 6			semestr 7					
Lp.	Nazwa modułu	Język wykł.	E/Z	rodzaj zajęć			RAZEM ECTS	W	I	E	W	I	E	W	I	E	W	I	E	W	I	E	W	I	E	W	I	E					
				Razem	W	I		W	I	E	W	I	E	W	I	E	W	I	E	W	I	E	W	I	E	W	I	E					
1	Analiza matematyczna z elemntami algebry	PL	E	40	20	20	5	20	20	5																							
2	Fizyka	PL	Z	40	20	20	5	20	20	5																							
3	Logika dla Informatyków	PL	Z	40	20	20	4	20	20	4																							
4	Metody numeryczne	PL	Z	40	20	20	5				20	20	5																				
5	Podstawy techniki cyfrowej	PL	E	40	20	20	4							20	20	4																	
6	Rachunek Prawdopodobieństwa i Statystyka Matematyczna	PL	Z	40	20	20	4							20	20	4																	
7	Matematyka dyskretna	PL	Z	40	20	20	4										20	20	4														
RAZEM Treści podstawowe:				280	140	140	31	60	60	14	20	20	5	40	40	8	20	20	4	0	0	0	0	0	0	0	0	0					

Treści kierunkowe										I rok										II rok										III rok										IV rok											
										rodzaj zajęć							semestr 1					semestr 2					semestr 3					semestr 4					semestr 5					semestr 6					semestr 7				
Lp.	Nazwa modułu							Język wykł.	E/Z	Razem	W	I	Razem ECTS	W	I	E	W	I	E	W	I	E	W	I	E	W	I	E	W	I	E	W	I	E																	
1	Podstawy i języki programowania I							PL	Z	60	30	30	6	30	30	6																																			
2	Podstawy informatyki							PL	E	60	30	30	7	30	30	7																																			
3	Podstawy i języki programowania II							PL	E	15		15	6					15	6																																
4	Podstawy inżynierii oprogramowania							PL	E	35	20	15	5				20	15	5																																
5	Rynek pracy IT							PL	Z	15	15		3				15	3																																	
6	Systemy operacyjne i oprogramowanie narzędziowe I							PL	Z	60	30	30	6				30	30	6																																
7	Algorytmy i struktury danych I							PL	Z	45	30	15	5							30	15	5																													
8	Architektura systemów komputerowych I							PL	Z	45	15	30	5							15	30	5																													
9	Bazy danych							PL	E	50	20	30	5							20	30	5																													
10	Systemy operacyjne i oprogramowanie narzędziowe II							PL	E	15		15	2							15	2																														
11	Systemy wbudowane							PL	Z	45	15	30	3							15	30	3																													
12	Algorytmy i struktury danych II							PL	E	15		15	3											15	3																										
13	Architektura systemów komputerowych II							PL	E	30	15	15	5										15	15	5																										
14	Grafika komputerowa							PL	Z	45	15	30	5										15	30	5																										
15	Programowanie w języku C++							PL	E	60	30	30	5										30	30	5																										
16	Systemy wyszukiwania informacji							PL	E	60	30	30	6										30	30	6																										
17	Projektowanie systemów informatycznych							PL	E	50	20	30	5														20	30	5																						
18	Sieci komputerowe i teletransmisja danych							PL	Z	45	15	30	5														15	30	5																						



Treści kierunkowe										I rok						II rok						III rok						IV rok					
				rodzaj zajęć				semestr 1			semestr 2			semestr 3			semestr 4			semestr 5			semestr 6			semestr 7							
Lp.	Nazwa modułu	Język wykł.	E/Z	Razem	W	I	Razem ECTS	W	I	E	W	I	E	W	I	E	W	I	E	W	I	E	W	I	E	W	I	E					
19	Systemy ekspertowe	PL	E	60	30	30	6													30	30	6											
20	Wykład monograficzny I	PL	Z	15	15		4													15		4											
21	Moduły fakultatywne I *[zobacz opis poniżej]	*	*	80	40	40	8													20	20	4	20	20	4								
22	Moduły fakultatywne II *[zobacz opis poniżej]	*	*	80	40	40	8													20	20	4	20	20	4								
23	Programowanie w języku Java	PL	Z	50	20	30	5																20	30	5								
24	Projekt systemu	PL	Z	30		30	4																30	4									
25	Wykład monograficzny II	PL	Z	15	15		4																		15	4							
26	Wykład monograficzny III	PL	Z	15	15		4																			15		4					
RAZEM Treści kierunkowe:				1095	505	590	130	60	60	13	65	60	20	80	120	20	90	120	24	120	130	28	75	100	21	15	0	4					
Treści inne										I rok						II rok						III rok						IV rok					
				rodzaj zajęć				semestr 1			semestr 2			semestr 3			semestr 4			semestr 5			semestr 6			semestr 7							
Lp.	Nazwa modułu	Język wykł.	E/Z	Razem	W	I	Razem ECTS	W	I	E	W	I	E	W	I	E	W	I	E	W	I	E	W	I	E	W	I	E					
1	Etyka zawodowa informatyków	PL	Z	15	15		3	15		3																							
2	Język angielski I	EN	Z	30		30	2					30	2																				
3	Moduł społeczny	PL	Z	15	15		3				15		3																				
4	Język angielski II	EN	Z	30		30	2							30	2																		
5	Język angielski III	EN	Z	30		30	2										30	2															
6	Język angielski IV	EN	E	30		30	2													30	2												
7	Pracownia dyplomowa I	PL	Z	30		30	5															30	5										
8	Seminarium dyplomowe I	PL	Z	15		15	4																15	4									
9	Pracownia dyplomowa II	PL	Z	45		45	6																				45	6					
10	Praktyka po 4 sem	PL	Z				4																					4					
11	Seminarium dyplomowe II przygotowanie pracy dyplomowej	PL	Z	30		30	16																				30	16					
RAZEM Treści inne:				270	30	240	49	15	0	3	15	30	5	0	30	2	0	30	2	0	30	2	0	45	9	0	75	26					
RAZEM SEMESTRY:				1645	675	970	210	255	30		210	30		310	30		280	30		280	30		220	30		90		30					
OGÓŁEM								1645																									

Studia kończą się nadaniem tytułu zawodowego inżyniera na kierunku informatyka.

## \* Grupy modułów

### Moduły fakultatywne I

Opis:					
Student wybiera jeden moduł z listy. W toku całego kształcenia żaden moduł nie może się powtórzyć.					
Moduły:	Język wykł.	E/Z	W	I	ECTS
Aplikacje sieciowe	PL	Z	40	40	4
Programowanie równoległe	PL	Z	40	40	4
Programowanie w środowiskach zintegrowanych	PL	Z	40	40	4
Specjalistyczne oprogramowanie narzędziowe	PL	Z	40	40	4
Systemy baz danych	PL	Z	40	40	4
Systemy sztucznej inteligencji	PL	E	40	40	4

Teletransmisja danych	PL	Z	40	40	4
-----------------------	----	---	----	----	---

## Moduły fakultatywne II

<b>Opis:</b>					
Student wybiera jeden moduł z listy. W toku całego kształcenia żaden moduł nie może się powtórzyć.					
<b>Moduły:</b>	Język wykł.	E/Z	W	I	ECTS
Języki i platformy projektowania grafiki	PL	Z	40	40	4
Multimedia	PL	Z	40	40	4
Projektowanie Systemów Sieciowych	PL	Z	40	40	4
Sieciowe systemy operacyjne	PL	Z	40	40	4
Teoria obwodów i sygnałów	PL	Z	40	40	4

### Legenda:

Każdy semestr składa się z 15 tygodni

E/Z - egzamin/zaliczenie

E - punkty ECTS

W - wykład, I - pozostałe formy zajęć różne od wykładu (ćwiczenia, laboratorium, konwersatorium, seminarium, proseminarium, lektorat, ćwiczenia terenowe, warsztat, praktyka, tutoring)

## CZĘŚĆ D: OPIS MODUŁÓW

1.	Nazwa kierunku	informatyka
2.	Wydział	Wydział Nauk Ścisłych i Technicznych
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia (inżynierskie)
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	niestacjonarna

**Moduł kształcenia:** Algorytmy i struktury danych I

**Kod modułu:** 08-IO1N-13-AiSD1

**1. Liczba punktów ECTS:** 5

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
AiSD-K_9	Ma świadomość znacznego wpływu cech algorytmów (złożoności, poprawności), na podstawie których zbudowane są elementy składowe (moduły, funkcje, procedury) większych systemów programowych na końcową sprawność, poprawność działania i bezpieczeństwo tych systemów. Potrafi planować i realizować terminowo różne zadania.	K_K01 K_K04 K_K05	1 1 1
AiSD-U_6	Potrafi wyznaczyć złożoności pesymistyczne i średnie (czasowe i pamięciowe) zadanych, niebanalnych algorytmów. Potrafi porównać grupę algorytmów przeznaczonych do rozwiązania wybranego problemu, wybrać algorytm najlepszy oraz odrzucić algorytmy wymagających zbyt dużych zasobów komputera niezbędnych do ich wykonania.	K_U01 K_U02 K_U04	1 1 1
AiSD-U_7	Potrafi zaprojektować struktury danych oraz potrafi zapisać część algorytmiczną rozwiązującą zadany, niebanalny problem obliczeniowy w pseudokodzie (bądź zaadaptować znany algorytm przeznaczony do rozwiązania podobnego problemu).	K_U01 K_U04 K_U08	1 1 1
AiSD-U_8	Potrafi dokonać oceny przyjętych rozwiązań algorytmicznych oraz założonych struktur danych w systemie informatycznym o małej i średniej złożoności. Ma umiejętność wskazania zalet i wad przyjętych rozwiązań.	K_U01 K_U02 K_U03	1 1 1
AiSD-W_1	Ma wiedzę za zakresu metod wyznaczania złożoności obliczeniowej algorytmów, w tym złożoności czasowej, pamięciowej, średniej, pesymistycznej. Zna podstawowe notacje (O, Omega, Teta) dla szacowania rzędu funkcji. Zna i rozumie podstawowe klasy złożoności algorytmów, takie jak wielomianowe (P), wykładnicze (NP-zupełne, NP-trudne).	K_W01 K_W02 K_W03 K_W12	2 1 1 1
AiSD-W_2	Ma wiedzę z zakresu podstawowych paradygmatów konstruowania algorytmów, takich jak „dziel i zwyciężaj” oraz programowania dynamicznego. Zna i rozumie podstawy działania oraz wady i zalety algorytmów konstruowanych za pomocą wymienionych paradygmatów. Potrafi podać przykłady algorytmów opartych na poszczególnych paradygmatach.	K_W01 K_W02	2 1

		K_W10	1
AiSD-W_3	Ma wiedzę z zakresu algorytmów sortowania. Zna i rozumie działanie wybranych algorytmów sortowania o złożoności kwadratowej (sortowanie przez wybieranie, przez wstawianie) oraz o zaawansowanych algorytmów o złożoności liniowo-logarytmicznej (sortowanie szybkie, przez łączenie, przez kopcowanie).	K_W01 K_W02 K_W10	2 1 1
AiSD-W_4	Ma wiedzę z zakresu podstawowych struktur danych pomocnych do konstruowania algorytmów. W szczególności potrafi scharakteryzować takie struktury danych jak stos, listy liniowe (jedno- i dwukierunkowe), nieco bardziej złożone struktury listowe, struktury do reprezentowania zbiorów, w tym kopce, drzewa wyszukiwań binarnych.	K_W02 K_W03 K_W10	2 1 1
AiSD-W_5	Ma wiedzę z zakresu algorytmów grafowych. Zna i rozumie pojęcie grafu oraz działanie wybranych algorytmów grafowych.	K_W01 K_W02 K_W10	2 1 1

<b>3. Opis modułu</b>	
<b>Opis</b>	Celem jest wprowadzenie słuchacza w zagadnienia algorytmów i struktur danych. Prezentowane są zagadnienia złożoności obliczeniowej, paradygmaty konstruowania algorytmów („dziel i zwyciężaj”, programowanie dynamiczne), podstawowe algorytmy dla wybranych problemów obliczeniowych, np. sortowanie.
<b>Wymagania wstępne</b>	

<b>4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu</b>			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
AiSD_w_1	Test pisemny ze znajomości wykładów	Ocena znajomości przez studenta treści wykładów poprzez rozwiązanie testu	AiSD-W_4, AiSD-W_1, AiSD-W_2, AiSD-W_3, AiSD-W_5
AiSD_w_2	Sprawozdania	Rozwiązanie przez studentów zadań przydzielonych na laboratorium, pobranych z platformy e-learningowej i przesłanie w formie sprawozdania w określonym terminie	AiSD-K_9, AiSD-U_6, AiSD-U_7, AiSD-U_8, AiSD-W_1, AiSD-W_2, AiSD-W_3
AiSD_w_3	Kolokwium zaliczeniowe	Rozwiązanie min 2 zadań z treścią sprawdzającą wiedzę i umiejętności praktyczne nabyte przez studenta	AiSD-K_9, AiSD-U_6, AiSD-U_7, AiSD-U_8, AiSD-W_1, AiSD-W_2, AiSD-W_3

<b>5. Rodzaje prowadzonych zajęć</b>						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
AiSD_fs_2	laboratorium	Szczegółowe przygotowanie studentów do rozwiązywania zadań ze wskazaniem na metodologię postępowania, wskazaniem kolejności wykonywanych czynności. Rozwiązywanie zadań z treścią	15	Przygotowanie do laboratorium oraz przygotowanie się do kolokwium zaliczeniowego  Samodzielne rozwiązywanie zadań; Przygotowanie sprawozdań z rozwiązanymi	60	AiSD_w_2, AiSD_w_3

				zadaniami w wersji elektronicznej i przesłanie ich na platformę e-learningową		
AiSD_fs_1	wykład	Przekazanie treści kształcenia w formie werbalnej z wykorzystaniem środków audiowizualnych oraz innych pisemnych pomocy dydaktycznych. Zwracanie uwagi na zagadnienia trudniejsze w zrozumieniu oraz o głębszych podstawach teoretycznych. Aktywizacja słuchaczy przez zadawanie pytań dotyczących przekazywanych treści	30	Zapoznanie się z tematyką wykładu z wykorzystaniem: wskazanej literatury oraz stron internetowych	30	AiSD_w_1

1.	Nazwa kierunku	informatyka
2.	Wydział	Wydział Nauk Ścisłych i Technicznych
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia (inżynierskie)
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	niestacjonarna

**Moduł kształcenia:** Algorytmy i struktury danych II

**Kod modułu:** 08-IO1N-13-AiSD2

**1. Liczba punktów ECTS:** 3

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
AiSD2-K_9	Potrafi planować i realizować terminowo różne zadania.	K_K01	1
		K_K04	1
		K_K05	1
AiSD2-U_6	Potrafi wykorzystać zaproponowane struktury danych do konstrukcji algorytmów.	K_U01	1
		K_U02	1
		K_U14	1
		K_U16	1
AiSD2-U_7	Potrafi zaimplementować zadany, niebanalny algorytm podany w pseudokodzie w wybranym języku programowania, projektując właściwe struktury danych. Ma umiejętność prowadzenia badań mających na celu eksperymentalne potwierdzenie poprawności działania algorytmu oraz określenie jego efektywności (czasu działania, wymagań pamięciowych).	K_U01	1
		K_U02	1
		K_U14	1
		K_U16	1
AiSD2-U_8	Potrafi wykorzystać i przede wszystkim rozumie podstawowe algorytmy grafowe.	K_U01	1
		K_U02	1
		K_U05	1
		K_U08	1
AiSD2-W_1	Ma wiedzę za zakresu metod wyznaczania złożoności obliczeniowej algorytmów, w tym złożoności czasowej, pamięciowej, średniej, pesymistycznej. Zna podstawowe notacje (O, Omega, Teta) dla szacowania rzędu funkcji. Zna i rozumie podstawowe klasy złożoności algorytmów, takie jak wielomianowe (P), wykładnicze (NP-zupełne, NP-trudne).	K_W01	2
		K_W02	1
		K_W03	1
		K_W12	1
AiSD2-W_2	Ma wiedzę z zakresu podstawowych paradygmatów konstruowania algorytmów, takich jak „dziel i zwyciężaj” oraz		

	programowania dynamicznego. Zna i rozumie podstawy działania oraz wady i zalety algorytmów konstruowanych za pomocą wymienionych paradygmatów. Potrafi podać przykłady algorytmów opartych na poszczególnych paradygmatach.	K_W01 K_W02 K_W10	2 1 1
AiSD2-W_3	Ma wiedzę z zakresu algorytmów sortowania. Zna i rozumie działanie wybranych algorytmów sortowania o złożoności kwadratowej (sortowanie przez wybieranie, przez wstawianie) oraz o zaawansowanych algorytmów o złożoności liniowo-logarytmicznej (sortowanie szybkie, przez łączenie, przez kopcowanie).	K_W01 K_W02 K_W10	2 1 1
AiSD2-W_4	Ma wiedzę z zakresu podstawowych struktur danych pomocnych do konstruowania algorytmów. W szczególności potrafi scharakteryzować takie struktury danych jak stos, listy liniowe (jedno- i dwukierunkowe), nieco bardziej złożone struktury listowe, struktury do reprezentowania zbiorów, w tym kopce, drzewa wyszukiwań binarnych.	K_W02 K_W03 K_W10	2 1 1
AiSD2-W_5	Ma wiedzę z zakresu algorytmów grafowych. Zna i rozumie pojęcie grafu oraz działanie wybranych algorytmów grafowych.	K_W01 K_W02 K_W10	2 1 1

### 3. Opis modułu

<b>Opis</b>	Celem jest wprowadzenie słuchacza w zagadnienia algorytmów i struktur danych. Prezentowane są zagadnienia dynamicznych struktur danych takich jak: stosy, kolejki, listy oraz różnego typu struktury drzewiaste. Przedstawiane są również podstawowe algorytmy grafowe.
<b>Wymagania wstępne</b>	

### 4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu

kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
AiSD_w_1	Egzamin	Weryfikacja wiedzy w oparciu o treści prezentowane na wykładzie. Egzamin składa się z pytań otwartych z teorii oraz przynajmniej dwóch zadań z treścią	AiSD2-U_6, AiSD2-U_7, AiSD2-U_8, AiSD2-W_1, AiSD2-W_2, AiSD2-W_3, AiSD2-W_4, AiSD2-W_5
AiSD_w_2	Sprawozdania	Rozwiązanie przez studentów zadań przydzielonych na laboratorium i składanie w formie pisemnej sprawozdania w określonym terminie.	AiSD2-K_9, AiSD2-U_6, AiSD2-U_7, AiSD2-W_4, AiSD2-W_5
AiSD_w_3	Kolokwium zaliczeniowe	Rozwiązanie min 2 zadań z treścią sprawdzającą wiedzę i umiejętności praktyczne nabyte przez studenta	AiSD2-U_6, AiSD2-U_7, AiSD2-U_8, AiSD2-W_4, AiSD2-W_5

### 5. Rodzaje prowadzonych zajęć

kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
AiSD_fs_1	wykład	Przekazanie treści kształcenia w formie werbalnej z wykorzystaniem środków audiowizualnych oraz innych pisemnych	0	Zapoznanie się z tematyką wykładu z wykorzystaniem: wskazanej literatury oraz stron internetowych. Przygotowanie do	30	AiSD_w_1



		<p> pomocy dydaktycznych. Zwracanie uwagi na zagadnienia trudniejsze w zrozumieniu oraz o głębszych podstawach teoretycznych. Aktywizacja słuchaczy przez zadawanie pytań dotyczących przekazywanych treści. </p>		egzaminu.		
AiSD_fs_2	laboratorium	<p> Szczegółowe przygotowanie studentów do rozwiązywania zadań ze wskazaniem na metodologię postępowania, wskazaniem kolejności wykonywanych czynności. Rozwiązywanie zadań z treścią. </p>	15	<p> Przygotowanie do laboratorium oraz do kolokwium zaliczeniowego. Samodzielne rozwiązywanie zadań; Przygotowanie sprawozdań z rozwiązanymi zadaniami w wersji elektronicznej i przesłanie ich na platformę e-learningową </p>	45	AiSD_w_2, AiSD_w_3

1.	Nazwa kierunku	informatyka
2.	Wydział	Wydział Nauk Ścisłych i Technicznych
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia (inżynierskie)
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	niestacjonarna

**Moduł kształcenia:** Analiza matematyczna z elementami algebry

**Kod modułu:** 08-IO1N-13-AM

**1. Liczba punktów ECTS:** 5

**2. Zakładane efekty uczenia się modułu**

kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
AM_K_17	Wykazują się kreatywnością oraz umiejętnością rozwiązywania problemów i zadań w zespole	K_U02	1
AM_K_18	Rozumie potrzebę integrowania wiedzy oraz samokształcenia służącego pogłębianiu zdobytej wiedzy.	K_K04	1
AM_U_10	Potrafi obliczać granice ciągów liczbowych, badać zbieżność szeregów liczbowych, wyznaczać granice funkcji jednej zmiennej oraz sprawdzać ciągłość funkcji.	K_U08	1
AM_U_11	Potrafi obliczać pochodne funkcji, przeprowadzać badanie zmienności funkcji oraz rozwiązywać wybrane problemy optymalizacyjne.	K_U07 K_U08	1 1
AM_U_12	Potrafi całkować niektóre funkcje, stosując wzory na całkowanie przez części i przez podstawianie oraz stosować całkę oznaczoną do wyznaczania pól figur płaskich, długości krzywych i objętości brył obrotowych.	K_U07 K_U08	1 1
AM_U_13	Potrafi stosować rachunek różniczkowy w zagadnieniach praktycznych, a w szczególności rozwiązywać równania różniczkowe: o rozdzielonych zmiennych oraz liniowe o stałych współczynnikach.	K_U08	1
AM_U_14	Potrafi wykonywać działania arytmetyczne w ciele liczb zespolonych	K_U07	1
AM_U_15	Potrafi wykonywać podstawowe działania na macierzach oraz obliczać ich wyznaczniki, odwrotności, rzędy i wartości własne.	K_U07	1
AM_U_16	Potrafi rozwiązywać układy równań liniowych stosując eliminację Gaussa, twierdzenie Cramera lub związaną z nim metodę minorów bazowych).	K_U07	1
AM_U_9	Potrafi posługiwać się pojęciem funkcji do opisu różnych zjawisk, szkicować wykresy funkcji elementarnych oraz odczytywać z wykresu funkcji ich podstawowe własności.	K_U07 K_U08	1 1
AM_W_1	Zna pojęcie granicy w kontekście ciągów, funkcji rzeczywistych i szeregów liczbowych oraz podstawowe twierdzenia związane z tymi zagadnieniami.	K_W01 K_W03	1 1
AM_W_2	Zna pojęcie pochodnej funkcji, jej interpretację geometryczną oraz podstawowe twierdzenia z zakresu rachunku różniczkowego; m.in. twierdzenie Lagrange'a, de l'Hospitala oraz Taylora, jak również wynikające z nich wnioski.	K_W01	1

AM_W_3	Zna pojęcie całki nieoznaczonej i oznaczonej (w tym niewłaściwej) oraz podstawowe twierdzenia z zakresu rachunku całkowego.	K_W01	1
AM_W_4	Zna interpretację fizyczną pochodnej oraz całki oznaczonej. Dysponuje wiedzą o zastosowaniach rachunku różniczkowego i całkowego do obliczania niektórych wielkości fizycznych.	K_W01 K_W05	1 1
AM_W_5	Ma wiedzę na temat podstawowych zastosowań równań różniczkowych zwyczajnych w naukach inżyniersko-technicznych oraz przyrodniczych.	K_W03 K_W05	1 1
AM_W_6	Ma podstawową wiedzę na temat konstrukcji tablic matematycznych.	K_W01 K_W03	1 1
AM_W_7	Zna konstrukcję Hamiltona ciała liczb zespolonych, twierdzenia o potęgowaniu (Moivre'a) i pierwiastkowaniu liczb zespolonych w postaci trygonometrycznej oraz zasadnicze twierdzenie algebry.	K_W01 K_W03	1 1
AM_W_8	Zna pojęcie wyznacznika i rzędu macierzy oraz ich związek z istnieniem rozwiązań układu równań liniowych (wyrażony w twierdzeniu Kroneckera-Capellego). Zna podstawowe metody rozwiązywania układów równań liniowych (eliminacja Gaussa i twierdzenie Cramera).	K_W01 K_W04	1 1

### 3. Opis modułu

Opis	<p>Moduł ten ma na celu zapoznanie studentów z pojęciem granicy, podstawami rachunku różniczkowego i całkowego funkcji jednej zmiennej, elementami teorii równań różniczkowych zwyczajnych (wraz ze wskazaniem ich zastosowań w naukach technicznych i przyrodniczych), jak również z wybranymi zagadnieniami algebry – takimi jak ciało liczb zespolonych, teoria macierzy oraz oparte o nią metody rozwiązywania układów równań liniowych. W ramach modułu przewiduje się realizację następujących treści programowych:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Funkcje i ich własności: dziedziina i zbiór wartości, surjektywność, różnowartościowość, monotoniczność, okresowość, parzystość i nieparzystość, miejsca zerowe, składanie i odwracanie funkcji, funkcje elementarne.</li> <li>2. Ciągi liczbowe: pojęcie granicy ciągu i jej własności, twierdzenie o trzech ciągach, związek między monotonicznością, ograniczonością i zbieżnością ciągu, twierdzenie o zbieżności do liczby Eulera.</li> <li>3. Szeregi liczbowe: pojęcie zbieżności i sumy szeregu, warunek konieczny zbieżności, szeregi geometryczne i harmoniczne, wybrane kryteria zbieżności szeregów: kondensacyjne (o zagęszczeniu), Cauchy'ego, d'Alamberta, porównawcze i Leibniza.</li> <li>4. Granica funkcji: pojęcie granicy funkcji w punkcie oraz w nieskonczoności, twierdzenie o trzech funkcjach, granice podstawowych wyrażeń nieoznaczonych, granice związane z liczbą Eulera, granice jednostronne i ich związek z istnieniem granicy.</li> <li>5. Ciągłość funkcji: pojęcie ciągłości funkcji, twierdzenia o zachowaniu ciągłości przy dokonywaniu pewnych operacji na funkcjach, związek między ciągłością i monotonicznością funkcji określonej na przedziale, twierdzenie Weierstrassa o przyjmowaniu kresów, własność Darboux.</li> <li>6. Rachunek różniczkowy funkcji jednej zmiennej: pojęcie pochodnej funkcji oraz jej interpretacja geometryczna i fizyczna, związek między różniczkowalnością i ciągłością funkcji, twierdzenie o różniczkowaniu funkcji odwrotnej, pochodne funkcji elementarnych, twierdzenie o pochodnej sumy, iloczynu, ilorazu oraz złożenia funkcji, twierdzenie Lagrange'a o wartości średniej, wybrane zastosowania rachunku różniczkowego: badanie przebiegu zmienności funkcji (ekstrema lokalne, monotoniczność, punkty przegięcia i asymptoty), reguła de l' Hospitala, twierdzenie Taylora.</li> <li>7. Całka nieoznaczona: pojęcie funkcji pierwotnej i całki nieoznaczonej, całki podstawowe, twierdzenia o całkowaniu przez części i przez podstawianie, metody całkowania funkcji wymiernych (rozkład na ułamki proste).</li> <li>8. Całka oznaczona: definicja całki Riemanna na przedziale zwartym i jej podstawowe własności, twierdzenia o całkowalności funkcji monotonicznych i ciągłych, wzór Newtona-Leibniza, twierdzenia o całkowaniu przez części i przez podstawianie dla całki oznaczonej, całki niewłaściwe, wybrane zastosowania geometryczne całki Riemanna: obliczanie pól figur płaskich, długości krzywych i objętości brył obrotowych.</li> <li>9. Liczby zespolone: konstrukcja Hamiltona ciała liczb zespolonych, podstawowe operacje arytmetyczne na liczbach zespolonych, równania kwadratowe nad ciałem liczb zespolonych, moduł i sprzężenie liczby zespolonej, postać trygonometryczna liczby zespolonej, twierdzenie o potęgowaniu (Moivre'a) i pierwiastkowaniu liczb zespolonych w postaci trygonometrycznej, zasadnicze twierdzenie algebry.</li> <li>10. Teoria macierzy: typy macierzy kwadratowych, dodawanie, mnożenie i transpozycja macierzy, definicja wyznacznika i rzędu macierzy oraz metody</li> </ol>
------	---

	<p>ich obliczania, odwracalność macierzy i metody znajdowania macierzy odwrotnej, wektory i wartości własne, przykłady przekształceń afinicznych (w postaci macierzowej) i ich składanie.</p> <p>11. Układy równań liniowych: zapis macierzowy, klasyfikacja układów równań liniowych ze względu na liczbę rozwiązań, twierdzenie Kroneckera – Capellego, metody rozwiązywania układów równań liniowych: eliminacja Gaussa i twierdzenie Cramera (metoda minorów bazowych), struktura i wymiar przestrzeni rozwiązań.</p> <p>12. Równania różniczkowe zwyczajne: równanie o rozdzielonych zmiennych i wybrane równania do niego sprowadzalne, równania liniowe o stałych współczynnikach, wybrane zastosowania równań różniczkowych (rozpad promieniotwórczy, napięcie prądu elektrycznego w obwodzie z rezystorem, ruch harmoniczny, wahadło, dynamika populacyjna).</p>
<b>Wymagania wstępne</b>	

<b>4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu</b>			
<b>kod</b>	<b>nazwa (typ)</b>	<b>opis</b>	<b>efekty uczenia się modułu</b>
AM_w_1	Egzamin pisemny	Weryfikacja wiedzy oraz umiejętności na podstawie udzielonych odpowiedzi na pytania teoretyczne i rozwiązań zadań obejmujących zakresem zagadnienia przedstawione na wykładzie.	AM_U_10, AM_U_11, AM_U_12, AM_U_13, AM_U_14, AM_U_15, AM_U_16, AM_U_9, AM_W_1, AM_W_2, AM_W_3, AM_W_4, AM_W_5, AM_W_6, AM_W_7, AM_W_8
AM_w_2	Kolokwium pisemne	Weryfikacja nabytych umiejętności na podstawie analizy rozwiązań zadań wymagających znajomości danego zakresu materiału.	AM_U_10, AM_U_11, AM_U_12, AM_U_13, AM_U_14, AM_U_15, AM_U_16, AM_U_9
AM_w_3	Zadania domowe	Weryfikacja znajomości wykładów i nabytych umiejętności na podstawie analizy rozwiązań zadań obejmujących aktualnie realizowaną część materiału.	AM_K_17, AM_K_18, AM_U_10, AM_U_11, AM_U_12, AM_U_13, AM_U_14, AM_U_15, AM_U_16, AM_U_9, AM_W_1, AM_W_2, AM_W_3, AM_W_4, AM_W_5, AM_W_6, AM_W_7, AM_W_8

<b>5. Rodzaje prowadzonych zajęć</b>						
<b>kod</b>	<b>rodzaj prowadzonych zajęć</b>			<b>praca własna studenta</b>		<b>sposoby weryfikacji efektów uczenia się</b>
	<b>nazwa</b>	<b>opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)</b>	<b>liczba godzin</b>	<b>opis</b>	<b>liczba godzin</b>	
AM_fs_1	wykład	Podanie pojęć i faktów z zakresu treści programowych wymienionych w opisie modułu oraz ich ilustracja przy pomocy licznych przykładów. Wykład prowadzony	20	Samodzielne studiowanie wykładów oraz wskazanej w sylabusie literatury. Przygotowanie się do egzaminu.	30	AM_w_1

		jest w formie werbalnej z wykorzystaniem klasycznej tablicy.				
AM_fs_2	ćwiczenia	Rozwiązywanie zadań kształtujących umiejętności wymienione w zestawie efektów kształcenia modułu.	20	Rozwiązywanie zadań domowych, przygotowywanie się czynnego udziału w ćwiczeniach oraz do sprawdzianów pisemnych.	60	AM_w_2, AM_w_3

1.	<b>Nazwa kierunku</b>	<b>informatyka</b>
2.	Wydział	Wydział Nauk Ścisłych i Technicznych
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia (inżynierskie)
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	niestacjonarna

**Moduł kształcenia:** Aplikacje sieciowe

**Kod modułu:** 08-IO1N-13-AS

**1. Liczba punktów ECTS:** 4

<b>2. Zakładane efekty uczenia się modułu</b>			
<b>kod</b>	<b>opis</b>	<b>efekty uczenia się kierunku</b>	<b>stopień realizacji (skala 1-5)</b>
SK_K_12	Potrafi pracować samodzielnie planując wykonanie przydzielonych zadań	K_K02 K_K05	1 1
SK_K_13	Potrafi pracować w grupie odpowiednio planując i rozdzielając części przydzielonych zadań do wykonania	K_U02	1
SK_U_10	Stosuje rozwiązanie MVC (Model-Viewer-Controller) w projektach bazo-danowych tworzonych w technologii serwetów i JSF	K_U17 K_U18	1 1
SK_U_11	Używa dokumentacji technicznej z różnych źródeł w celu rozwiązania problemów podczas wykonywania przydzielonych zadań	K_U01 K_U05	1 1
SK_U_6	Wykorzystuje środowisko Eclipse do tworzenia projektów Java, tworzy aplikacje podzielone na pakiety, stosuje komentarze interpretowane przez narzędzie javadoc oraz wykorzystuje środowisko Eclipse do automatycznego generowania dokumentacji	K_U15 K_U18 K_U22 K_U23	1 1 1 1
SK_U_7	Tworzy serwlety w oparciu o klasę HttpServlet, obsługuje żądania w oparciu o metody doGet i doPost, wdraża aplikację sieciową na serwer aplikacji i konfiguruje serwer w podstawowym zakresie	K_U21	1
SK_U_8	Tworzy aplikacje sieciowe z wykorzystaniem stron JSF, używa dyrektyw JSF i bibliotek tagów, implementuje i wykorzystuje ziarna zarządzane, używa języka wyrażeń EL, wykorzystuje mechanizmy ciasteczek i sesji	K_U16 K_U22	1 1
SK_U_9	Wykorzystuje mechanizm EJB do realizacji połączenia i komunikacji z bazą danych, konfiguruje połączenie na serwerze aplikacji sieciowych	K_U24	1
SK_W_1	Charakteryzuje rozwiązania aplikacji lokalnych i sieciowych opartych o platformę Java, wymienia najważniejsze elementy języka programowania i platformy Java w kontekście aplikacji sieciowych	K_W10	1
SK_W_2	Definiuje pojęcie aplikacji sieciowej i serwera aplikacji, charakteryzuje wymogi aplikacji odnośnie wdrażania na serwerach	K_W06	1

	opartych o technologię JEE (JSF, serwletów, EJB)	K_W20	1
SK_W_3	Rozróżnia i opisuje elementy technologii JSF, serwletów i EJB	K_W14 K_W20	1 1
SK_W_4	Charakteryzuje zasady podłączania i korzystania z serwerów relacyjnych baz danych na platformie Java w modelu obiektowo-relacyjnym (EJB)	K_W18	1
SK_W_5	Opisuje strukturę aplikacji MVC (Model-Viewer-Controller) w oparciu o serwlety i strony JSF, szczególnie w kontekście tworzenia bazo-danowych aplikacji internetowych	K_W14 K_W20	1 1

<b>3. Opis modułu</b>	
<b>Opis</b>	Celem zajęć jest wprowadzenie studentów w technologię aplikacji sieciowych www opartych na platformie Java. Poprzez praktyczne zajęcia laboratoryjne oraz realizację projektów studenci zdobywają wiedzę, umiejętności i kompetencje związane z tworzeniem aplikacji sieciowych w technologii JSF i serwletów. Po zakończeniu zajęć studenci powinni potrafić zaprojektować internetową aplikację bazo-danową, zaimplementować oraz wdrożyć na serwerze aplikacji sieciowych.
<b>Wymagania wstępne</b>	

<b>4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu</b>			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
SK_w_1	Zaliczenie	Odpowiedzi na kilka pytań wybranych z grup tematycznych, pokrywających wszystkie działy omawiane na zajęciach.	SK_W_1, SK_W_2, SK_W_3, SK_W_4, SK_W_5
SK_w_2	Zadania tematyczne	Realizacja zadań tematycznych w czasie trwania laboratoriów.	SK_K_12, SK_U_10, SK_U_11, SK_U_6, SK_U_7, SK_U_8, SK_U_9
SK_w_3	Zadanie projektowe	Ocena wykonania projektu	SK_K_12, SK_K_13, SK_U_10, SK_U_11, SK_U_6, SK_U_7, SK_U_8, SK_U_9

<b>5. Rodzaje prowadzonych zajęć</b>						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
SK_fns_1	wykład	Werbalny przekaz teoretycznych treści modułu ze wsparciem materiałami multimedialnymi oraz udostępnianymi w sieci internet.	20	Studiowanie tematyki wykładu w oparciu o książki oraz materiały z sieci internet.	10	SK_w_1, SK_w_2
SK_fns_2	laboratorium	Wprowadzanie do praktycznych aspektów dziedziny modułu. Objaśnienie problemów. Wspieranie studentów w realizacji zadań. Omówienie tematyki projektów oraz wsparcie	20	Wstępne przygotowanie do tematyki zajęć. Rozwiązywanie zadań praktycznych przekazanych przez prowadzącego zajęcia. Wykonanie zadanych projektów z	70	SK_w_2, SK_w_3





		podczas ich realizacji.		wykorzystaniem przekazanych źródeł dokumentacji i przykładów laboratoryjnych.		
--	--	-------------------------	--	---	--	--

1.	Nazwa kierunku	informatyka
2.	Wydział	Wydział Nauk Ścisłych i Technicznych
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia (inżynierskie)
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	niestacjonarna

**Moduł kształcenia:** Architektura systemów komputerowych I

**Kod modułu:** 08-IO1N-13-ASK1

**1. Liczba punktów ECTS:** 5

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
ASK-K_7	Potrafi myśleć i tworzyć w sposób kreatywny.	K_K01	1
		K_K05	1
ASK-K_8	Umie pracować indywidualnie i w zespole.	K_U02	1
ASK-U_4	Wykazuje wiedzę nt. systemu komputerowego, umie dobrać i skonfigurować zasoby komputera, potrafi właściwie określać parametry systemu BIOS, zoptymalizować działanie komputera. Potrafi złożyć zestaw komputerowy o zadanych parametrach. Rozumie działanie procesora i jego elementów składowych (liczniki, rejestry, dekodery) oraz pozostałych elementów składowych komputera.	K_U05	2
		K_U06	2
		K_U09	2
		K_U13	2
		K_U15	1
ASK-U_5	Umie wirtualizować lub emulować system operacyjny oraz dobrać właściwe oprogramowanie, potrafi skonfigurować i posługiwać się oprogramowaniem narzędziowym, edytować kod źródłowy asemblera, wykonać asemblację kodu i debugowanie programu. Rozumie oddziaływanie kodu źródłowego na rejestry procesora, umie interpretować instrukcje programu zapisane w języku asemblera.	K_U01	2
		K_U02	2
		K_U03	2
		K_U05	2
		K_U12	2
ASK-U_6	Potrafi zaprojektować zoptymalizowany algorytm, umie oszacować złożoność czasową i pamięciową algorytmu. Potrafi skonstruować oprogramowanie w języku asemblera oraz umie testować oprogramowanie, potrafi integrować zasoby niskopoziomowe z wysokopoziomowymi, umie refaktoryzować kod źródłowy programu. Umie wykonać dezassemblację kodu maszynowego oraz usuwać błędy programu za pomocą debugera.	K_U14	2
		K_U01	2
		K_U03	2
		K_U05	2
		K_U15	2
ASK-W_1	Zna i rozumie działanie podstawowych elementów systemów komputerowych oraz ich peryferia, w szczególności	K_U16	2

	architekturę i funkcjonalności procesorów rodziny 80x86, układów pamięci ROM, RAM, systemu obsługi przerwań, magistral systemowych, systemu BIOS. Zna elementy zestawu komputerowego m.in. pamięci masowe, interfejsy kart rozszerzających.	K_W05 K_W07 K_W12	2 2 2
ASK-W_2	Zna narzędzia i środowiska programistyczne MASM, TASM, FASM, zna wybrane debugery narzędziowe i systemowe oraz dezasembler. Zna emulatory i narzędzia do wirtualizacji systemów operacyjnych.	K_W07 K_W09 K_W13	2 2 2
ASK-W_3	Zna pojęcia czasowej i pamięciowej złożoności algorytmu, posiada wiedzę z zakresu projektowania i optymalizacji algorytmów wyrażanych w językach niskiego poziomu. Zna złożone konstrukcje językowe assemblera oraz zbiór podstawowych instrukcji i trybów pracy procesorów rodziny 80x86 oraz rozumie potrzebę testowania oprogramowania, dbałości o kod źródłowy programu i jego konserwację.	K_W05 K_W10	2 2

3. Opis modułu	
<b>Opis</b>	Celem przedmiotu jest zapoznanie studenta z architekturą i funkcjonalnością mikroprocesorów rodziny 80X86, układów pamięci operacyjnej i masowej, magistral systemowych, systemu BIOS, w tym również znajomość podstawowych narzędzi programistycznych dla języka assemblera, sam język symboliczny oraz oprogramowanie do emulacji/wirtualizacji systemów operacyjnych, debugowania i śledzenia oprogramowania. Odpowiednia konstrukcja programów, dbałość o jakość kodu źródłowego i jego refaktoryzacja, umiejętność tworzenia zoptymalizowanego oprogramowania, szacowania złożoności algorytmów, wykorzystania narzędzi i środowisk projektowania, symulowania i emulowania, a także testowania oprogramowania, stanowią uzupełnienie zakresu przedmiotowego kursu.
<b>Wymagania wstępne</b>	

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
ASK_w_1	Test zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy w formie testu wielokrotnego wyboru wraz z pytaniami o charakterze otwartym.	ASK-W_1, ASK-W_2, ASK-W_3
ASK_w_2	Prace sprawdzające	Systematyczne sprawdziany wiedzy i umiejętności oraz ocena sprawozdań z tematyki przedmiotu i realizacji projektu.	ASK-U_4, ASK-U_5, ASK-U_6, ASK-W_1, ASK-W_2, ASK-W_3
ASK_w_3	Projekt	Wykonanie projektu oprogramowania w języku assemblera na standardowe jednostki komputerowe.	ASK-K_7, ASK-K_8, ASK-U_4, ASK-U_5, ASK-U_6, ASK-W_1, ASK-W_2, ASK-W_3
ASK_w_4	Prezentacja	Prezentowanie prezentacji audiowizualnej na forum grupy studentów, dyskusja założeń i przyjętej metody rozwiązania określonego problemu, analiza i ocena realizacji celu projektu.	ASK-K_7, ASK-K_8

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
ASK_fns_1	wykład	Treści kształcenia z użyciem środków audiowizualnych.	15	Samodzielne studiowanie tematyki wykładu oraz zalecanej literatury.	15	ASK_w_1
ASK_fns_2	laboratorium	Treści kształcenia związane z nabyciem umiejętności i doświadczenia sprawnego posługiwania się narzędziami do projektowania, symulacji i diagnostyki sprzętu, a także związane z konstrukcją oprogramowania i jego testowaniem, tworzeniem automatów obliczeniowych rzeczywistych i abstrakcyjnych. Zajęcia odbywają się przy wykorzystaniu komputerów i odpowiedniego oprogramowania.	30	Samodzielne przygotowanie do zajęć laboratoryjnych oraz cykliczne sprawozdania z przebiegu prac. Wykonanie projektu według określonych założeń samodzielnie lub w zespole. Przygotowanie prezentacji i jej przedstawienie.	90	ASK_w_2, ASK_w_3, ASK_w_4

1.	Nazwa kierunku	informatyka
2.	Wydział	Wydział Nauk Ścisłych i Technicznych
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia (inżynierskie)
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	niestacjonarna

**Moduł kształcenia:** Architektura systemów komputerowych II

**Kod modułu:** 08-IO1N-13-ASK2

**1. Liczba punktów ECTS:** 5

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
ASK2-K_7	Potrafi myśleć i tworzyć w sposób kreatywny.	K_K01	1
		K_K05	1
ASK2-K_8	Umie pracować indywidualnie i w zespole.	K_U02	1
ASK2-U_4	Stosuje narzędzia do emulacji, symulacji i projektowania układów mikroprocesorowych, i układów cyfrowych oraz stosuje standardowe języki VHDL lub Verilog do opisu sprzętu. Potrafi diagnozować układy cyfrowe oraz wykorzystać protokoły komunikacyjne i magistrale transmisji danych typu I2C, SPI do wymiany informacji między nimi. Potrafi zaprojektować prosty system mikroprocesorowy lub urządzenia peryferyjne.	K_U03	2
		K_U04	2
		K_U05	2
		K_U06	2
		K_U08	2
		K_U13	2
		K_U15	2
		K_U21	2
ASK2-U_5	Potrafi skonstruować oprogramowanie w języku opisu sprzętu VHDL lub Verilog oraz umie testować oprogramowanie potrafi integrować zasoby niskopoziomowe z wysokopoziomowymi, umie refaktoryzować kod źródłowy programu. Umie wykonać symulację komputerową projektu oraz weryfikację oprogramowania. Rozumie przebiegi czasowe.	K_U02	2
		K_U03	2
		K_U05	2
		K_U12	2
		K_U14	2
		K_U21	2
ASK2-U_6	Potrafi zaprojektować zoptymalizowany algorytm, umie oszacować złożoność czasową i pamięciową algorytmu. Potrafi stworzyć uproszczony język i gramatykę oraz automat, a także zaprojektować prostą abstrakcyjną maszynę obliczeniową i dla niej konstruować uogólnione programy.	K_U03	2
		K_U05	2
		K_U07	2

		K_U16	2
		K_U21	2
ASK2-W_1	Zna i rozumie działanie podstawowych elementów systemów komputerowych oraz ich peryferia. Zna metody i techniki konstruowania systemów mikroprocesorowych, urządzeń peryferyjnych i protokołów komunikacyjnych. Zna standardowe magistrale transmisji danych i interfejsy komunikacyjne urządzeń cyfrowych. Zna metody i techniki diagnostyki sprzętu oraz podstawowe układy programowalne typu FPGA.	K_W05 K_W07 K_W11 K_W12	2 2 2 2
ASK2-W_2	Posiada wiedzę z zakresu projektowania i optymalizacji algorytmów wyrażanych w językach niskiego poziomu. Zna narzędzia i środowiska programistyczne dedykowane dla układów FPGA oraz umie opisać system cyfrowy w językach opisu sprzętu VHDL lub Verilog. Rozumie potrzebę testowania oprogramowania, dbałości o kod źródłowy programu i jego konserwację.	K_W09 K_W13	2 2
ASK2-W_3	Zna problematykę automatów skończonych, gramatyk i języków.	K_W05 K_W08	2 2

3. Opis modułu	
<b>Opis</b>	Celem przedmiotu jest zapoznanie studenta z metodami i technikami projektowania mikroprocesorowych systemów cyfrowych, ich diagnostyką i testowaniem, możliwościami stosowania języków opisu sprzętu oraz programowania maszyn cyfrowych w języku niskiego poziomu i problematyką integracji oprogramowania. Zna metody konstruowania abstrakcyjnych maszyn obliczeniowych, gramatyk, języków oraz automatów, a także umiejętność tworzenia zoptymalizowanego oprogramowania, szacowania złożoności algorytmów, wykorzystania narzędzi i środowisk projektowania, symulowania i emulowania, a także testowania oprogramowania, stanowią uzupełnienie zakresu przedmiotowego kursu.
<b>Wymagania wstępne</b>	

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
ASK2_w_1	Egzamin	Weryfikacja wiedzy w formie zadań do rozwiązania - wykład i laboratorium.	ASK2-W_1, ASK2-W_2, ASK2-W_3
ASK2_w_2	Prace sprawdzające	Systematyczne sprawdziany wiedzy i umiejętności oraz ocena sprawozdań z tematyki przedmiotu i realizacji projektu.	ASK2-U_4, ASK2-U_5, ASK2-U_6, ASK2-W_1, ASK2-W_2, ASK2-W_3
ASK2_w_3	Projekt	Wykonanie projektu prostej maszyny cyfrowej za pomocą języka HDL i układu FPGA.	ASK2-K_7, ASK2-K_8, ASK2-U_4, ASK2-U_5, ASK2-U_6, ASK2-W_1, ASK2-W_2, ASK2-W_3
ASK2_w_4	Prezentacja	Przedstawienie prezentacji audiowizualnej na forum grupy studentów, dyskusja założeń i przyjętej metody rozwiązania określonego problemu, analiza i ocena realizacji celu projektu.	ASK2-K_7, ASK2-K_8

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
ASK2_fns_1	wykład	Treści kształcenia z użyciem środków audiowizualnych.	15	Samodzielne studiowanie tematyki wykładu oraz zalecanej literatury.	15	ASK2_w_1
ASK2_fns_2	laboratorium	Treści kształcenia związane z nabyciem umiejętności i doświadczenia sprawnego posługiwania się narzędziami do projektowania, symulacji i diagnostyki sprzętu, a także związane z konstrukcją oprogramowania i jego testowaniem, tworzeniem automatów obliczeniowych rzeczywistych i abstrakcyjnych. Zajęcia odbywają się przy wykorzystaniu komputerów i odpowiedniego oprogramowania.	15	Samodzielne przygotowanie do zajęć laboratoryjnych oraz cykliczne sprawozdania z przebiegu prac. Wykonanie projektu według określonych założeń samodzielnie lub w zespole dwuosobowym. Przygotowanie prezentacji i jej przedstawienie.	105	ASK2_w_2, ASK2_w_3, ASK2_w_4



1.	Nazwa kierunku	informatyka
2.	Wydział	Wydział Nauk Ścisłych i Technicznych
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia (inżynierskie)
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	niestacjonarna

**Moduł kształcenia:** Bazy danych

**Kod modułu:** 08-IO1N-13-BD

**1. Liczba punktów ECTS:** 5

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
BD_K_1	Analizując modele baz danych student rozumie potrzebę i konieczność ustawicznego podnoszenia swoich kompetencji zawodowych aby jak najlepiej przedstawić model bazy danych	K_K05	5
BD_K_2	Potrafi współdziałać w grupie realizując różne zadania wdrożeniowe	K_U02	1
BD_K_3	Potrafi analizować i wyciągać wnioski wynikające z aktualnych trendów w informatyce	K_K01	5
BD_U_1	Umie stworzyć oraz zinterpretować model danych. Potrafi określić rozwiązania alternatywne oraz właściwości każdego z rozwiązań.	K_U03	3
		K_U07	1
		K_U14	1
BD_U_2	Potrafi wyrażać w konwencji SQL-owej żądania do bazy danych.	K_U16	4
BD_U_3	Potrafi dokonywać modyfikacji bazy danych w celu migracji danych i strojenia bazy danych	K_U12	2
		K_U16	2
BD_W_1	Student zna typy powiązań między danymi. Potrafi określić i zinterpretować powiązania między danymi.	K_W09	1
		K_W10	4
BD_W_2	Student zna charakter relacyjnych baz danych, zależności między danymi i proces normalizacji.	K_W10	4
BD_W_3	Zna podstawy SQL oraz rozumie rozbieżności w realizacji żądań SQL-owych.	K_W18	3
BD_W_4	Student zna specyfikę obiektowych baz danych, naturę ich możliwości oraz trudność w ich realizacji.	K_W12	5
BD_W_5	Student zna możliwości realizacji obsługi wielu użytkowników przez system,	K_W13	5
BD_W_6	Zna mechanizm działania systemu zarządzania bazą danych.	K_W21	3

3. Opis modułu	
<b>Opis</b>	Celem przedmiotu jest przygotowanie słuchacza do tworzenia i korzystania z systemów baz danych. Jako środowisko programistyczne wykorzystywany jest pakiet Oracle 11g.
<b>Wymagania wstępne</b>	

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
BD_w_1	Egzamin	Część pisemna i ustna	BD_W_1, BD_W_2, BD_W_3, BD_W_4, BD_W_5, BD_W_6
BD_w_2	Zaliczenie	Ocena umiejętności praktycznych	BD_U_1, BD_U_2, BD_U_3
BD_w_3	Część projektowa	Ocena realizowanych projektów	BD_K_1, BD_K_2, BD_K_3

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
BD_fs_1	wykład	Prezentacja światowych osiągnięć w dziedzinie baz danych	20	Analiza stosowanych rozwiązań – zagadnienia do indywidualnego przemyślenia	30	BD_w_1
BD_fs_2	laboratorium	Praktyczne ćwiczenie umiejętności projektowania i użytkowania baz danych	30	Wyodrębnione zadania praktyczne Praca indywidualna lub zespołowa	70	BD_w_2, BD_w_3

1.	Nazwa kierunku	informatyka
2.	Wydział	Wydział Nauk Ścisłych i Technicznych
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia (inżynierskie)
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	niestacjonarna

**Moduł kształcenia:** Etyka zawodowa informatyków

**Kod modułu:** 08-IO1N-13-EZI

**1. Liczba punktów ECTS:** 3

**2. Zakładane efekty uczenia się modułu**

kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
EZI-K_8	uzasadnia potrzebę działania etycznego, stosowania zasad etyczno-moralnych, zawodowych kodeksów postępowania etycznego, profesjonalizmu, ciągłego rozwoju i samokształcenia, uczciwości zawodowej i odpowiedzialności zawodowej i społecznej	K_K02 K_K03 K_K04 K_K05	4 4 4 4
EZI-K_9	postępuje etycznie, rozumie znaczenie uczciwości intelektualnej w działaniach własnych i innych osób	K_K02 K_K03 K_K04 K_K05	4 4 4 4
EZI-U_4	wartościuje ryzyko, odpowiedzialność, bezpieczeństwo i uczciwość zawodową informatyka, związane z systemami informatycznymi, programami komputerowymi, ogólnie produktami informatycznymi	K_U01 K_U02 K_U04 K_U05	2 2 2 2
EZI-U_5	wartościuje podstawowe zasady informatyzacji, podejmowanie przedsięwzięć informatycznych, problemy komunikacji interpersonalnej, interdyscyplinarność projektów informatycznych, efektywność i niezawodność z punktu widzenia pracy i działalności informatyka w świetle dylematów etyczno-moralnych, odpowiedzialności i uczciwości zawodowej	K_U04 K_U05 K_U06 K_U09 K_U10	2 2 2 2 2
EZI-U_6	analizuje zasoby Internetu, sieci komputerowe, gry komputerowe w kontekście etyczno-moralnym i społecznym	K_U04 K_U05 K_U06	2 2 2

		K_U09	2
		K_U10	2
EZI-U_7	rozdziela zawodowe kodeksy etyczne i kodeksy postępowania (m. in. Kodeks Etyczny Stowarzyszenia Sprzętu Komputerowego, Kodeks Instytutu Inżynierów Elektryków i Elektroników, Karta Praw i Obowiązków Dydaktyki Elektronicznej; Kodeks Etyki Zawodowej Informatyka, dziesięć przykazań etyki komputerowej i Jedenaście zasad Kodeksu zawodowego Informatyka, proponowanych przez PTI, także w języku angielskim	K_U04 K_U05 K_U06 K_U09 K_U10	4 4 4 4 4
EZI-W_1	definiuje przedmiot etyki, podstawowe zagadnienia teoretyczne związane z postępowaniem moralnym, relatywizmem poglądów filozoficznych, etyką normatywną, neodentologią, etyką aksjologiczną, moralną i osądami moralnymi	K_W22 K_W23 K_W24	4 4 4
EZI-W_2	opisuje kulturę inżynierii-informatyczną i jej wpływ na społeczeństwo informacyjne – globalne oraz etyczne problemy i dylematy nauki, techniki i gospodarki	K_W22 K_W23 K_W24 K_W25	4 4 4 4
EZI-W_3	argumentuje stosowanie trzech E: – Efektywności (skuteczności działania), Ekonomiczności (wyniki działania vs. nakłady) i Etyczności (normy moralne vs. przyzwolenie społeczne), gdzie etyka powinna być kardynalnym narzędziem zarządzania biznesem informatycznym	K_W22 K_W23 K_W24 K_W25	2 2 2 2

### 3. Opis modułu

<b>Opis</b>	W społeczeństwie informacyjnym (globalnym) istotnym staje się dostrzeganie i docenianie społecznego i interdyscyplinarnego kontekstu informatyki i związanego z nią ryzyka oraz oceny sytuacji, jaka pojawia się w życiu zawodowym informatyka, zarówno pod względem prawnym, jak etycznym i moralnym. Dotyczy to przede wszystkim odpowiedzialności zawodowej informatyka, umiejętności przewidywania, zachowań zgodnych z wyznacznikami norm moralnych i zasadami kodeksów postępowania etycznego. W skrócie możemy stwierdzić, iż współczesnego informatyka winny charakteryzować: profesjonalizm, innowacyjność, kreatywność, doświadczenie i wiedza, ciągłość rozwoju, pasja rozwoju, niezależność i autonomia w rozwoju, etyka zawodowa, uczciwość zawodowa, odpowiedzialność zawodowa i społeczna, dbałość o wysoką jakość, solidność, dobre stosunki międzyludzkie, otwartość na potrzeby ludzkie – jednostki i społeczeństwa, solidarność w odniesieniu do osób niepełnosprawnych, niezależność, wolność. Wykłady i ćwiczenia mają na celu aspekty powyższe poruszać i sytuować w kontekście etyczno-moralnym.
<b>Wymagania wstępne</b>	

### 4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu

kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
EZI_w_1	kolokwium pisemne	W ramach modułu zostaną przeprowadzone dwa kolokwia sprawdzające omawiane zagadnienia związane z etyką zawodową informatyków – w połowie semestru i pod koniec, zgodnie z efektami kształcenia.	EZI-U_4, EZI-U_5, EZI-U_6, EZI-U_7, EZI-W_1, EZI-W_2, EZI-W_3
EZI_w_2	pokaz	W ramach modułu zostanie zademonstrowany przez poszczególnych studentów wybrany przez nich problem, z umiejętnym kierowaniem uwagi na istotne cechy związane z etycznymi problemami i dylematami informatyków.	EZI-K_8, EZI-K_9, EZI-U_4, EZI-U_5, EZI-U_6, EZI-U_7, EZI-W_1, EZI-W_2, EZI-W_3

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
EZI_fs_1	wykład	Wykład prowadzący do zrozumienia najważniejszych zagadnień modułu, związanych z wybranymi problemami etyczno-moralnymi zawodu informatyka, w dobie społeczeństwa informacyjnego, ogromu informacji i jej przetwarzaniem, zagrożeniami płynącymi z użytkowania Internetu, przestępstw komputerowych, relacji międzyludzkich, zmian cywilizacyjnych. Omawia, na tle filozofii i współczesności, podstawowe zagadnienia etyczno-moralne i dylematy związane z zawodem informatyka oraz etyczne kodeksy postępowania.	15	Praca, ze wskazaną literaturą przedmiotu i zagadnieniami omawianymi podczas zajęć obejmująca samodzielne przyswojenie wiedzy. Opracowanie przez grupy studentów pokazu (prezentacji).	60	EZI_w_1, EZI_w_2

1.	Nazwa kierunku	informatyka
2.	Wydział	Wydział Nauk Ścisłych i Technicznych
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia (inżynierskie)
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	niestacjonarna

**Moduł kształcenia:** Fizyka

**Kod modułu:** 08-IO1N-13-F

**1. Liczba punktów ECTS:** 5

**2. Zakładane efekty uczenia się modułu**

kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
F_1	Zrozumienie podstawowych praw przyrody zapisanych w postaci twierdzeń fizycznych, wzorów i definicji; poznanie sposobów wnioskowania z prowadzonych czynnie eksperymentów o podstawowych prawach przyrody; poznanie sposobu analizy uzyskanych wyników doświadczalnych. Przyswojenie podstawowej wiedzy z zakresu mechaniki newtonowskiej, elektryczności i magnetyzmu, optyki oraz wybranych elementów fizyki współczesnej. Umiejętność analizy, selekcji i krytycznej oceny uzyskiwanych rezultatów przeprowadzanych doświadczeń. Umiejętność objaśniania prostych zjawisk występujących w przyrodzie	K_U01 K_U02 K_U07 K_U08 K_W03 K_W05 K_W08	2 2 1 1 1 2 1
F_2	Zdobycie umiejętności rozwiązywania prostych problemów fizycznych, analizowanie zadań rachunkowych, wnioskowanie oraz zapisywanie wniosków w postaci równań matematycznych. Umiejętność rozpoznawania zjawisk fizycznych występujących w treści zadań rachunkowych. Umiejętność wnioskowania dedukcyjnego oraz umiejętność precyzyjnego i logicznego wypowiedzania własnych ocen i wniosków.	K_U01 K_U02 K_U07 K_U08 K_W03 K_W05 K_W08	2 2 1 1 1 2 1
F_3	Rozwój i doskonalenie umiejętności przyswajania nowej wiedzy, analizy problemowej, wnioskowania na podstawie równań matematycznych, zdobycie umiejętności interpretowania idei i koncepcji.	K_U01 K_U02 K_U07 K_U08 K_W03 K_W05	2 2 1 1 1 2

		K_W08	1
--	--	-------	---

### 3. Opis modułu

<b>Opis</b>	Moduł Fizyka ma umożliwić studentowi/studentce zapoznanie się z podstawowymi prawami przyrody w zakresie mechaniki newtonowskiej, elektryczności i magnetyzmu, wybranych elementów fizyki współczesnej. Słuchacz/słuchaczka powinna: i) opanować zapis praw fizyki w postaci równań wektorowych, różniczkowych i/lub całkowych, ii) opanować definicje podstawowych wielkości fizycznych ze szczególnym uwzględnieniem wielkości opisujących właściwości materiałowe, iii) opanować analizę wymiarową równań fizycznych, iv) opanować analizę obwodów elektrycznych z uwzględnieniem problemów materiałowych.
<b>Wymagania wstępne</b>	

### 4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu

kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
F_w_1	Kolokwia pisemne/testy	Sprawdzenie nabytej wiedzy teoretycznej dotyczącej zjawisk fizycznych oraz ich interpretacji. Sprawdzenie umiejętności przeprowadzenia pomiarów podstawowych wielkości fizycznych. Weryfikacja umiejętności analizy uzyskanych rezultatów doświadczalnych i ich interpretacji.	F_1, F_2, F_3
F_w_2	Zaliczenie	Ocena rozumienia praw fizyki ich interpretacji i stosowania	F_1, F_2, F_3

### 5. Rodzaje prowadzonych zajęć

kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
F_fs_1	wykład	Wykład ma umożliwić zrozumienie podstawowych praw fizyki. Ilustruje ogólne prawidłowości w budowie materii w ujęciu klasycznym i kwantowym.	20	Praca ze wskazaną literaturą obejmująca samodzielne przyswojenie wiedzy w odniesieniu do podstawowych zagadnień	40	F_w_1
F_fs_2	ćwiczenia	Samodzielne przeprowadzenie eksperymentów obejmujących mechanikę newtonowską, optykę oraz elektryczność i magnetyzm. Analiza uzyskanych rezultatów i ich interpretacja z zastosowaniem rachunku wektorowego i elementy rachunku różniczkowego	20	Przygotowanie do ćwiczeń poprzez samodzielne studiowanie wskazanych zagadnień z podręcznika i/lub zbioru zadań	60	F_w_1, F_w_2



1.	Nazwa kierunku	informatyka
2.	Wydział	Wydział Nauk Ścisłych i Technicznych
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia (inżynierskie)
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	niestacjonarna

**Moduł kształcenia:** Grafika komputerowa

**Kod modułu:** 08-IO1N-13-GK

**1. Liczba punktów ECTS:** 5

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
GK_K_10	Prezentuje grupie własne pomysły na realizację algorytmów graficznych.	K_U04	1
GK_K_9	Pracuje w zespole przygotowującym projekt aplikacji graficznej.	K_U02	1
GK_U_6	Adoptuje wybrane algorytmy graficzne.	K_U14	1
GK_U_7	Wybiera odpowiednie biblioteki graficzne.	K_U17 K_U18	1 1
GK_U_8	Konfiguruje środowiska programistyczne do projektowania zadań graficznych.	K_U13	1
GK_U_5	Prezentuje środowiska programistyczne do implementacji algorytmów graficznych.	K_U13	1
GK_W_1	Definiuje pojęcia teoretyczne związane z matematycznymi podstawami grafiki komputerowej.	K_W04 K_W15	1 1
GK_W_2	Opisuje przekształcenia geometryczne wykorzystywane w grafice komputerowej.	K_W15	1
GK_W_3	Rozróżnia typy rzutowania oraz opisuje metody cieniowania i teksturowania obiektów graficznych.	K_W15	1
GK_W_4	Konstruuje proste programy demonstrujące wybrane algorytmy graficzne.	K_W10	1

3. Opis modułu	
<b>Opis</b>	Celem zajęć jest zapoznanie studentów z teoretycznymi i praktycznymi aspektami grafiki komputerowej. W ramach laboratoriów student uczy się implementować algorytmy graficzne. Student zna podstawy teoretyczne grafiki komputerowej oraz potrafi zaimplementować praktycznie wybrane algorytmy.
<b>Wymagania wstępne</b>	

#### 4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu

kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
GK-w_1	Zaliczenie w formie pisemnej	Pytania teoretyczne dotyczące realizowanych na wykładach i laboratoriach zagadnień.	GK_W_1, GK_W_2, GK_W_3, GK_W_4
GK-w_2	Zadanie programistyczno-projektowe	Indywidualnie realizowane, krótkie zadanie programistyczno-projektowe.	GK_K_10, GK_K_9, GK_U_6, GK_U_7, GK_U_8, GK_U_5

#### 5. Rodzaje prowadzonych zajęć

kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
GK_fns_1	wykład	Podanie treści kształcenia w formie werbalnej z wykorzystaniem wizualizacji treści. Skupienie się na materiale trudnym pojęciowo.	15		50	GK-w_1
GK_fns_2	laboratorium	Praktyczna implementacja określonych przez prowadzącego zadań.	30	Analiza algorytmów grafiki komputerowej.	55	GK-w_2

1.	Nazwa kierunku	informatyka
2.	Wydział	Wydział Nauk Ścisłych i Technicznych
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia (inżynierskie)
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	niestacjonarna

**Moduł kształcenia:** Język angielski I

**Kod modułu:** 08-IO1N-13-JA1

**1. Liczba punktów ECTS:** 2

**2. Zakładane efekty uczenia się modułu**

kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
JA1_1	Rozumie znaczenie głównych wątków przekazu zawartego w jasnych, standardowych tekstach w języku angielskim na tematy ogólne i w krótkich, prostych tekstach specjalistycznych ze studiowanej dziedziny	K_W24	1
JA1_2	Rozumie znaczenie głównych wątków prostego przekazu ustnego w języku angielskim na tematy ogólne i specjalistyczne ze studiowanej dziedziny	K_W24	1
JA1_3	Formuluje proste wypowiedzi pisemne w języku angielskim na tematy ogólne i specjalistyczne ze studiowanej dziedziny	K_U06	1
JA1_4	Formuluje proste wypowiedzi ustne w języku angielskim na tematy ogólne i specjalistyczne ze studiowanej dziedziny, starając się posługiwać podstawowymi regułami organizacji wypowiedzi	K_U05 K_U06	1 1
JA1_5	Porozumiewa się w prostych sytuacjach komunikacyjnych w zakresie ogólnym oraz specjalistycznym dotyczącym studiowanej dziedziny	K_U06	1
JA1_6	Rozumie potrzebę dalszego kształcenia, dokonuje samooceny, potrafi uzupełniać i doskonalić nabytą wiedzę i umiejętności	K_K05 K_U02	1 1

**3. Opis modułu**

<b>Opis</b>	Moduł ma na celu rozwijanie komunikacyjnych kompetencji językowych w zakresie działań językowych (czytanie, słuchanie, mówienie, pisanie, interakcja) z uwzględnieniem niezbędnych strategii językowych. Moduł zawiera elementy kształcenia w zakresie języka specjalistycznego z dziedziny przedmiotu, a także rozwija umiejętność samodzielnego uczenia się, zdobywania wiedzy oraz pracy w zespole i skutecznego porozumiewania się z otoczeniem.
<b>Wymagania wstępne</b>	Zalecana znajomość języka obcego umożliwiającą osiągnięcie zakładanego poziomu docelowego.

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
JA1_w_1	Zaliczenie	Okresowe pisemne i (lub) ustne sprawdzanie wiedzy i umiejętności nabytych w trakcie zajęć i w ramach pracy własnej w skali ocen 2-5	JA1_1, JA1_2, JA1_3, JA1_4, JA1_5, JA1_6

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
JA1_fs_1	ćwiczenia	Ćwiczenia przedmiotowe przy zastosowaniu komunikatywnej metody nauczania, z elementami dyskusji, z pisemną lub ustną informacją zwrotną, z udziałem pracy własnej studenta. Ćwiczenia prowadzone są z wykorzystaniem metody aktywizującej (w tym m.in. projektowej, webquest, case study) z zastosowaniem TIK	30	Praca z podręcznikiem, słownikiem, ćwiczeniami, literaturą uzupełniającą, źródłami internetowymi. Przyswajanie i utrwalanie wiedzy i umiejętności nabytych w trakcie zajęć. Przygotowywanie form ustnych i pisemnych.	30	JA1_w_1

1.	Nazwa kierunku	informatyka
2.	Wydział	Wydział Nauk Ścisłych i Technicznych
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia (inżynierskie)
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	niestacjonarna

**Moduł kształcenia:** Język angielski II

**Kod modułu:** 08-IO1N-13-JA2

**1. Liczba punktów ECTS:** 2

**2. Zakładane efekty uczenia się modułu**

kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
JA2_1	Rozumie znaczenie głównych wątków przekazu zawartego w tekstach na poziomie B1+ w języku angielskim, na tematy ogólne i specjalistyczne ze studiowanej dziedziny	K_W24	1
JA2_2	Rozumie znaczenie głównych wątków przekazu ustnego w języku angielskim na tematy ogólne i specjalistyczne ze studiowanej dziedziny, jak na przykład głównych tematów dyskusji, istotnych informacji dotyczących aktualnych wydarzeń, oraz treści prostych prezentacji	K_W24	1
JA2_3	Formułuje spójne wypowiedzi pisemne w języku angielskim na znane sobie tematy ogólne i specjalistyczne ze studiowanej dziedziny, posługując się regułami organizacji wypowiedzi i odpowiednim rejestrem	K_U05 K_U06	1 1
JA2_4	Formułuje wypowiedzi ustne w języku angielskim na znane sobie tematy ogólne i specjalistyczne ze studiowanej dziedziny i potrafi brać udział w prostej dyskusji na powyższe tematy	K_U04 K_U06	1 1
JA2_5	Porozumiewa się w większości sytuacji komunikacyjnych w zakresie ogólnym i specjalistycznym dotyczącym studiowanej dziedziny	K_U06	1
JA2_6	Rozumie potrzebę dalszego kształcenia, dokonuje samooceny, potrafi uzupełniać i doskonalić nabytą wiedzę i umiejętności	K_K05 K_U02	1 1

**3. Opis modułu**

<b>Opis</b>	Moduł ma na celu rozwijanie komunikacyjnych kompetencji językowych w zakresie działań językowych (czytanie, słuchanie, mówienie, pisanie, interakcja) z uwzględnieniem niezbędnych strategii językowych. Moduł zawiera elementy kształcenia w zakresie języka specjalistycznego z dziedziny przedmiotu, a także rozwija umiejętność samodzielnego uczenia się, zdobywania wiedzy oraz pracy w zespole i skutecznego porozumiewania się z otoczeniem.
<b>Wymagania wstępne</b>	Zalecana znajomość języka obcego umożliwiająca osiągnięcie zakładanego poziomu docelowego.

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
JA2_w_1	Zaliczenie	Okresowe pisemne i (lub) ustne sprawdzanie wiedzy i umiejętności nabytych w trakcie zajęć i w ramach pracy własnej w skali ocen 2-5	JA2_1, JA2_2, JA2_3, JA2_4, JA2_5, JA2_6

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
JA2_fs_1	ćwiczenia	Ćwiczenia przedmiotowe przy zastosowaniu komunikatywnej metody nauczania, z elementami dyskusji, z pisemną lub ustną informacją zwrotną, z udziałem pracy własnej studenta. Ćwiczenia prowadzone są z wykorzystaniem metody aktywizującej (w tym m.in. projektowej, webquest, case study) z zastosowaniem TIK	30	Praca z podręcznikiem, słownikiem, ćwiczeniami, literaturą uzupełniającą, źródłami internetowymi. Przyswajanie i utrwalanie wiedzy i umiejętności nabytych w trakcie zajęć. Przygotowywanie form ustnych i pisemnych.	30	JA2_w_1

1.	Nazwa kierunku	informatyka
2.	Wydział	Wydział Nauk Ścisłych i Technicznych
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia (inżynierskie)
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	niestacjonarna

**Moduł kształcenia:** Język angielski III

**Kod modułu:** 08-IO1N-13-JA3

**1. Liczba punktów ECTS:** 2

**2. Zakładane efekty uczenia się modułu**

kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
JA3_1	Rozumie znaczenie głównych wątków przekazu zawartego w bardziej złożonych tekstach w języku angielskim na tematy ogólne i popularnonaukowe, oraz rozumie znaczenie głównych wątków przekazu zawartego w autentycznych tekstach związanych z własną specjalizacją i zainteresowaniami	K_W24	1
JA3_2	Rozumie znaczenie głównych wątków bardziej złożonego przekazu ustnego w języku angielskim, głównych tematów dyskusji dotyczących znanych spraw i dziedzin, a także związanych własną specjalizacją, rozumie znaczenie głównych wątków prezentacji na tematy ogólne i związane z własną dziedziną zawodową	K_W24	1
JA3_3	Formułuje spójne wypowiedzi pisemne w języku angielskim na tematy ogólne i specjalistyczne ze studiowanej dziedziny, posługując się regułami organizacji wypowiedzi i odpowiednim rejestrem, potrafi opisywać wydarzenia i doświadczenia, napisać krótki referat	K_U05 K_U06	1 1
JA3_4	Formułuje bardziej złożone wypowiedzi ustne w języku angielskim, potrafi brać aktywny udział w dyskusji na tematy ogólne i specjalistyczne ze studiowanej dziedziny, oraz przeprowadzić krótką prezentację na przygotowany wcześniej temat	K_U04 K_U06	1 1
JA3_5	Porozumiewa się w przeważającej części sytuacji komunikacyjnych w zakresie ogólnym i specjalistycznym dotyczącym studiowanej dziedziny	K_U06	1
JA3_6	Wyszukuje, wybiera, analizuje, ocenia, klasyfikuje informacje w języku angielskim z wykorzystaniem różnych źródeł i sposobów	K_U01 K_U06	1 1
JA3_7	Rozumie potrzebę dalszego kształcenia, dokonuje samooceny, potrafi uzupełniać i doskonalić nabytą wiedzę i umiejętności	K_K05 K_U02	1 1

**3. Opis modułu**

<b>Opis</b>	Moduł ma na celu rozwijanie komunikacyjnych kompetencji językowych w zakresie działań językowych (czytanie, słuchanie, mówienie, pisanie, interakcja) z uwzględnieniem niezbędnych strategii językowych. Moduł zawiera elementy kształcenia w zakresie języka specjalistycznego z dziedziny
-------------	---

	przedmiotu, a także rozwija umiejętność samodzielnego uczenia się, zdobywania wiedzy oraz pracy w zespole i skutecznego porozumiewania się z otoczeniem.
<b>Wymagania wstępne</b>	Zalecana znajomość języka obcego umożliwiająca osiągnięcie zakładanego poziomu docelowego.

<b>4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu</b>			
<b>kod</b>	<b>nazwa (typ)</b>	<b>opis</b>	<b>efekty uczenia się modułu</b>
JA3_w_1	Zaliczenie	Okresowe pisemne i (lub) ustne sprawdzanie wiedzy i umiejętności nabytych w trakcie zajęć i w ramach pracy własnej w skali ocen 2-5	JA3_1, JA3_2, JA3_3, JA3_4, JA3_5, JA3_6, JA3_7

<b>5. Rodzaje prowadzonych zajęć</b>						
<b>kod</b>	<b>rodzaj prowadzonych zajęć</b>			<b>praca własna studenta</b>		<b>sposoby weryfikacji efektów uczenia się</b>
	<b>nazwa</b>	<b>opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)</b>	<b>liczba godzin</b>	<b>opis</b>	<b>liczba godzin</b>	
JA3_fs_1	ćwiczenia	Ćwiczenia przedmiotowe przy zastosowaniu komunikatywnej metody nauczania, z elementami dyskusji, z pisemną lub ustną informacją zwrotną, z udziałem pracy własnej studenta. Ćwiczenia prowadzone są z wykorzystaniem metody aktywizującej (w tym m.in. projektowej, webquest, case study) z zastosowaniem TIK	30	Praca z podręcznikiem, słownikiem, ćwiczeniami, literaturą uzupełniającą, źródłami internetowymi. Przyswajanie i utrwalanie wiedzy i umiejętności nabytych w trakcie zajęć. Przygotowywanie form ustnych i pisemnych.	30	JA3_w_1



1.	Nazwa kierunku	informatyka
2.	Wydział	Wydział Nauk Ścisłych i Technicznych
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia (inżynierskie)
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	niestacjonarna

**Moduł kształcenia:** Język angielski IV

**Kod modułu:** 08-IO1N-13-JA4

**1. Liczba punktów ECTS:** 2

**2. Zakładane efekty uczenia się modułu**

kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
JA4_1	Rozumie znaczenie przekazu zawartego w bardziej złożonych tekstach w języku angielskim, na tematy ogólne i popularnonaukowe, a także rozumie autentyczne, bardziej złożone teksty związane z własną specjalizacją i zainteresowaniami	K_W24	1
JA4_2	Rozumie argumenty przytaczane podczas dyskusji, potrafi śledzić ze zrozumieniem dłuższe wypowiedzi i wykłady na różne tematy ogólne i specjalistyczne, rozumie dłuższe autentyczne teksty związane z własną specjalizacją i zainteresowaniami	K_W24	1
JA4_3	Formułuje rozbudowane, spójne wypowiedzi pisemne w języku angielskim na tematy ogólne i specjalistyczne związane ze studiowaną dziedziną nauki, sprawnie posługując się regułami organizacji wypowiedzi i odpowiednim rejestrem	K_U05 K_U06	1 1
JA4_4	Formułuje wypowiedzi ustne w języku angielskim na tematy ogólne i specjalistyczne związane ze studiowaną dziedziną nauki, potrafi precyzyjnie wyrażać własną opinię i przeprowadzić dłuższą prezentację na tematy ogólne lub związane z własną specjalnością	K_U04 K_U06	1 1
JA4_5	Porozumiewa się sprawnie w niemal wszystkich sytuacjach komunikacyjnych w zakresie ogólnym i związanym z własną specjalnością zawodową	K_U06	1
JA4_6	Wyszukuje, wybiera, analizuje, ocenia, klasyfikuje informacje w języku angielskim z wykorzystaniem różnych źródeł i sposobów	K_U01 K_U06	1 1
JA4_7	Rozumie potrzebę dalszego kształcenia, dokonuje samooceny, potrafi uzupełniać i doskonalić nabytą wiedzę i umiejętności	K_K05 K_U02	1 1

**3. Opis modułu**

<b>Opis</b>	Moduł ma na celu rozwijanie komunikacyjnych kompetencji językowych w zakresie działań językowych (czytanie, słuchanie, mówienie, pisanie, interakcja) z uwzględnieniem niezbędnych strategii językowych. Moduł zawiera elementy kształcenia w zakresie języka specjalistycznego z dziedziny przedmiotu, a także rozwija umiejętność samodzielnego uczenia się, zdobywania wiedzy oraz pracy w zespole i skutecznego porozumiewania się z otoczeniem.
-------------	--

<b>Wymagania wstępne</b>	Zalecana znajomość języka obcego umożliwiające osiągnięcie zakładanego poziomu docelowego.
--------------------------	--

<b>4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu</b>			
<b>kod</b>	<b>nazwa (typ)</b>	<b>opis</b>	<b>efekty uczenia się modułu</b>
JA4_w_1	Egzamin	Całościowe pisemne i (lub) ustne sprawdzanie wiedzy i umiejętności nabytych w trakcie zajęć i w ramach pracy własnej w skali ocen 2-5	JA4_1, JA4_2, JA4_3, JA4_4, JA4_5, JA4_6, JA4_7
JA4_w_2	Zaliczenie	Okresowe pisemne i (lub) ustne sprawdzanie wiedzy i umiejętności nabytych w trakcie zajęć i w ramach pracy własnej w skali ocen 2-5	JA4_1, JA4_2, JA4_3, JA4_4, JA4_5, JA4_6, JA4_7

<b>5. Rodzaje prowadzonych zajęć</b>						
<b>kod</b>	<b>rodzaj prowadzonych zajęć</b>			<b>praca własna studenta</b>		<b>sposoby weryfikacji efektów uczenia się</b>
	<b>nazwa</b>	<b>opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)</b>	<b>liczba godzin</b>	<b>opis</b>	<b>liczba godzin</b>	
JA4_fs_1	ćwiczenia	Ćwiczenia przedmiotowe przy zastosowaniu komunikatywnej metody nauczania, z elementami dyskusji, z pisemną lub ustną informacją zwrotną, z udziałem pracy własnej studenta. Ćwiczenia prowadzone są z wykorzystaniem metody aktywizującej (w tym m.in. projektowej, webquest, case study) z zastosowaniem TIK	30	Praca z podręcznikiem, słownikiem, ćwiczeniami, literaturą uzupełniającą, źródłami internetowymi. Przyswajanie i utrwalanie wiedzy i umiejętności nabytych w trakcie zajęć. Przygotowywanie form ustnych i pisemnych.	30	JA4_w_1, JA4_w_2

1.	Nazwa kierunku	informatyka
2.	Wydział	Wydział Nauk Ścisłych i Technicznych
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia (inżynierskie)
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	niestacjonarna

**Moduł kształcenia:** Języki i platformy projektowania grafiki

**Kod modułu:** 08-IO1N-13\_JiPPG

**1. Liczba punktów ECTS:** 4

**2. Zakładane efekty uczenia się modułu**

kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
JiPPG_K_10	Prezentuje grupie własne pomysły na realizację algorytmów.	K_U04	1
JiPPG_K_8	Potrafi skonfigurować środowiska programistyczne do projektowania zadań graficznych.	K_K01	1
JiPPG_K_9	Potrafi pracować w zespole przygotowującym projekt.	K_U02	1
JiPPG_U_6	Tworzy dokumentację własnych programów.	K_U03	1
JiPPG_U_7	Tworzy własne programy wykorzystujące języki graficzne.	K_U14	1
JiPPG_U_5	Korzysta z dokumentacji technicznej dołączonej do języków i platform projektowania grafiki	K_U01	1
JiPPG_W_1	Przedstawia nowoczesne języki oraz biblioteki do programowania grafiki.	K_W12 K_W15	1 1
JiPPG_W_2	Opisuje funkcje graficzne zawarte w językach i bibliotekach graficznych.	K_W15	1
JiPPG_W_3	Analizuje działanie poszczególnych funkcji graficznych.	K_W15	1
JiPPG_W_4	Konstruuje proste programy wykorzystujące języki i biblioteki graficzne.	K_W10 K_W16	1 1

**3. Opis modułu**

<b>Opis</b>	Celem zajęć jest zaznajomienie studentów z nowoczesnymi bibliotekami wspomagającymi programowanie grafiki. W ramach laboratorium student realizuje otrzymane zadania w języku C/C++/C# z wykorzystaniem bibliotek graficznych. Pod uwagę wzięte są biblioteki: OpenGL oraz DirectX. Student potrafi napisać i skompilować program napisany w wymienionych bibliotekach oraz szczegółowo przeanalizować jego działanie.
<b>Wymagania wstępne</b>	

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
JiPPG-w_1	Zaliczenie w formie pisemnej	Pytania teoretyczne dotyczące realizowanych na laboratorium zagadnień praktycznych.	JiPPG_W_1, JiPPG_W_2, JiPPG_W_3, JiPPG_W_4
JiPPG-w_2	Zadanie programistyczno-projektowe	Indywidualnie realizowane, krótkie zadanie programistyczno-projektowe.	JiPPG_K_8, JiPPG_U_7, JiPPG_U_5
JiPPG-w_3	Projekt zespołowy	Sprawdza stopień przygotowania studentów do realizacji większych projektów zespołowych.	JiPPG_K_10, JiPPG_K_8, JiPPG_K_9, JiPPG_U_6, JiPPG_U_7, JiPPG_U_5

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
JiPPG_fns_1	wykład	Podanie treści kształcenia w formie werbalnej z wykorzystaniem wizualizacji treści. Skupienie się na materiale trudnym pojęciowo.	20	Zapoznanie się z tematyką wykładu.	40	JiPPG-w_1, JiPPG-w_2
JiPPG_fns_2	laboratorium	Realizacja zadań projektowych z wykorzystaniem bibliotek OpenGL i DirectX.	20	Analiza istniejących bibliotek do programowania grafiki. Implementacja projektu programistycznego wykorzystującego poznane biblioteki.	40	JiPPG-w_3

1.	Nazwa kierunku	informatyka
2.	Wydział	Wydział Nauk Ścisłych i Technicznych
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia (inżynierskie)
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	niestacjonarna

**Moduł kształcenia:** Logika dla Informatyków

**Kod modułu:** 08-IO1N-13-LDI

**1. Liczba punktów ECTS:** 4

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
LDI_K_11	Potrafi planować i realizować terminowo różne zadania.	K_U02	1
LDI_U_10	Potrafi uzasadnić równości boolowskie.	K_U07	2
LDI_U_7	Potrafi analizować proste rozumowania matematyczne za pomocą formalizmu logicznego. Potrafi rozstrzygać o tautologiczności formuł rachunku zdań w oparciu o metodę zero-jedynkową, metodę rezolucji oraz metodę tablic analitycznych. Potrafi dowodzić prawa algebry zbiorów.	K_U07	3
LDI_U_8	Potrafi stosować zasadę indukcji matematycznej w dowodach prostych twierdzeń matematycznych.	K_U07	2
LDI_U_9	Potrafi badać własności relacji.	K_U07	2
LDI_W_1	Zna język klasycznej logiki zdań i logiki kwantyfikatorów.	K_W02	3
LDI_W_2	Zna metodę tabel analitycznych i metodę rezolucji dla rachunku zdań; potrafi stosować te metody do sprawdzenia czy dana formuła jest tautologią.	K_W02	3
LDI_W_3	Zna podstawowe prawa algebry zbiorów i jej związek z logiką zdań.	K_W02	3
LDI_W_4	Zna pojęcie relacji i zna różne typy relacji.	K_W01 K_W02	2 2
LDI_W_5	Zna pojęcie porządku. Rozumie zasadę indukcji matematycznej.	K_W01 K_W04	2 2
LDI_W_6	Zna pojęcie kraty oraz algebry Boole'a.	K_W02	1

**3. Opis modułu**

Opis	Celem zajęć w tym module jest zapoznanie studentów z podstawowymi pojęciami teorii mnogości i elementarnymi technikami logiki matematycznej
------	---

	stosowanymi w matematyce i w informatyce.
<b>Wymagania wstępne</b>	

<b>4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu</b>			
<b>kod</b>	<b>nazwa (typ)</b>	<b>opis</b>	<b>efekty uczenia się modułu</b>
LID_w_1	Test zaliczeniowy	Kilka pytań testowych sprawdzających rozumienie wyłożonego materiału oraz kilka pytań z teorii.	LDI_K_11, LDI_U_10, LDI_U_7, LDI_U_8, LDI_U_9, LDI_W_1, LDI_W_2, LDI_W_3, LDI_W_4, LDI_W_5, LDI_W_6
LID_w_2	Kolokwium	Kolokwium pisemne.	LDI_U_10, LDI_U_7, LDI_U_8, LDI_U_9
LID_w_3	Prace w grupach	Rozwiązywanie zadań	LDI_K_11

<b>5. Rodzaje prowadzonych zajęć</b>						
<b>kod</b>	<b>rodzaj prowadzonych zajęć</b>			<b>praca własna studenta</b>		<b>sposoby weryfikacji efektów uczenia się</b>
	<b>nazwa</b>	<b>opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)</b>	<b>liczba godzin</b>	<b>opis</b>	<b>liczba godzin</b>	
LID_fs_1	wykład	Podanie treści kształcenia w tradycyjnej formie z licznymi przykładami.	20	Przygotowanie się do testu zaliczeniowego z wykładu.	35	LID_w_1
LID_fs_2	ćwiczenia	Studenci , przy pomocy prowadzących ćwiczenia , rozwiązują typowe zadania związane z tematyką wykładu.	20	Studenci przygotowują rozwiązania zadań ( tydzień wcześniej podanych przez prowadzącego ćwiczenia).	45	LID_w_2, LID_w_3

1.	Nazwa kierunku	informatyka
2.	Wydział	Wydział Nauk Ścisłych i Technicznych
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia (inżynierskie)
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	niestacjonarna

**Moduł kształcenia:** Matematyka dyskretna

**Kod modułu:** 08-IO1N-13-MD

**1. Liczba punktów ECTS:** 4

**2. Zakładane efekty uczenia się modułu**

kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
MD-W_1	Ma podstawową wiedzę z zakresu teorii grafów: drzewa i cykle; minimalne drzewo spinające graf; cykle Eulera i Hamiltona; grafy dwudzielne, problem komiwojażera. Potrafi zastosować algorytmy przeszukiwania grafów w głąb i wszerz; algorytm Dijkstry; algorytm Kruskala.	K_U08 K_W01 K_W02 K_W04 K_W09	2 2 2 1 1
MD-W_2	Ma podstawową wiedzę z zakresu kombinatoryki skończonej: wariacje z powtórzeniami i bez, kombinacje, permutacje. Potrafi zastosować algorytmy generujące obiekty kombinatoryczne (podzbiory k-elementowe, ciągi ustalonej długości, permutacje).	K_U08 K_W01 K_W02 K_W04 K_W09	2 2 2 1 1
MD-W_3	Ma podstawową wiedzę z zakresu teorii liczb: liczby pierwsze, jednoznaczność rozkładu liczb naturalnych, algorytm Euklidesa; liniowe równania diofantyczne, kongruencje, arytmetyka modularna i ciała skończone, chińskie twierdzenie o resztach, twierdzenie Eulera. Potrafi zastosować kilka znanych przez siebie, prostych testów pierwszości: sito Erastotenesa, test Fermata. Zna pojęcie liczby pseudopierwszej i liczby Carmichaela. Potrafi wytłumaczyć, na jakiej zasadzie działa kryptosystem RSA, w jaki sposób odbywa się szyfrowanie, jak można użyć systemu do podpisu cyfrowego.	K_U01 K_U04 K_U05 K_U08 K_W01 K_W02 K_W04 K_W09 K_W12	1 1 1 1 2 2 1 1 1
MD-W_4	Posiada podstawową wiedzę z zakresu funkcji tworzących i operacji na nich. Potrafi znajdować postać zwartą ciągów zadanych	K_U01	1

	warunkiem rekurencyjnym, przy wykorzystaniu funkcji tworzących.	K_U04 K_U05 K_U08 K_W02	1 1 1 2
MD-W_5	Potrafi pracować w kilkusobowej grupie.	K_K01 K_K05	1 1

3. Opis modułu	
<b>Opis</b>	Celem zajęć w tym module jest dostarczenie studentom niezbędnego aparatu matematycznego wykorzystywanego w różnych działach informatyki a odbiegającego treściami od treści klasycznie wykładanych na kierunkach technicznych. W szczególności celem jest zapoznanie studentów z prostymi obiektami kombinatorycznymi, metodami ich zliczania a także sposobem ich generowania, metodami rozwiązywania problemów rekurencyjnych; z elementami teorii liczb wykorzystywanych w kryptografii a także elementami teorii grafów.
<b>Wymagania wstępne</b>	

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
MD_w_1	Aktywność na zajęciach	Weryfikacja znajomości treści wykładów na podstawie pytań zadawanych przez prowadzącego konwersatorium na zajęciach, prezentacja zadań domowych, dyskusja w grupie.	MD-W_1, MD-W_2, MD-W_3, MD-W_4
MD_w_2	Prace kontrolne	Kolokwia po każdym temacie zamkniętym na ćwiczeniach.	MD-W_1, MD-W_2, MD-W_3, MD-W_4, MD-W_5

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
MD_fs_1	wykład	Podanie treści kształcenia w formie prezentacji, częściowo z wykorzystaniem tablicy. Przedstawienie szczegółowych dowodów twierdzeń co ma pomóc w ich zrozumieniu.	20	Zapoznanie się z tematyką wykładu.	40	MD_w_1, MD_w_2
MD_fs_2	ćwiczenia	Szczegółowe przygotowanie studentów do rozwiązywania zadań ze wskazaniem na metodologię postępowania, wskazaniem kolejności wykonywanych czynności.	20	Rozwiązywanie zadań z zestawów zadań dostarczonych przez prowadzącego.	40	MD_w_1



1.	Nazwa kierunku	informatyka
2.	Wydział	Wydział Nauk Ścisłych i Technicznych
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia (inżynierskie)
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	niestacjonarna

**Moduł kształcenia:** Metody numeryczne

**Kod modułu:** 08-IO1N-13-MN

**1. Liczba punktów ECTS:** 5

**2. Zakładane efekty uczenia się modułu**

kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
MN_K_1	Potrafi planować i realizować terminowo różne zadania	K_K05	1
MN_U_1	Potrafi rozwiązać podstawowe i odwrotne zadanie teorii błędów z wykorzystaniem systemów informatycznych	K_U01 K_U02 K_U05 K_U08	1 1 1 1
MN_U_2	Potrafi wyznaczyć wielomian interpolacyjny i oszacować błąd interpolacji; Potrafi wyznaczyć splajn kubiczny dla różnych warunków brzegowych oraz oszacować błąd interpolacji funkcjami sklejanymi	K_U01 K_U02 K_U05 K_U08	1 1 1 1
MN_U_3	Potrafi wyznaczyć przybliżoną wartość pochodnej funkcji w punkcie i oszacować błąd takiego przybliżenia; Potrafi wyliczyć przybliżoną wartość całki oznaczonej funkcji rzeczywistej wykorzystując proste i złożone kwadratury Newtona-Cotesa, metodę Romberga oraz kwadratury adaptacyjne i określić błąd takiego przybliżenia	K_U01 K_U02 K_U05 K_U07 K_U08	1 1 1 1 1
MN_U_4	Potrafi zadaną dokładnością wyznaczyć pierwiastek funkcji rzeczywistej używając metod iteracyjnych; Potrafi lokalizować i wyznaczać przybliżenia pierwiastków równań algebraicznych	K_U01 K_U02 K_U05 K_U08	1 1 1 1
MN_U_5	Potrafi metodami dokładnymi i iteracyjnymi rozwiązać układ równań liniowych; Potrafi wyznaczyć wyznacznik macierzy oraz wyliczyć macierz odwrotną	K_U01	1

		K_U02	1
		K_U05	1
		K_U08	1
MN_W_1	Ma podstawową wiedzę z zakresu teorii błędów oraz komputerowej reprezentacji liczb	K_W01	2
		K_W02	1
		K_W09	1
MN_W_2	Ma wiedzę z zakresu interpolacji wielomianowej oraz interpolacji funkcjami sklejanymi	K_W01	2
		K_W04	1
		K_W09	1
MN_W_3	Ma wiedzę z zakresu różniczkowania i całkowania numerycznego	K_W01	3
		K_W03	1
		K_W04	1
		K_W10	1
MN_W_4	Ma wiedzę z zakresu iteracyjnych metod znajdowania miejsc zerowych funkcji nieliniowych oraz metod lokalizacji i znajdowanie pierwiastków równań algebraicznych	K_W01	2
		K_W04	1
		K_W10	1
MN_W_5	Ma wiedzę z zakresu rozwiązywanie układów równań liniowych metodami dokładnymi i przybliżonymi; Zna metody rozkładu macierzy układu równań liniowych	K_W01	2
		K_W04	1
		K_W09	1
		K_W10	1

3. Opis modułu	
<b>Opis</b>	Celem zajęć w tym module jest przygotowanie studentów do stosowania różnych metod i technik matematycznych w obliczeniach komputerowych. Student powinien rozwiązać podstawowe i odwrotne zadanie z teorii błędów. Znać i potrafić wykorzystać podstawowe metody interpolacji i aproksymacji funkcji. Potrafić przybliżyć z daną dokładnością pochodną funkcji. Znać i wykorzystywać różne metody całkowania numerycznego. Student powinien z zadaną dokładnością, różnymi metodami wyznaczyć pierwiastki równania nieliniowego. W sposób dokładny i przybliżony rozwiązywać układy równań liniowych. W konsekwencji ma to doprowadzić do pogłębienia wiedzy z zakresu używanych metod matematycznych w obliczeniach komputerowych.
<b>Wymagania wstępne</b>	

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
MN_w_1	sprawozdania	Rozwiązanie przez studentów zadań przydzielonych na laboratorium, pobranych z platformy e-learningowej i przesłanie w formie sprawozdania w określonym terminie	MN_K_1, MN_U_1, MN_U_2, MN_U_3, MN_U_4, MN_U_5, MN_W_1, MN_W_2, MN_W_3, MN_W_4, MN_W_5
MN_w_2	Test pisemny ze znajomości	Ocena znajomości przez studenta treści wykładów poprzez rozwiązanie testu	

	wykładów		MN_W_1, MN_W_2, MN_W_3, MN_W_4, MN_W_5
--	----------	--	---

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
MN_fs_1	wykład	Podanie treści kształcenia w formie ustnej z wykorzystaniem wizualizacji treści. Zwrócenie uwagi na materiał trudny pojęciowo i wskazanie adresów stron internetowych i pakietu e-learningowego	20	Zapoznanie się z tematyką wykładu z wykorzystaniem: wykładów w wersji elektronicznej, stron internetowych i pakietu e-learningowego	40	MN_w_2
MN_fs_2	laboratorium	Szczegółowe przygotowanie studentów do rozwiązywania zadań ze wskazaniem na metodologię postępowania, wskazaniem kolejności wykonywanych czynności	20	Przygotowanie do laboratorium Samodzielne rozwiązywanie zadań; Przygotowanie sprawozdań z rozwiązanymi zadaniami w wersji elektronicznej i przesłanie ich na platformę e-learningową	60	MN_w_1

1.	Nazwa kierunku	informatyka
2.	Wydział	Wydział Nauk Ścisłych i Technicznych
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia (inżynierskie)
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	niestacjonarna

**Moduł kształcenia:** Moduł społeczny

**Kod modułu:** 08- IO1N-13-MO

**1. Liczba punktów ECTS:** 3

**2. Zakładane efekty uczenia się modułu**

kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
MO_K_3	Rozumie potrzebę interdyscyplinarnego podejścia do rozwiązywanych problemów, integrowania wiedzy z różnych dyscyplin oraz praktykowania samokształcenia służącego pogłębianiu zdobytej wiedzy.	K_K02 K_K05	1 1
MO_U_2	Posiada umiejętność stawiania i analizowania problemów na podstawie pozyskanych treści z zakresu dyscypliny nauki niezwiązanej z kierunkiem studiów.	K_U01	1
MO_W_1	Posiada ogólną wiedzę na temat wybranych metod naukowych oraz zna zagadnienia charakterystyczne dla dyscypliny nauki niezwiązanej z kierunkiem studiów.	K_U01	1

**3. Opis modułu**

<b>Opis</b>	Student dokonuje wyboru modułu(ów) spośród oferty ogólnouczelnianej określonej dla danego kierunku studiów. Celem modułu jest poszerzenie wiedzy, umiejętności i kompetencji społecznych studenta o treści spoza kierunku studiów.
<b>Wymagania wstępne</b>	

**4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu**

kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
MO_w_1	Zaliczenie	weryfikacja na podstawie pracy zaliczeniowej lub weryfikacji ustnej (zgodnie z wymaganiami określonymi w sylabusie)	MO_K_3, MO_U_2, MO_W_1

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
MO_fs_1	wykład	Podanie treści kształcenia w formie werbalnej z wykorzystaniem wizualizacji treści. Skupienie się na materiale trudnym pojęciowo i wskazanie źródeł. Ilustracja treści za pomocą przykładów.	15	Zapoznanie się z tematyką wykładu z wykorzystaniem istniejących pakietów metod: podręczników, skryptów, stron internetowych itp. Przygotowanie się do zaliczenia w zależności od przyjętej formy, określonej szczegółowo w sylabusie realizowanego modułu.	60	MO_w_1

1.	Nazwa kierunku	informatyka
2.	Wydział	Wydział Nauk Ścisłych i Technicznych
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia (inżynierskie)
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	niestacjonarna

**Moduł kształcenia:** Multimedia

**Kod modułu:** 08-IO1N-13-M

**1. Liczba punktów ECTS:** 4

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
M_K_8	Potrafi pracować w zespole przygotowującym projekt.	K_U02	1
M_K_9	Prezentuje grupie własne pomysły na realizację zadań i algorytmów.	K_U02	1
M_U_6	Tworzy dokumentację własnych projektów multimedialnych.	K_U03	1
M_U_7	Tworzy własne interaktywne programy multimedialne wykorzystujące środowisko Adobe Flash i język Action Script.	K_U14 K_U18	1 1
M_U_5	Korzysta z dokumentacji technicznej dołączonej do Adobe Flash.	K_U01	1
M_W_3	Opisuje funkcje języka skryptowego Action Script.	K_W17	1
M_W_4	Konstruuje proste programy multimedialne wykorzystujące środowisko Adobe Flash i język Action Script.	K_W17	1
M_W_1	Definiuje pojęcia związane z multimediami.	K_W12 K_W15	1 1
M_W_2	Demonstruje zalety programu Adobe Flash.	K_W15 K_W17	1 1

3. Opis modułu	
<b>Opis</b>	Celem zajęć jest zaznajomienie studentów z technikami multimedialnymi oraz projektowaniem aplikacji multimedialnych. Student zapoznaje się ze środowiskiem Adobe Flash oraz skryptowym językiem Action Script służącym do programowania aplikacji multimedialnych. Student potrafi zaprojektować i zrealizować projekt aplikacji multimedialnej w środowisku Adobe Flash oraz napisać i uruchomić pomocniczy program skryptowy w języku Action Script. Dodatkowo potrafi szczegółowo przeanalizować działanie napisanego programu.
<b>Wymagania wstępne</b>	

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
M-w_1	Zaliczenie w formie pisemnej	Kolokwium pisemne, które sprawdza stopień przyswojenia i zrozumienia zagadnień omawianych na wykładzie.	M_W_3, M_W_4, M_W_1, M_W_2
M-w_2	Zadanie programistyczno-projektowe	Zadanie realizowane indywidualnie, które sprawdza umiejętności praktyczne nabyte podczas zajęć laboratoryjnych.	M_U_7, M_U_5, M_W_4
M-w_3	Projekt zespołowy	Sprawdza umiejętności praktyczne nabyte podczas rozwiązywania zadań w grupach oraz umiejętność prezentacji i uzasadnienia zaproponowanego rozwiązania .	M_K_8, M_K_9, M_U_6, M_U_7, M_U_5

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
M_fns_1	wykład	Treści dostępne w formie przekazu multimedialnego. Przedstawione przykładowe zadania projektowe.	20	Zapoznanie się z tematyką zajęć określoną na wykładzie we własnym zakresie. Przygotowanie do zaliczenia.	40	M-w_1
M_fns_2	laboratorium	Konfigurowanie i przygotowywanie narzędzi projektowych. Praktyczna implementacja określonych przez prowadzącego zadań.	20	Realizacja projektu w domu lub na komputerach udostępnianych w Instytucie studentom do pracy własnej	40	M-w_2, M-w_3

1.	Nazwa kierunku	informatyka
2.	Wydział	Wydział Nauk Ścisłych i Technicznych
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia (inżynierskie)
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	niestacjonarna

**Moduł kształcenia:** Podstawy i języki programowania I

**Kod modułu:** 08-IO1N-13-PiJOI

**1. Liczba punktów ECTS:** 6

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
PiJOI-K_7	Student potrafi pracować w zespole projektowo-programistycznym	K_K02 K_K05	1 1
PiJOI-U_4	Potrafi skonstruować algorytm rozwiązujący podany problem algorytmiczny i zapisać go w języku Java	K_U01 K_U14 K_U16 K_U18	3 3 2 2
PiJOI-U_5	Potrafi zastosować podstawowe konstrukcje programistyczne Javy	K_U01 K_U14 K_U18	1 3 2
PiJOI-U_6	Potrafi sprawdzić niezawodność programu komputerowego za pomocą testowania w wybranym środowisku programistycznym i udokumentować program	K_U15 K_U16	3 1
PiJOI-W_1	Zna pojęcie algorytmu i programu komputerowego, główne metody i techniki programowania: programowanie proceduralne, programowanie obiektowe, programowanie strukturalne. Rozróżnia pojęcia aplikacji, apletu, serwletu	K_W10 K_W20	2 1
PiJOI-W_2	Rozumie podstawowe konstrukcje programistyczne języka Java, zasady ich translacji oraz zna typy pierwotne i obiektowe Javy oraz ich wewnętrzną reprezentację	K_W04 K_W09	1 2
PiJOI-W_3	Ma podstawową wiedzę dotyczącą obsługi wyjątków, strumieni oraz pakietów języka Java	K_W10 K_W20	2 1



3. Opis modułu	
<b>Opis</b>	Celem zajęć jest przekazanie wiedzy dotyczącej zasad projektowania i implementowania programów komputerowych oraz nauczanie pisania czytelnych i sprawnych programów i apletów w języku Java wykorzystywanych w Internecie.
<b>Wymagania wstępne</b>	brak

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
PiJOI_w_1	Ocena projektu	studenci wykonują samodzielnie oprogramowanie, którego specyfikacja jest podawana przez prowadzącego	PiJOI-K_7, PiJOI-U_4, PiJOI-U_5, PiJOI-U_6, PiJOI-W_1, PiJOI-W_2, PiJOI-W_3
PiJOI_w_2	Prace kontrolne	kolokwia pisemne (w tym wykonane na komputerze w czasie zajęć)	PiJOI-U_4, PiJOI-U_5, PiJOI-U_6, PiJOI-W_1, PiJOI-W_2, PiJOI-W_3

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
PiJOI_fs_1	wykład	Podanie treści kształcenia w formie werbalnej z wykorzystaniem wizualizacji treści. Skupienie się na materiale trudnym pojęciowo i wskazanie źródeł. Ilustracja treści za pomocą przykładów.	30	Zapoznanie się z tematyką wykładu z wykorzystaniem istniejących pakietów metod: podręczników, skryptów, stron internetowych itp.	30	PiJOI_w_1, PiJOI_w_2
PiJOI_fs_2	laboratorium	Szczegółowe przygotowanie studentów do rozwiązywania zadań ze wskazaniem na metodologię postępowania, wskazaniem kolejności wykonywanych czynności. Projektowanie algorytmów i ich implementacja komputerowa.	30	Rozwiązywanie zadań z poszczególnych tematów wraz z analizą rozwiązań już istniejących – w skrypcie i na stronach internetowych. Przygotowanie zagadnień do przedyskutowania lub przygotowanie się do nadrobienia zaległości Samodzielne wykonanie oprogramowania, którego specyfikacja została podana przez prowadzącego, oraz wykonanie dokumentacji	90	PiJOI_w_1, PiJOI_w_2

1.	Nazwa kierunku	informatyka
2.	Wydział	Wydział Nauk Ścisłych i Technicznych
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia (inżynierskie)
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	niestacjonarna

**Moduł kształcenia:** Podstawy i języki programowania II

**Kod modułu:** 08-IO1N-13-PiJPiI

**1. Liczba punktów ECTS:** 6

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
PiJPiI-K_7	Student potrafi pracować w zespole projektowo-programistycznym	K_K02 K_K05	1 1
PiJPiI-U_4	Potrafi skonstruować algorytm rozwiązujący podany problem algorytmiczny i zapisać go w języku Java	K_U01 K_U14 K_U16 K_U18	3 3 2 2
PiJPiI-U_5	Potrafi zastosować podstawowe konstrukcje programistyczne Javy	K_U01 K_U14 K_U18	1 3 2
PiJPiI-U_6	Potrafi sprawdzić niezawodność programu komputerowego za pomocą testowania w wybranym środowisku programistycznym i udokumentować program	K_U15 K_U16	3 1
PiJPiI-W_1	Zna pojęcie algorytmu i programu komputerowego, główne metody i techniki programowania: programowanie proceduralne, programowanie obiektowe, programowanie strukturalne. Rozróżnia pojęcia aplikacji, apletu, serwletu	K_W05 K_W10 K_W20	2 2 1
PiJPiI-W_2	Rozumie podstawowe konstrukcje programistyczne języka Java, zasady ich translacji oraz zna typy pierwotne i obiektowe Javy oraz ich wewnętrzną reprezentację	K_W04 K_W09	1 2
PiJPiI-W_3	Ma podstawową wiedzę dotyczącą obsługi wyjątków, strumieni oraz pakietów języka Java	K_W10 K_W20	2 1

3. Opis modułu	
<b>Opis</b>	Celem zajęć jest przekazanie wiedzy dotyczącej zasad projektowania i implementowania programów komputerowych oraz nauczanie pisania czytelnych i sprawnych programów i apletów w języku Java wykorzystywanych w Internecie. Przedmiot stanowi kontynuację nauki programowania z poprzedniego semestru
<b>Wymagania wstępne</b>	

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
PiJPiI_w_1	ocena projektu	studenci wykonują samodzielnie oprogramowanie, którego specyfikacja jest podawana przez prowadzącego	PiJPiI-K_7, PiJPiI-U_4, PiJPiI-U_5, PiJPiI-U_6, PiJPiI-W_1, PiJPiI-W_2, PiJPiI-W_3
PiJPiI_w_2	prace kontrolne	kolokwia pisemne (w tym wykonane na komputerze w czasie zajęć)	PiJPiI-U_4, PiJPiI-U_5, PiJPiI-U_6, PiJPiI-W_1, PiJPiI-W_2, PiJPiI-W_3
PiJPiI_w_3	egzamin	egzamin polega na zdefiniowaniu przez studenta klas/metod apletu zgodnie z założeniami podanymi przez egzaminatora	PiJPiI-U_4, PiJPiI-W_1, PiJPiI-W_2, PiJPiI-W_3

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
PiJPiI_fs_2	laboratorium	Szczegółowe przygotowanie studentów do rozwiązywania zadań ze wskazaniem na metodologię postępowania, wskazaniem kolejności wykonywanych czynności. Projektowanie algorytmów i ich implementacja komputerowa.	15	Rozwiązywanie zadań z poszczególnych tematów wraz z analizą rozwiązań już istniejących – w podręcznikach i na stronach internetowych. Przygotowanie zagadnień do przedyskutowania lub przygotowanie się do nadrobienia zaległości Samodzielne wykonanie oprogramowania, którego specyfikacja została podana przez prowadzącego, oraz wykonanie dokumentacji Powtórzenie wiadomości podanych na oraz przećwiczonych w czasie ćwiczeń laboratoryjnych	165	PiJPiI_w_1, PiJPiI_w_2, PiJPiI_w_3

1.	Nazwa kierunku	informatyka
2.	Wydział	Wydział Nauk Ścisłych i Technicznych
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia (inżynierskie)
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	niestacjonarna

**Moduł kształcenia:** Podstawy informatyki

**Kod modułu:** 08-IO1N-13-PI

**1. Liczba punktów ECTS:** 7

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
PI-K_9	Potrafi pracować w zespole dwuosobowym i dokonuje właściwego podziału pracy	K_K01	1
		K_K05	1
PI-U_5	Potrafi wykonać podstawowe działania w obrębie arytmetyki i logiki binarnej	K_U01	1
		K_U04	1
		K_U05	1
		K_U08	1
PI-U_6	Potrafi dokonać translacji wyrażeń arytmetycznych do postaci Odwrotnej Notacji Polskiej i języka symbolicznego	K_U01	1
		K_U04	1
		K_U05	1
		K_U08	1
PI-U_7	Potrafi skonstruować maszynę Turinga i automat skończony poprzez podanie sterowania ww maszynami	K_U01	1
		K_U04	1
		K_U05	1
		K_U08	1
PI-U_8	Potrafi skonstruować dowolny język Chomsky'ego poprzez podanie alfabetu i gramatyki oraz umie zbadać wyprowadzalność w danych językach	K_U01	1
		K_U04	1
		K_U05	1
		K_U08	1
PI-W_1	Ma podstawową wiedzę z zakresu arytmetyki i logiki binarnej i zna algorytmy wykorzystywane w arytmetyce i logice binarnej	K_W01	1

		K_W02	1
		K_W04	2
		K_W09	1
PI-W_2	Ma podstawową wiedzę z zakresu translacji wyrażeń arytmetycznych i zna algorytmy dotyczące Odwrotnej Notacji Polskiej i języka symbolicznego	K_W04	2
		K_W09	1
PI-W_3	Ma podstawową wiedzę z zakresu teorii automatów: maszyny Turinga i automatu skończonego oraz rozumie wyrażenia regularne, i potrafi scharakteryzować algorytmy dotyczące sterowania maszyną Turinga i automatu skończonego	K_W04	2
		K_W09	1
		K_W12	2
PI-W_4	Ma podstawową wiedzę z zakresu teorii języków formalnych i zna algorytmy umożliwiające mu konstrukcję i analizę dowolnych języków Chomsky'ego	K_W09	1
		K_W12	1

3. Opis modułu	
<b>Opis</b>	Celem zajęć w tym module jest przygotowanie studentów do rozwiązywania zadań w zakresie podstaw informatyki. Dzięki temu student powinien wykazać się pełnym zrozumieniem tematyki związanej z arytmetyką, logiką binarną oraz z translacją wyrażeń arytmetycznych. Ponadto powinien znać problematykę automatów abstrakcyjnych i języków sztucznych. W konsekwencji ma to doprowadzić do pogłębienia wiedzy z zakresu podstaw matematycznych i abstrakcji matematycznej w informatyce.
<b>Wymagania wstępne</b>	

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
PI-w_1	Egzamin	Rozwiązanie zadań z treścią, po jednym z każdego działu omawianego na wykładzie	PI-W_1, PI-W_2, PI-W_3, PI-W_4
PI-w_2	Prace kontrolne	Kolokwia po każdym temacie zamkniętym na ćwiczeniach wraz z kontrolą wiedzy teoretycznej z wykładu	PI-U_5, PI-U_6, PI-U_8
PI-w_3	Projekt grupowy	Rozwiązanie zadań podanych w zestawach tematycznie pogrupowanych – po 5, 7 zadań w poszczególnych zestawach wraz z animacją lub symulacją komputerową	PI-K_9, PI-U_5, PI-U_6, PI-U_7, PI-U_8

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
PI-fns_1	wykład	Podanie treści kształcenia w formie werbalnej z wykorzystaniem wizualizacji treści. Skupienie się na materiale trudnym pojęciowo i wskazanie adresów stron internetowych i pakietu e-learningowego	30	Zapoznanie się z tematyką wykładu z wykorzystaniem istniejących pakietów metod: skryptu, stron internetowych i pakietu e-learningowego	45	PI-w_1
PI-fns_2	ćwiczenia	Szczegółowe przygotowanie studentów do rozwiązywania zadań ze wskazaniem na	30	Rozwiązywanie zadań z poszczególnych tematów wraz z analizą rozwiązań już	105	PI-w_2, PI-w_3

		metodologię postępowania, wskazaniem kolejności wykonywanych czynności. Rozwiązywanie zadań z treścią.		istniejących – w skrypcie i na stronach internetowych. Przygotowanie projektu z wersji elektronicznej z tematyki wykładu: wizualizacja, program lub portal e-learningowy.		
--	--	--	--	---	--	--

1.	Nazwa kierunku	informatyka
2.	Wydział	Wydział Nauk Ścisłych i Technicznych
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia (inżynierskie)
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	niestacjonarna

**Moduł kształcenia:** Podstawy inżynierii oprogramowania

**Kod modułu:** 08-IO1N-13-PIO

**1. Liczba punktów ECTS:** 5

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
PIO-K_8	demonstruje odpowiedzialność za wspólnie realizowane zadania w ramach zespołu	K_K04	1
		K_K05	1
PIO-U_3	wyodrębnia informacje z literatury, zasobów internetowych oraz innych źródeł	K_U01	1
		K_U06	1
PIO-U_4	potrafi posługiwać się oprogramowaniem wspomagającym modelowanie i projektowanie oprogramowania	K_U15	1
		K_U23	1
PIO-U_5	potrafi przeprowadzić prosty projekt informatyczny przez wszystkie niezbędne etapy, od określenia wymagań, aż do realizacji	K_U10	1
		K_U14	1
		K_U15	1
		K_U16	1
		K_U18	1
		K_U22	1
PIO-U_6	identyfikuje typowe rozwiązania w projektach informatycznych i potrafi ocenić celowość zastosowania wybranych rozwiązań, a także opracować jego dokumentację	K_U03	1
		K_U18	1
		K_U22	1
PIO-U_7	wykonuje prace indywidualne i zespołowe	K_U02	1
PIO-W_1	przywołuje elementarną wiedzę w zakresie inżynierii oprogramowania	K_W06	1
		K_W07	1
		K_W10	2

PIO-W_2	zna metody i metodologie stosowane podczas modelowania i projektowania oprogramowania	K_W10	2
		K_W12	1
		K_W14	1

### 3. Opis modułu

<b>Opis</b>	Opanowanie materiału z modułu „Podstawy inżynierii oprogramowania” wymaga działań na dwóch płaszczyznach: poznanie i zrozumienia podstaw teoretycznych oraz nabycie praktycznych umiejętności posługiwania się wiedzą teoretyczną. Podstawy teoretyczne to przede wszystkim przyswojenie i zrozumienie podstawowych pojęć związanych z przedmiotem, nabycie umiejętności kojarzenia oraz zastosowania omawianych zagadnień. To również wiedza o tym, gdzie w literaturze można znaleźć szczegółowe informacje (metodologie, notacje, przykłady). Umiejętności praktyczne nabyć można poprzez analizę przykładów projektów informatycznych, a przede wszystkim przez samodzielną pracę. Studiowanie modułu wymaga uwzględnienia dwóch aspektów, które są cechą inżyniera - praktyczne wykorzystywanie swojej wiedzy i umiejętności w działalności zawodowej.
<b>Wymagania wstępne</b>	

### 4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu

kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
PIO_w_1	Kolokwium pisemne oraz praktyczne	W ramach modułu zostaną zrealizowane dwa kolokwia: modele cyklu życia i notacja UML oraz testowanie oprogramowania. Kolokwium składa się z dwóch części. W ramach części teoretycznej student odpowiada na 3 pytania związane ze sprawdzanym zakresem materiału. W ramach części praktycznej student wykonuje 3 zadania praktyczne.	PIO-U_3, PIO-U_4, PIO-U_5, PIO-U_6, PIO-W_1, PIO-W_2
PIO_w_2	Burza mózgów	Zaproponowanie rozwiązania bądź rozwiązanie danego problemu przez wszystkich studentów w grupie w ramach burzy mózgów.	PIO-K_8, PIO-U_4, PIO-U_7
PIO_w_3	Egzamin	Egzamin w formie testu z pytaniami zamkniętymi dostępnego na platformie e-learningowej.	PIO-U_3, PIO-U_6, PIO-W_1, PIO-W_2

### 5. Rodzaje prowadzonych zajęć

kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
PIO_fs_1	wykład	Wykład wprowadzający do zrozumienia najważniejszych zagadnień inżynierii oprogramowania ilustrowany jest pokazem slajdów oraz prezentacją metod pracy na żywo z wykorzystaniem komputera przeprowadzaną przez wykładowcę.	20	Praca ze wskazaną literaturą przedmiotu i udostępnionymi materiałami, obejmująca samodzielne przyswojenie wiedzy odnośnie wskazanych zagadnień podstawowych.	70	PIO_w_1, PIO_w_3
PIO_fs_2	laboratorium	Prowadzący prowadzi i instruuje studentów pracujących samodzielnie. W przypadku bardziej złożonych zagadnień prowadzący podpowiada optymalne rozwiązania. Poza pracą samodzielną studenci rozwiązują	15	Student zobowiązany jest być przygotowanym z wiedzy teoretycznej na podstawie wykładów i udostępnionych materiałów do każdego zajęcia ćwiczeniowych.	75	PIO_w_1, PIO_w_2



		w grupach problemy inżynierskie w ramach „burzy mózgów”.				
--	--	--	--	--	--	--

1.	Nazwa kierunku	informatyka
2.	Wydział	Wydział Nauk Ścisłych i Technicznych
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia (inżynierskie)
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	niestacjonarna

**Moduł kształcenia:** Podstawy techniki cyfrowej

**Kod modułu:** 08-IO1N-13-PTC

**1. Liczba punktów ECTS:** 4

**2. Zakładane efekty uczenia się modułu**

kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
PTC-K_1	Student potrafi formułować opinie na temat aktualnych trendów technologii układów elektronicznych i ich zastosowań w informatyce.	K_K01	1
PTC-K_2	Potrafi zaprojektować, przedstawić zasadę działania układu elektronicznego oraz zaplanować pracę zespołu projektowego z uwzględnieniem inżynierskich i poza inżynierskich skutków działań inżyniera-informatyka.	K_K02 K_K05	1 1
PTC-U_1	Potrafi zaprojektować układ cyfrowy kombinacyjny i prosty układ sekwencyjny. Umie zbadać poprawność projektu w odpowiednim programie symulacyjnym.	K_U08 K_U09	1 1
PTC-U_2	Potrafi zaprojektować automatu skończony metodą Huffmana. Potrafi dokonać syntezy automatu na podstawie znajomości zależności czasowych lub słownego opisu działania. Potrafi zrealizować automat Mealy'go i Moora. Umie zbadać poprawność projektu odpowiednim programem symulacyjnym.	K_U08 K_U09	1 1
PTC-U_3	Potrafi interpretować i wykorzystać poznane metody i programy symulacyjne do rozwiązywania praktycznych zadań inżynierskich. Potrafi przeprowadzić analizę lub syntezę oraz ocenę działania podstawowych układów elektronicznych.	K_U01 K_U17	1 1
PTC-U_4	Potrafi pracować w zespole wieloosobowym oraz potrafi organizować i dokumentować pracę tego zespołu.	K_U02	1
PTC-W_1	Ma wiedzę z zakresu matematyki, fizyki i elektroniki niezbędną do zrozumienia podstawowych procesów występujących układach elektronicznych Ma elementarną wiedzę w zakresie materiałów stosowanych w przemyśle elektronicznym.	K_W05 K_W08	1 1
PTC-W_2	Zna stosowane współcześnie technologie wytwarzania układów analogowych i cyfrowych. Posiada wiedzę na temat zasad odczytywania kart katalogowych elementów elektronicznych oraz zasad analizy schematów elektronicznych.	K_W08	1
PTC-W_3	Ma wiedzę na temat struktur algebraicznych oraz aksjomatów dotyczących zapisu i reprezentacji funkcji boolowskich w postaci BDD, pD, nD, Shanona i Kroneckera.	K_W01 K_W02	1 2
PTC-W_4	Student ma podstawową wiedzę na temat metod projektowania kombinacyjnych oraz sekwencyjnych (asynchronicznych oraz	K_W05	2

	synchronicznych) układów cyfrowych różnej skali integracji. Zna zasady projektowania oraz metody testowania i uruchamiania układów cyfrowych w środowisku wirtualnym.		
PTC-W_5	Student ma wiedzę na temat zasad minimalizacji funkcji boolowskich. Zna metody minimalizacji Espresso, McCluskey Exorcism. Zna podstawy teoretyczne wymienionych metod oraz odpowiednie programy komputerowe minimalizowania prostych i złożonych funkcji boolowskich słabo i nie w pełni określonych.	K_W05 K_W09	2 1

3. Opis modułu	
<b>Opis</b>	Celem zajęć jest przygotowanie studenta do rozwiązywania zadań w zakresie metod analizy oraz syntezy układów cyfrowych, wchodzących w skład układów peryferyjnych oraz systemów komputerowych stacjonarnych i mobilnych. Dzięki wykładom student powinien znać zasady testowania i projektowania układów kombinacyjnych i cyfrowych. Powinien także wykazywać się zrozumieniem arytmetyki, logiki binarnej, logiki wielowartościowej oraz sposobami reprezentacji funkcji boolowskich. Celem zajęć jest przygotowanie studenta do zajęć związanych z architekturą komputerów, systemów komputerowych oraz programowaniem niskopoziomym.
<b>Wymagania wstępne</b>	

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
PTC_w_1	Egzamin	Rozwiązanie zadań związanych z tematyką wykładów oraz ćwiczeń laboratoryjnych.	PTC-U_1, PTC-U_2, PTC-U_3, PTC-U_4, PTC-W_1, PTC-W_2, PTC-W_3, PTC-W_4, PTC-W_5
PTC_w_2	Prace kontrolne, kartkówki	Kolokwia i kartkówki związane z bieżącym tematem ćwiczeń laboratoryjnych oraz kontrola wiedzy teoretycznej z wykładu	PTC-K_1, PTC-K_2, PTC-U_1, PTC-U_3, PTC-U_4
PTC_w_3	Sprawozdania grupowe	Dokumentowanie, opracowywanie i weryfikowanie wyników zadań rozwiązywanych w trakcie zajęć laboratoryjnych.	PTC-K_2, PTC-U_3, PTC-U_4

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
PTC_fns_1	wykład	Treści kształcenia podawane w formie tradycyjnej oraz z wykorzystaniem środków audiowizualnych.	20	Zapoznanie się z tematyką wykładu oraz weryfikacja treści za pomocą programu symulacyjnego, skryptu oraz pakietu e-learningowego.	30	PTC_w_1
PTC_fns_2	laboratorium	Szczegółowe sprawdzenie przygotowania studentów do rozwiązywania zadań z uwzględnieniem metodologii postępowania. Testowanie poprawności rozwiązań. Przedstawienie zasad dokumentowania projektu. Rozwiązywanie zadań z treścią.	20	Wielowariantowe rozwiązywanie zestawów zadań z poszczególnych tematów. Przygotowanie danych dla opracowania sprawozdania.	50	PTC_w_2, PTC_w_3

1.	Nazwa kierunku	informatyka
2.	Wydział	Wydział Nauk Ścisłych i Technicznych
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia (inżynierskie)
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	niestacjonarna

**Moduł kształcenia:** Pracownia dyplomowa I

**Kod modułu:** 08-IO1N-13-PD1

**1. Liczba punktów ECTS:** 5

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
PD1-K_8	Student potrafi przedstawić grupie osób wyniki związane z pracą. Wykazuje się przy tym umiejętnością twórczego myślenia przy rozwiązywaniu napotkanych problemów.	K_K01 K_K05	1 1
PD1-U_1	Student potrafi dokonać redakcji technicznej pracy oraz określić wymogi dotyczące prac dyplomowych w zakresie jej formy i redakcji technicznej.	K_U01	1
PD1-U_2	Student potrafi przygotować dokumentację związaną z pracą dyplomową.	K_U02 K_U03	1 1
PD1-U_3	Student potrafi stosować narzędzia i techniki wybranego działu informatyki.	K_U23	1
PD1-U_4	Student potrafi korzystać z edytorów tekstu i rozumie potrzebę dokonywania zestawień tematycznych i graficznych.	K_U01	1
PD1-U_5	Student potrafi stosować metody statystyczne do weryfikowania hipotez postawionych w pracy.	K_U08	1
PD1-U_6	Student potrafi stosować techniki informatyczne w określonym obszarze zastosowań pracy dyplomowej lub realizowanego projektu.	K_U23	1
PD1-U_7	Student potrafi korzystać z narzędzi informatycznych do poprawnej edycji i redakcji pracy dyplomowej.	K_U23	1

3. Opis modułu	
Opis	Celem zajęć jest przygotowanie studentów do poprawnego redagowania pracy dyplomowej oraz przygotowania technicznej części tej pracy. Student powinien potrafić odpowiednio zaprezentować dokumentację swojej pracy oraz zastosować poznane techniki do porównania z innymi, znanymi rozwiązaniami zbliżonymi do kwestii analizowanych w pracy. Ponadto powinien znać zasady poprawnej edycji pracy dyplomowej, a także narzędzia informatyczne wspomagające ten proces.
Wymagania wstępne	

**4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu**

kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
PD1_w_1	Prezentacje	Prezentacje kolejnych etapów realizacji pracy dyplomowej. Okresowe sprawozdania w formie prezentacji pozwolą na systematyczną weryfikację postępów pracy studenta.	PD1-K_8, PD1-U_1, PD1-U_2, PD1-U_3, PD1-U_4, PD1-U_5, PD1-U_6, PD1-U_7
PD1_w_2	Dokumentacja	Przedstawienie pełnej dokumentacji aplikacji zawartej w pracy. Przygotowanie rzetelnej dokumentacji pozwoli na czytelny opis aplikacji będącej częścią pracy dyplomowej, a ponadto będzie pomocna przy ustalaniu harmonogramu realizacji pracy.	PD1-U_2, PD1-U_4
PD1_w_3	Dodatkowy projekt	Dodatkowy projekt o tematyce pokrewnej z tematem pracy dyplomowej. W trakcie realizacji tego projektu student będzie mógł wykazać się umiejętnością samoorganizacji i terminowości oraz uzyskać wiedzę niezbędną do napisania pracy dyplomowej.	PD1-U_2, PD1-U_3, PD1-U_4, PD1-U_5, PD1-U_6

**5. Rodzaje prowadzonych zajęć**

kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
PD1_fs_1	laboratorium	Szczegółowe określenie technicznych aspektów związanych z pisanem pracy dyplomowej. Przegląd najpopularniejszych narzędzi pomocnych przy redagowaniu pracy dyplomowej oraz tworzeniu dokumentacji pracy i projektu.	30	Zapoznanie się z poznanymi narzędziami i zastosowanie ich w procesie pisania pracy dyplomowej, tworzenia projektów i dokumentacji oraz przygotowywania prezentacji. Pełne zrealizowanie dodatkowego projektu. Wybór odpowiedniej tematyki, przygotowanie dokumentacji oraz zaprezentowanie gotowego rezultatu.	100	PD1_w_1, PD1_w_2, PD1_w_3

1.	Nazwa kierunku	informatyka
2.	Wydział	Wydział Nauk Ścisłych i Technicznych
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia (inżynierskie)
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	niestacjonarna

**Moduł kształcenia:** Pracownia dyplomowa II

**Kod modułu:** 08-IO1N-13-PD2

**1. Liczba punktów ECTS:** 6

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
PD2_K_8	Student potrafi przedstawić grupie osób wyniki związane z pracą. Wykazuje się przy tym umiejętnością twórczego myślenia przy rozwiązywaniu napotkanych problemów.	K_K01 K_K05	1 1
PD2_U_1	Student potrafi dokonać redakcji technicznej pracy oraz określić wymogi dotyczące prac dyplomowych w zakresie jej formy i redakcji technicznej.	K_U01	1
PD2_U_2	Student potrafi przygotować dokumentację związaną z pracą dyplomową.	K_U02 K_U03	1 1
PD2_U_3	Student potrafi stosować narzędzia i techniki wybranego działu informatyki.	K_U23	1
PD2_U_4	Student potrafi korzystać z edytorów tekstu i rozumie potrzebę dokonywania zestawień tematycznych i graficznych.	K_U01	1
PD2_U_5	Student potrafi stosować metody statystyczne do weryfikowania hipotez postawionych w pracy.	K_U08	1
PD2_U_6	Student potrafi stosować techniki informatyczne w określonym obszarze zastosowań pracy dyplomowej lub realizowanego projektu.	K_U23	1
PD2_U_7	Student potrafi korzystać z narzędzi informatycznych do poprawnej edycji i redakcji pracy dyplomowej.	K_U23	1

3. Opis modułu	
<b>Opis</b>	Celem zajęć jest przygotowanie studentów do poprawnego redagowania pracy dyplomowej oraz przygotowania technicznej części tej pracy. Student powinien potrafić odpowiednio zaprezentować dokumentację swojej pracy oraz zastosować poznane techniki do porównania z innymi, znanymi rozwiązaniami zbliżonymi do kwestii analizowanych w pracy. Ponadto powinien znać zasady poprawnej edycji pracy dyplomowej, a także narzędzia informatyczne wspomagające ten proces.
<b>Wymagania wstępne</b>	Brak

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
PD2_w_1	Prezentacje	Prezentacje kolejnych etapów realizacji pracy dyplomowej. Okresowe sprawozdania w formie prezentacji pozwolą na systematyczną weryfikację postępów pracy studenta.	PD2_K_8, PD2_U_1, PD2_U_2, PD2_U_3, PD2_U_4, PD2_U_5, PD2_U_6, PD2_U_7
PD2_w_2	Dokumentacja	Przedstawienie pełnej dokumentacji aplikacji zawartej w pracy. Przygotowanie rzetelnej dokumentacji pozwoli na czytelny opis aplikacji będącej częścią pracy dyplomowej, a ponadto będzie pomocna przy ustalaniu harmonogramu realizacji pracy.	PD2_U_2, PD2_U_4
PD2_w_3	Dodatkowy projekt	Dodatkowy projekt o tematyce pokrewnej z tematem pracy dyplomowej. W trakcie realizacji tego projektu student będzie mógł wykazać się umiejętnością samoorganizacji i terminowości oraz uzyskać wiedzę niezbędną do napisania pracy dyplomowej.	PD2_U_2, PD2_U_3, PD2_U_4, PD2_U_5, PD2_U_6

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
PD2_fs_1	laboratorium	Szczegółowe określenie technicznych aspektów związanych z pisanem pracy dyplomowej. Przegląd najpopularniejszych narzędzi pomocnych przy redagowaniu pracy dyplomowej oraz tworzeniu dokumentacji pracy i projektu.	45	Zapoznanie się z poznanymi narzędziami i zastosowanie ich w procesie pisania pracy dyplomowej, tworzenia projektów i dokumentacji oraz przygotowywania prezentacji. Pełne zrealizowanie dodatkowego projektu. Wybór odpowiedniej tematyki, przygotowanie dokumentacji oraz zaprezentowanie gotowego rezultatu.	120	PD2_w_1, PD2_w_2, PD2_w_3

1.	Nazwa kierunku	informatyka
2.	Wydział	Wydział Nauk Ścisłych i Technicznych
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia (inżynierskie)
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	niestacjonarna

**Moduł kształcenia:** Praktyka po 4 sem

**Kod modułu:** 08- IO1N-13-PRAKT

**1. Liczba punktów ECTS:** 4

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
PRAKT_K_3	Student potrafi kreatywnie rozwiązywać problemy powstałe w trakcie realizacji zadań, stosując wiedzę i umiejętności zdobyte w trakcie studiów, jest świadomy aktualnego stanu rozwoju informatyki oraz trendów rozwojowych w tej dziedzinie.	K_K04	4
PRAKT_K_4	Student zna i rozumie znaczenie własności intelektualne, w trakcie realizacji wyznaczonych zadań postępuje etycznie.	K_K04	4
PRAKT_K_5	Student zna i stosuje zasady bezpieczeństwa i higieny pracy w instytucjach wykorzystujących sprzęt komputerowy.	K_K02	3
PRAKT_U_1	Student potrafi indywidualnie oraz zespołowo pracować nad realizacją przydzielonych zadań, zgodnie z ustalonym harmonogramem	K_U02	3
PRAKT_U_2	Student potrafi samodzielnie podnosić kwalifikacje związane z realizacją przydzielonych zadań, analizować materiały źródłowe, również w języku angielskim, rozumie potrzebę samokształcenia i indywidualnego rozwoju.	K_K05	3
		K_U04	3
		K_U06	3

3. Opis modułu	
Opis	Praktyka w wymiarze minimum 120 godzin zegarowych, realizowana po 4-tym semestrze studiów
Wymagania wstępne	

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
PRAKT_w_1	Dziennik praktyk, zawierający	Dziennik praktyk dokumentuje kolejne tygodnie realizacji praktyk. Dziennik zawiera również opinię Opiekuna praktyki na temat przebiegu praktyki studenta.	PRAKT_K_3, PRAKT_K_4, PRAKT_K_5, PRAKT_U_1, PRAKT_U_2



5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
PRAKT_fs_1	praktyka			Student realizuje zadania zlecone przez Opiekuna praktyk, zgodnie z ustalonym programem realizacji praktyk zawodowych dla kierunku Informatyka	120	PRAKT_w_1

1.	Nazwa kierunku	informatyka
2.	Wydział	Wydział Nauk Ścisłych i Technicznych
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia (inżynierskie)
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	niestacjonarna

**Moduł kształcenia:** Programowanie równoległe

**Kod modułu:** 08- IO1N-13-PR

**1. Liczba punktów ECTS:** 4

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
ZP-K_9	Potrafi pracować w zespole dwuosobowym i dokonuje właściwego podziału pracy	K_U02	1
ZP-U_6	Potrafi dokonać dekompozycji problemu obliczeniowego na potrzeby obliczeń równoległych	K_U12	1
ZP-U_7	Potrafi zaimplementować program współbieżny i zastosować podstawowe mechanizmy współbieżności	K_U12	1
		K_U13	1
		K_U14	1
		K_U15	1
		K_U16	1
ZP-U_8	Potrafi zaimplementować program równoległy dla komputerów ze współdzieloną pamięcią, w tym również z użyciem GPU	K_U12	1
		K_U13	1
		K_U14	1
		K_U15	1
		K_U16	1
ZP-W_1	Ma podstawową wiedzę na temat architektury współczesnych komputerów i jej znaczenia dla programowania równoległego	K_K01	1
		K_K05	1
		K_W06	1
ZP-W_2	Ma podstawową wiedzę na temat modeli obliczeń równoległych	K_W09	1
ZP-W_3	Ma wiedzę na temat sposobów oceny efektywności algorytmów równoległych	K_W04	1
		K_W09	1
ZP-W_4	Ma wiedzę na temat podstawowych algorytmów równoległych i ich zastosowań	K_W09	1

ZP-W_5	Ma wiedzę na temat architektury GPU i ich zastosowań w obliczeniach ogólnego przeznaczenia	K_W09	1
--------	--	-------	---

### 3. Opis modułu

<b>Opis</b>	Celem zajęć jest przygotowanie studentów do projektowania i implementacji poprawnych i efektywnych algorytmów równoległych. W ramach zajęć studenci uzyskają wiedzę i umiejętności dotyczące metod i narzędzi przydatnych w programowaniu komputerów równoległych, w tym również procesorów graficznych (GPU).
<b>Wymagania wstępne</b>	

### 4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu

kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
ZP_w_1	Prace kontrolne	Co najmniej jedno kolokwium sprawdzające wiedzę z tematyki poruszanej na wykładzie oraz realizowanej w ramach laboratoriów.	ZP-U_6, ZP-U_7, ZP-U_8, ZP-W_1, ZP-W_2, ZP-W_3, ZP-W_4, ZP-W_5
ZP_w_2	Projekt programistyczny	Realizacja projektu / projektów programistycznych pozwalających na praktyczną weryfikację nabytej wiedzy i umiejętności dotyczących programowania równoległego	ZP-K_9, ZP-U_6, ZP-U_7, ZP-W_5
ZP_w_3	Zaliczenie wykładu	Test złożony z pytań wielokrotnego wyboru oraz zadań otwartych dotyczących tematów poruszanych na wykładach oraz laboratoriach.	ZP-U_6, ZP-U_7, ZP-U_8, ZP-W_1, ZP-W_2, ZP-W_3, ZP-W_4, ZP-W_5

### 5. Rodzaje prowadzonych zajęć

kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
ZP_fs_1	wykład	Podanie treści kształcenia w formie werbalnej z wykorzystaniem wizualizacji treści. Omówienie ważnych kwestii teoretycznych i praktycznych dotyczących programowania współbieżnego, ze szczególnym uwzględnieniem programowania równoległego.	20	Zapoznanie się z tematyką prezentowaną podczas wykładów oraz przygotowanie się do laboratoriów związanych z wykładami.	20	ZP_w_3
ZP_fs_2	laboratorium	Szczegółowe przygotowanie studentów do tworzenia aplikacji współbieżnych w nowoczesnych językach programowania. Prezentacja i omówienie narzędzi wspierających realizację oprogramowania współbieżnego.	20	Rozwiązywanie zadań z poszczególnych tematów wraz z analizą rozwiązań już istniejących. Zrealizowanie projektu programistycznego z zastosowaniem prezentowanych na wykładach metod.	60	ZP_w_1, ZP_w_2

1.	Nazwa kierunku	informatyka
2.	Wydział	Wydział Nauk Ścisłych i Technicznych
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia (inżynierskie)
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	niestacjonarna

**Moduł kształcenia:** Programowanie w języku C++

**Kod modułu:** 08-IO1N-13-PwJC++

**1. Liczba punktów ECTS:** 5

**2. Zakładane efekty uczenia się modułu**

kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
PwJC++-K_8	Student posiada kompetencje w zakresie pracy grupowej nad projektem, przejawiające się w umiejętności przedsiębiorczego planowania podzadań, metod ich realizacji oraz zarządzania współdzielonym kodem aplikacji.	K_K01 K_K03	1 1
PwJC++-K_9	Student rozumie potrzebę i potrafi rozwijać swoje kompetencje zawodowe, w tym kompetencje w zakresie współdziałania z użytkownikiem w zakresie ustalania i formułowania wymagań funkcjonalnych i niefunkcjonalnych.	K_K02 K_K05	1 1
PwJC++-U_4	Student potrafi definiować klasy, tworzyć obiekty, budować odpowiednie konstruktory, potrafi stosować dziedziczenie jedno i wielobazowe, związki całość-część, potrafi poprawnie je stosować. Student potrafi wykorzystywać polimorfizm, stosować metody wirtualne oraz potrafi umiejętnie budować klasy abstrakcyjne i bazujące na nich hierarchie klas.	K_U14 K_U15 K_U16	2 2 2
PwJC++-U_5	Student potrafi wykorzystywać operatory przeciążone, umie budować klasy je wykorzystujące, potrafi wykorzystać klasy szablonowe oraz umie programować z wykorzystaniem biblioteki STL. Student potrafi wykorzystywać dynamiczne struktury danych, umie zarządzać pamięcią za pośrednictwem wskaźników.	K_U15 K_U16 K_U22	1 1 1
PwJC++-U_6	Student potrafi budować aplikacje GUI, potrafi dobierać odpowiednie komponenty graficzne i kreatywnie je stosować. Student stosuje programowanie sterowane zdarzeniami, definiuje procedury obsługi zdarzeń. Poprawnie programuje podstawowe operacje graficzne, wykorzystuje elementy multimedialne	K_U18 K_U22	1 1
PwJC++-U_7	Student posiada właściwe umiejętności w zakresie analizy, projektowania i programowania —potrafi dobrać metodykę właściwą dla realizacji zadania programistycznego i zastosować ją w praktyce, wykorzystuje podejście obiektowe na etapie analizy, projektu oraz programowania.	K_U01 K_U02 K_U03	1 1 1
PwJC++-W_1	Student zna koncepcję obiektowego, wie jak powinna być poprawnie zbudowana kompletna klasa, rozumie znaczenie i rolę jej elementów, zna koncepcję dziedziczenia jedno i wielobazowego, związków całość-część, rozróżnia poprawnie przypadki ich zastosowania. Student rozumie koncepcję polimorfizmu, zna zasady wykorzystania metod wirtualnych oraz rozumie koncepcje klas abstrakcyjnych.	K_W04 K_W09 K_W10	1 1 3

PwJC++-W_2	Student zna zasady przeciążania operatorów, rozróżnia ich rodzaje, rozumie przypadki ich stosowania. Rozumie zasady dynamicznego zarządzania pamięcią, obsługę wyjątków, budowanie rekurencyjnych struktur danych. Rozumie koncepcję klas szablonowych, zna zasady ich budowania, zna podstawowe elementy biblioteki STL i rozumie konteksty ich zastosowania.	K_W09 K_W10 K_W12	1 1 3
PwJC++-W_3	Student rozumie koncepcję programowania sterowanego zdarzeniami w środowiskach, rozróżnia podstawowe komponenty GUI oraz zna zasady ich wykorzystania, zna zasady tworzenia, wie jak programować operacje graficzne i jak wykorzystywać grafikę w aplikacjach. Zna zasady tworzenia GUI z wykorzystaniem bibliotek VCL i Qt.	K_W12 K_W14 K_W15	1 3 1

<b>3. Opis modułu</b>	
<b>Opis</b>	Celem zajęć jest rozszerzenie umiejętności programowania obiektowego z wykorzystaniem języka C++ oraz zdobycie wiedzy, umiejętności i kompetencji w zakresie wykorzystania zaawansowanych elementów tego języka. Zajęcia realizowane w ramach modułu mają zaowocować zdolnością planowego i systematycznego konstruowania rozbudowanych obiektowych aplikacji w języku C++, wykorzystujących graficzny interfejs użytkownika, budowany z wykorzystaniem bibliotek VCL oraz Qt.
<b>Wymagania wstępne</b>	

<b>4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu</b>			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
PwJC++_w_1	Egzamin	Rozwiązanie zadań polegających na napisaniu wybranych fragmentów programów, pozwalających na sprawdzenie wiedzy, umiejętności w zakresie programowania obiektowego.	PwJC++-U_4, PwJC++-U_5, PwJC++-U_6, PwJC++-U_7, PwJC++-W_1, PwJC++-W_2, PwJC++-W_3
PwJC++_w_2	Prace kontrolne	Kolokwia sprawdzające wiedzę i umiejętności w zakresie poszczególnych działów kształcenia w zakresie programowania obiektowego.	PwJC++-U_4, PwJC++-U_5, PwJC++-U_6, PwJC++-U_7, PwJC++-W_1, PwJC++-W_2, PwJC++-W_3
PwJC++_w_3	Sprawozdania grupowe	Realizacja projektów pozwalających na sprawdzenie wiedzy, umiejętności oraz kompetencji w zakresie stosowania podejścia obiektowego w grupowym rozwiązywaniu praktycznych problemów.	PwJC++-K_8, PwJC++-K_9, PwJC++-U_4, PwJC++-U_5, PwJC++-U_6, PwJC++-U_7, PwJC++-W_1, PwJC++-W_2, PwJC++-W_3

<b>5. Rodzaje prowadzonych zajęć</b>						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
PwJC++_fs_1	wykład	Przekazanie treści modułu w formie werbalnej, omówienie przykładowych problemów, metod ich rozwiązania, dyskusja możliwych wariantów rozwiązania. Szczegółowa analiza i dyskusja zagadnień trudnych, wskazanie elementów pracy	30		30	PwJC++_w_1

		indywidualnej oraz dodatkowych źródeł informacji w postaci strony internetowej modułu, wykorzystanie elementów kształcenia na odległość.				
PwJC++_fs_2	laboratorium	Systematyczne rozwijanie umiejętności i kompetencji w zakresie programowania obiektowego, poprzez rozwiązywanie kolejnych problemów programistycznych pod nadzorem i ze wsparciem prowadzących, bazujące na zdobytej wiedzy.	30	Rozwiązanie dodatkowo określonych zadań programistycznych w trybie indywidualnym, pogłębiające wiedzę, umiejętności i kompetencje, bazujące na stronie internetowej modułu. Realizacja grupowego projektu programistycznego, rozwijającego umiejętności oraz kompetencje w zakresie programowania i pracy grupowej.	60	PwJC++_w_2, PwJC++_w_3

1.	Nazwa kierunku	informatyka
2.	Wydział	Wydział Nauk Ścisłych i Technicznych
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia (inżynierskie)
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	niestacjonarna

**Moduł kształcenia:** Programowanie w języku Java

**Kod modułu:** 08-IO1N-13-PwJV

**1. Liczba punktów ECTS:** 5

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
PwJV-K_7	Student potrafi pracować w zespole projektowo-programistycznym	K_K02 K_K05	1 1
PwJV-U_4	Potrafi skonstruować algorytm rozwiązujący podany problem algorytmiczny i zapisać go w języku Java między innymi stosując interfejs graficzny i komunikację w sieci	K_U01 K_U14 K_U16 K_U18	3 3 1 2
PwJV-U_5	Potrafi zastosować zaawansowane konstrukcje programistyczne Javy	K_U01 K_U14 K_U18	1 3 2
PwJV-U_6	Potrafi sprawdzić niezawodność programu komputerowego za pomocą testowania w wybranym środowisku programistycznym i udokumentować program	K_U15 K_U16	3 1
PwJV-W_1	Zna pojęcie algorytmu i programu komputerowego, główne metody i techniki programowania: programowanie proceduralne, programowanie obiektowe, programowanie strukturalne. Rozróżnia pojęcia aplikacji, apletu, serwletu	K_W10 K_W20	2 1
PwJV-W_2	Rozumie zaawansowane konstrukcje programistyczne języka Java, zasady ich translacji oraz zna szeroki zestaw typów Javy oraz ich wewnętrzną reprezentację	K_W04 K_W09	1 2
PwJV-W_3	Ma zaawansowaną wiedzę dotyczącą obsługi wyjątków, wątków, strumieni oraz pakietów języka Java	K_W10 K_W20	2 1

3. Opis modułu	
<b>Opis</b>	Celem zajęć jest uzupełnienie wiedzy studentów dotyczącej zasad projektowania i implementowania programów komputerowych oraz nauczanie pisania czytelnych i sprawnych programów i apletów w języku Java wykorzystywanych w Internecie. Wprowadzane są zaawansowane elementy języka (np. wątki, komunikacja w Internecie, obsługa baz danych) oraz obsługa interfejsu graficznego.
<b>Wymagania wstępne</b>	

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
PwJV_w_1	ocena projektu	studenci wykonują samodzielnie oprogramowanie, którego specyfikacja jest podawana przez prowadzącego	PwJV-K_7, PwJV-U_4, PwJV-U_5, PwJV-U_6, PwJV-W_1, PwJV-W_2, PwJV-W_3
PwJV_w_2	prace kontrolne	kolokwia pisemne (w tym wykonane na komputerze w czasie zajęć)	PwJV-U_4, PwJV-U_5, PwJV-U_6, PwJV-W_1, PwJV-W_2, PwJV-W_3

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
PwJV_fs_1	wykład	Podanie treści kształcenia w formie werbalnej z wykorzystaniem wizualizacji treści. Skupienie się na materiale trudnym pojęciowo i wskazanie źródeł. Ilustracja treści za pomocą przykładów.	20	Zapoznanie się z tematyką wykładu z wykorzystaniem istniejących pakietów metod: podręczników, skryptów, stron internetowych itp.	40	PwJV_w_1, PwJV_w_2
PwJV_fs_2	laboratorium	Szczegółowe przygotowanie studentów do rozwiązywania zadań ze wskazaniem na metodologię postępowania, wskazaniem kolejności wykonywanych czynności. Projektowanie algorytmów i ich implementacja komputerowa.	30	Rozwiązywanie zadań z poszczególnych tematów wraz z analizą rozwiązań już istniejących – w skrypcie i na stronach internetowych. Przygotowanie zagadnień do przedyskutowania lub przygotowanie się do nadrobienia zaległości Samodzielne wykonanie oprogramowania, którego specyfikacja została podana przez prowadzącego, oraz wykonanie dokumentacji	60	PwJV_w_1, PwJV_w_2



1.	Nazwa kierunku	informatyka
2.	Wydział	Wydział Nauk Ścisłych i Technicznych
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia (inżynierskie)
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	niestacjonarna

**Moduł kształcenia:** Programowanie w środowiskach zintegrowanych

**Kod modułu:** 08-IO1N-13-PwSZ

**1. Liczba punktów ECTS:** 4

**2. Zakładane efekty uczenia się modułu**

kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
PwSZ-K_8	Student posiada kompetencje w zakresie pracy grupowej nad projektem, przejawiające się w umiejętności przedsiębiorczego planowania podzadań, metod ich realizacji oraz zarządzania współdzielonym kodem aplikacji.	K_K01 K_K03	1 1
PwSZ-K_9	Student rozumie potrzebę i potrafi rozwijać swoje kompetencje zawodowe, w tym kompetencje w zakresie współdziałania z użytkownikiem w zakresie ustalania i formułowania wymagań funkcjonalnych i niefunkcjonalnych	K_K02 K_K05	1 1
PwSZ-U_4	Student potrafi programować z wykorzystaniem podejścia obiektowego, potrafi stosować dziedziczenie jedno i wielobazowe, związki całość-część, potrafi poprawnie je stosować, potrafi wykorzystywać polimorfizm, stosować metody wirtualne oraz potrafi umiejętnie budować klasy abstrakcyjne i bazujące na nich hierarchie klas.	K_U14 K_U15 K_U16	2 2 2
PwSZ-U_5	Student potrafi budować aplikacje GUI, potrafi dobierać odpowiednie komponenty graficzne i kreatywnie je stosować. Student stosuje programowanie sterowane zdarzeniami, definiuje procedury obsługi zdarzeń. Poprawnie programuje podstawowe operacje graficzne, wykorzystuje elementy multimedialne	K_U15 K_U16 K_U22	1 1 1
PwSZ-U_6	Student potrafi wykorzystywać zintegrowane środowiska programistyczne do projektowania, tworzenia, testowania i uruchamiania aplikacji, optymalizacji jej działania, organizacji pracy grupowej i wersjonowania kodu.	K_U18 K_U22	1 1
PwSZ-U_7	Student posiada właściwe kompetencje w zakresie analizy, projektowania i programowania —potrafi dobrać metodykę właściwą dla realizacji zadania programistycznego i zastosować ją w praktyce, wykorzystuje podejście obiektowe na etapie analizy, projektu oraz programowania.	K_U01 K_U02 K_U03	1 1 1
PwSZ-W_1	Student zna koncepcję obiektowego, rozumie w jaki sposób wykorzystać techniki programowania obiektowego, zna koncepcję dziedziczenia jedno i wielobazowego, związków całość-część, rozróżnia poprawnie przypadki ich zastosowania, rozumie koncepcję polimorfizmu, zna zasady wykorzystania metod wirtualnych oraz rozumie koncepcje klas abstrakcyjnych.	K_W04 K_W09 K_W10	1 1 3
PwSZ-W_2	Student rozumie koncepcję programowania sterowanego zdarzeniami w środowiskach, rozróżnia podstawowe komponenty GUI	K_W09	1

	oraz zna zasady ich wykorzystania, zna zasady tworzenia, wie jak programować operacje graficzne i jak wykorzystywać grafikę w aplikacjach. Zna zasady tworzenia GUI z wykorzystaniem bibliotek VCL i Qt.	K_W10	1
		K_W12	2
PwSZ-W_3	Student zna i rozumie metody wykorzystania zintegrowanych środowisk programistycznych do tworzenia aplikacji klasy desktop i WWW.	K_W12	1
		K_W14	3
		K_W15	1

### 3. Opis modułu

<b>Opis</b>	Celem zajęć jest rozszerzenie umiejętności programowania obiektowego z wykorzystaniem języka C++ oraz środowisk RAD — Rapid Application Development oraz zdobycie wiedzy, umiejętności i kompetencji w zakresie wykorzystania tych środowisk w tworzeniu aplikacji klasy desktop oraz WWW. Zajęcia realizowane w ramach modułu mają zaowocować zdolnością planowego i systematycznego konstruowania rozbudowanych obiektowych aplikacji w języku C++, wykorzystujących graficzny interfejs użytkownika, budowany z wykorzystaniem takich środowisk jak: RAD Studio, VisualStudio, QtCreator.
<b>Wymagania wstępne</b>	

### 4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu

kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
PwSZ_w_1	Test zaliczeniowy	programów, pozwalających na sprawdzenie wiedzy, umiejętności w zakresie programowania obiektowego w środowiskach RAD.	PwSZ-U_4, PwSZ-U_5, PwSZ-U_6, PwSZ-U_7, PwSZ-W_1, PwSZ-W_2, PwSZ-W_3
PwSZ_w_2	Prace kontrolne	Kolokwia sprawdzające wiedzę i umiejętności w zakresie poszczególnych działów kształcenia w zakresie programowania w środowiskach zintegrowanych.	PwSZ-U_4, PwSZ-U_5, PwSZ-U_6, PwSZ-U_7, PwSZ-W_1, PwSZ-W_2
PwSZ_w_3	Sprawozdania grupowe	Realizacja projektów pozwalających na sprawdzenie wiedzy, umiejętności oraz kompetencji w zakresie stosowania podejścia obiektowego w grupowym rozwiązywaniu praktycznych problemów.	PwSZ-K_8, PwSZ-K_9, PwSZ-U_4, PwSZ-U_5, PwSZ-U_6, PwSZ-U_7, PwSZ-W_3

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
PwSZ_fs_1	wykład	Przekazanie treści modułu w formie werbalnej, omówienie przykładowych problemów, metod ich rozwiązania, dyskusja możliwych wariantów rozwiązania. Szczegółowa analiza i dyskusja zagadnień trudnych, wskazanie elementów pracy indywidualnej oraz dodatkowych źródeł informacji w postaci strony internetowej modułu, wykorzystanie elementów kształcenia na odległość.	20	Pogłębienie treści przekazanych werbalnie poprzez analizę dodatkowych materiałów przekazanych poprzez stronę internetową modułu.	20	PwSZ_w_1
PwSZ_fs_2	laboratorium	Systematyczne rozwijanie umiejętności i kompetencji w zakresie programowania obiektowego, poprzez rozwiązywanie kolejnych problemów programistycznych pod nadzorem i ze wsparciem prowadzących, bazujące na zdobytej wiedzy.	20	Realizacja grupowego projektu programistycznego, rozwijającego umiejętności oraz kompetencje w zakresie programowania i pracy grupowej.	60	PwSZ_w_2, PwSZ_w_3

1.	Nazwa kierunku	informatyka
2.	Wydział	Wydział Nauk Ścisłych i Technicznych
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia (inżynierskie)
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	niestacjonarna

**Moduł kształcenia:** Projekt systemu

**Kod modułu:** 08-IO1N-13-PS

**1. Liczba punktów ECTS:** 4

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
PS-K_8	Potrafi pracować w zespole wieloosobowym i dokonuje właściwego podziału pracy	K_K01	1
		K_K05	1
PS-U_4	Potrafi przełożyć wymagania użytkownika na wymagania funkcjonalne systemu informatycznego	K_U01	1
		K_U02	2
		K_U04	1
PS-U_5	Potrafi wykorzystywać techniki projektowania i programowania strukturalnego i obiektowego	K_U06	1
		K_U16	1
		K_U18	1
		K_U21	1
		K_U22	4
PS-U_6	Potrafi posługiwać się programami wspomagającymi prace projektowe	K_U05	1
		K_U06	1
		K_U22	1
		K_U23	3
PS-W_1	Ma podstawową wiedzę z zakresu metodyk projektowania strukturalnego i obiektowego	K_W10	2
		K_W12	1
PS_w_1	Potrafi dokumentować projekt systemu informatycznego	K_U03	3
		K_U06	1
		K_U22	1

		K_U23	1
PS-W_2	Ma podstawową wiedzę z zakresu modelowania wymagań funkcjonalnych, struktur danych, dynamiki i architektury klient-serwer systemu informatycznego	K_W09 K_W10 K_W12 K_W13 K_W14 K_W21 K_W22	1 3 2 1 1 1 1
PS-W_3	Ma podstawową wiedzę z zakresu wykorzystania środowisk implementacyjnych w budowaniu systemu informatycznego	K_W10 K_W12 K_W14 K_W21 K_W22	3 2 1 1 1

<b>3. Opis modułu</b>	
<b>Opis</b>	Celem zajęć w tym module jest zaprojektowanie przez studentów wielostanowiskowego systemu informatycznego o architekturze wielowarstwowej z wykorzystaniem metod strukturalnych i obiektowych oraz jego zaimplementowanie w wybranym środowisku. Studenci realizują projekt w zespołach kilkusobowych z wykorzystaniem narzędzi CASE. Studenci przygotowują działającą aplikację i kompletują dokumentację systemu informatycznego.
<b>Wymagania wstępne</b>	

<b>4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu</b>			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
PS_w_1	Zaliczenie	Prezentacja działającego systemu informatycznego i kompletu dokumentacji	PS-U_4, PS-U_5, PS-U_6, PS-W_1, PS-W_2, PS-W_3, PS_w_1
PS_w_2	Bieżąca ocena realizacji projektu	Prezentowanie kolejnych etapów realizacji projektu	PS-K_8, PS-U_4, PS-U_5, PS-U_6

<b>5. Rodzaje prowadzonych zajęć</b>						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
PS_fs_1	laboratorium	Przygotowanie studentów do etapu analizy, projektowania, implementowania, testowania i dokumentowania systemu informatycznego. Samodzielna praca studentów w zespołach koordynowana przez prowadzącego.	30	Kontynuowanie prac rozpoczętych na zajęciach laboratoryjnych w zakresie analizy, projektowania, implementowania, testowania i dokumentowania systemu informatycznego.	80	PS_w_1, PS_w_2

1.	Nazwa kierunku	informatyka
2.	Wydział	Wydział Nauk Ścisłych i Technicznych
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia (inżynierskie)
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	niestacjonarna

**Moduł kształcenia:** Projektowanie systemów informatycznych

**Kod modułu:** 08-IO1N-13-PSI

**1. Liczba punktów ECTS:** 5

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
PSI-K_8	Potrafi pracować indywidualnie oraz w zespole i dokonuje właściwego podziału pracy	K_K01	1
		K_K05	1
PSI-U_4	Potrafi przełożyć wymagania użytkownika na wymagania funkcjonalne systemu informatycznego	K_U01	1
		K_U02	1
		K_U03	1
		K_U04	1
		K_U05	1
PSI-U_5	Potrafi wykorzystywać techniki projektowania strukturalnego i obiektowego	K_U01	1
		K_U06	1
		K_U22	4
PSI-U_6	Potrafi posługiwać się programami wspomagającymi prace projektowe	K_U05	1
		K_U06	1
		K_U22	1
		K_U23	3
PSI-U_7	Potrafi posługiwać się notacją UML	K_U01	1
		K_U06	1
		K_U22	1
		K_U23	1
PSI-W_1	Ma podstawową wiedzę z zakresu modeli cyklu życia systemu informatycznego	K_W04	1

		K_W10	2
		K_W12	1
PSI-W_2	Ma podstawową wiedzę z zakresu metodyk projektowania strukturalnego i obiektowego	K_W10	2
		K_W12	1
PSI-W_3	Ma podstawową wiedzę z zakresu modelowania wymagań funkcjonalnych, struktur danych, dynamiki systemu informatycznego	K_W09	1
		K_W10	3
		K_W12	2
		K_W14	1
		K_W21	1

### 3. Opis modułu

<b>Opis</b>	Celem zajęć w tym module jest przygotowanie studentów do projektowania systemów informatycznych. Dzięki temu student powinien wykazać się znajomością technik projektowania strukturalnego i obiektowego. Powinien znać problematykę analizy wymagań funkcjonalnych, struktur danych oraz dynamiki systemu. Zajęcia w module przygotowują do pełnej realizacji cyklu życia systemu informatycznego.
<b>Wymagania wstępne</b>	

### 4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu

kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
PSI_w_1	Egzamin	Rozwiązanie zadań z treścią z projektowania strukturalnego i obiektowego	PSI-U_4, PSI-U_5, PSI-U_6, PSI-U_7, PSI-W_1, PSI-W_2, PSI-W_3
PSI_w_2	Prace kontrolne okresowe	Kolokwia po każdym temacie zamkniętym na ćwiczeniach wraz z kontrolą wiedzy teoretycznej z wykładu	PSI-U_4, PSI-U_5, PSI-U_6, PSI-U_7
PSI_w_3	Bieżąca ocena postępów	Praktyczne rozwiązywanie zadań projektowych w trakcie zajęć laboratoryjnych oraz sporządzanie sprawozdań	PSI-K_8, PSI-U_4, PSI-U_5, PSI-U_6, PSI-U_7

### 5. Rodzaje prowadzonych zajęć

kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
PSI_fs_1	wykład	Podanie treści kształcenia w formie werbalnej z wykorzystaniem wizualizacji treści. Skupienie się na materiale trudnym pojęciowo i wskazanie literatury do poszczególnych tematów.	20	Zapoznanie się z tematyką wykładu z wykorzystaniem istniejących stron internetowych, literatury i dokumentacji	40	PSI_w_1
PSI_fs_2	laboratorium	Szczegółowe przygotowanie studentów do rozwiązywania zadań ze wskazaniem na metodologię postępowania, wskazaniem	30	Rozwiązywanie zadań z poszczególnych tematów wraz z analizą rozwiązań już istniejących w literaturze i na stronach	60	PSI_w_2, PSI_w_3

		kolejności wykonywanych czynności. Rozwiązywanie zadań z treścią.		internetowych.		
--	--	--	--	----------------	--	--



1.	Nazwa kierunku	informatyka
2.	Wydział	Wydział Nauk Ścisłych i Technicznych
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia (inżynierskie)
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	niestacjonarna

**Moduł kształcenia:** Projektowanie Systemów Sieciowych

**Kod modułu:** 08-IO1N-13-PSS

**1. Liczba punktów ECTS:** 4

**2. Zakładane efekty uczenia się modułu**

kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
PSS_K_12	Potrafi pracować samodzielnie planując wykonanie przydzielonych zadań	K_K02 K_K05	1 1
PSS_K_13	Potrafi pracować w grupie odpowiednio planując i rozdzielając części przydzielonych zadań do wykonania	K_U02	1
PSS_U_10	Stosuje rozwiązanie MVC (Model-Viewer-Controller) w projektach bazo-danowych tworzonych w technologii PHP	K_U15 K_U20	1 1
PSS_U_11	Używa dokumentacji technicznej z różnych źródeł w celu rozwiązania problemów podczas wykonywania przydzielonych zadań	K_U01 K_U05	1 1
PSS_U_6	Wykorzystuje środowiska programistyczne do tworzenia projektów aplikacji sieciowych, tworzy aplikacje podzielone na pakiety/moduły.	K_U13 K_U15 K_U20	1 1 1
PSS_U_7	Tworzy obiekty kontrolerów, obsługuje żądania w oparciu o metody Get i Post, wdraża aplikację sieciową oraz systemy CMS na serwer aplikacji i konfiguruje serwer w podstawowym zakresie	K_U18	1
PSS_U_8	Tworzy warstwę widoku aplikacji internetowej w oparciu o szablony, konfiguruje i obsługuje system zarządzania treścią (CMS), wykorzystuje mechanizmy ciasteczek i sesji w technologii PHP	K_U15 K_U20	1 1
PSS_U_9	Wykorzystuje funkcje języka PHP do realizacji połączenia i komunikacji z bazą danych, projektuje i zarządza połączeniem z bazą danych z poziomu aplikacji.	K_U15 K_U17 K_U20	1 1 1
PSS_W_1	Charakteryzuje rozwiązania aplikacji sieciowych opartych o technologię PHP, wymienia najważniejsze elementy protokołu http w kontekście aplikacji sieciowych, definiuje pojęcia ciasteczka i sesji oraz opisuje metody przekazywania parametrów w aplikacjach sieciowych (GET, POST)	K_W13 K_W20	1 1

PSS_W_2	Definiuje pojęcie aplikacji sieciowej i serwera aplikacji, charakteryzuje wymogi aplikacji odnośnie wdrażania na serwerach opartych o technologię PHP	K_W13 K_W20	1 1
PSS_W_3	Wymienia kilka popularnych systemów zarządzania treścią (CMS) opartych na technologii PHP oraz opisuje cechy tego typu systemów	K_W12	1
PSS_W_4	Charakteryzuje zasady podłączania i korzystania z serwerów relacyjnych baz danych w systemach CMS oraz z poziomu języka PHP	K_W13 K_W18	1 1
PSS_W_5	Opisuje strukturę aplikacji MVC (Model-Viewer-Controller) w oparciu o technologię PHP, szczególnie w kontekście tworzenia bazo-danowych aplikacji internetowych	K_W12 K_W13 K_W20	1 1 1

3. Opis modułu	
<b>Opis</b>	Celem zajęć jest wprowadzenie studentów w technologię aplikacji internetowych opartych na platformie Java. Poprzez praktyczne zajęcia laboratoryjne oraz realizację projektów studenci zdobywają wiedzę, umiejętności i kompetencje związane z tworzeniem aplikacji internetowych w technologii JSF i serwetów. Po zakończeniu zajęć studenci powinni potrafić zaprojektować internetową aplikację bazo-danową, zaimplementować oraz wdrożyć na serwerze aplikacji sieciowych.
<b>Wymagania wstępne</b>	

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
PSS_w_1	Zaliczenie	Odpowiedzi na kilka pytań wybranych z grup tematycznych, pokrywających wszystkie działy omawiane na zajęciach.	PSS_W_1, PSS_W_2, PSS_W_3, PSS_W_4, PSS_W_5
PSS_w_2	Zadania tematyczne	Realizacja zadań tematycznych w czasie trwania laboratoriów.	PSS_U_10, PSS_U_11, PSS_U_6, PSS_U_7, PSS_U_8, PSS_U_9
PSS_w_3	Zadania projektowe	Ocena wykonania dwóch projektów.	PSS_K_12, PSS_K_13, PSS_U_10, PSS_U_11, PSS_U_6, PSS_U_7, PSS_U_8, PSS_U_9

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
PSS_fns_1	wykład	Werbalny przekaz teoretycznych treści modułu ze wsparciem materiałami multimedialnymi oraz udostępnianymi w sieci internet.	20	Studiowanie tematyki wykładu w oparciu o książki oraz materiały z sieci internet.	10	PSS_w_1, PSS_w_2
PSS_fns_2	laboratorium	Wprowadzanie do praktycznych aspektów dziedziny modułu. Objaśnienie problemów. Wspieranie studentów w realizacji zadań. Omówienie tematyki projektów oraz wsparcie podczas ich realizacji.	20	Wstępne przygotowanie do tematyki zajęć. Rozwiązywanie zadań praktycznych przekazanych przez prowadzącego zajęcia. Wykonanie zadanych projektów z wykorzystaniem przekazanych źródeł dokumentacji i przykładów laboratoryjnych.	70	PSS_w_2, PSS_w_3

1.	Nazwa kierunku	informatyka
2.	Wydział	Wydział Nauk Ścisłych i Technicznych
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia (inżynierskie)
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	niestacjonarna

**Moduł kształcenia:** Rachunek Prawdopodobieństwa i Statystyka Matematyczna

**Kod modułu:** 08-IO1N-13-RPISM

**1. Liczba punktów ECTS:** 4

**2. Zakładane efekty uczenia się modułu**

kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
RPISM_K_1	Potrafi krytycznie spojrzeć na wiele opracowań statystycznych i często je weryfikować	K_K02	1
RPISM_U_1	Potrafi scharakteryzować zbiór danych wg kanonów statystyki opisowej	K_U01 K_U17	2 1
RPISM_U_2	Potrafi wyznaczyć p-stwo (w prostych zagadnieniach) na podstawie miary, metod kombinatorycznych czy częstościowej definicji p-stwa	K_U08 K_U17	1 2
RPISM_U_3	Potrafi wyznaczać funkcję gęstości (lub dystrybuantę) dla dużej liczby danych ( $\sim 2^{20}$ ) i porównać z typowymi rozkładami, np. rozkładem normalnym.	K_U17 K_U20	2 2
RPISM_U_4	Dla zadanej funkcji gęstości potrafi utworzyć generator, porównać momenty wyliczone analitycznie i wyznaczone z symulowanych danych, oraz zbudować i przetestować generator liczb o rozkładzie normalnym	K_U08 K_U17	2 1
RPISM_U_5	Potrafi zobrazować i objaśnić wyniki obliczeń przedziałów ufności i testów istotności (rozkład normalny, t)	K_U08	1
RPISM_W_1	Ma podstawową wiedzę z pierwotnych pojęć rachunku prawdopodobieństwa (p-stwo, p-stwo warunkowe, zdarzenia elementarne, zdarzenia niezależne, przestrzeń zdarzeń, przestrzeń probabilistyczna)	K_W01 K_W02	1 1
RPISM_W_2	Rozróżnia 4 skale pomiarowe i zmienne losowe oparte na tych skalach. Zna interpretację momentów	K_W01 K_W02	2 1
RPISM_W_3	Ma wiedzę o podstawowych rozkładach zmiennych (równomierny, trójkątny, normalny, t, chi-kwadrat) i wie jak generować liczby o takich rozkładach	K_W03 K_W04	1 3
RPISM_W_4		K_W01 K_W03	1 1
RPISM_W_5	Ma wiedzę z zakresu tworzenia przedziałów ufności i testów istotności		

		K_W03	1
		K_W19	3

3. Opis modułu	
<b>Opis</b>	Celem zajęć w tym module jest przygotowanie studentów do rozumnego stosowania metod statystycznych dostępnych w wielu aplikacjach. Wymaga to znajomości podstaw rachunku prawdopodobieństwa, a nie samej wprawy w wykorzystaniu konkretnych metod zaimplementowanych w programach. Student powinien być wyczulony na założenia o niezależności zmiennych czy o rozkładach zmiennych i umieć te założenia zweryfikować, np. poprzez generowanie danych, ich opracowanie i graficzną prezentację. W konsekwencji ma to doprowadzić do wyrobienia „kultury statystycznej” i stanowić podwaliny do dalszych studiów np. nad modelowaniem stochastycznym czy prób własnych rozwiązań.
<b>Wymagania wstępne</b>	

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
RPISM_w_1	Test pisemny ze znajomości wykładów	Test zaliczeniowy wykładu w formie pisemnej przeprowadza się na ostatnim wykładzie;	RPISM_W_1, RPISM_W_2, RPISM_W_3, RPISM_W_4, RPISM_W_5
RPISM_w_2	Sprawdzian 1	Rozwiązanie przez studentów indywidualnych zadań na zajęciach w połowie semestru (statystyka opisowa, wyznaczanie prawdopodobieństw)	RPISM_U_1, RPISM_U_2, RPISM_W_1, RPISM_W_2
RPISM_w_3	Sprawdzian 2	Rozwiązanie przez studentów indywidualnych zadań na zajęciach pod koniec semestru (generowanie liczb o zadanych rozkładach)	RPISM_K_1, RPISM_U_3, RPISM_U_4, RPISM_U_5, RPISM_W_3, RPISM_W_4, RPISM_W_5

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
RPISM_fs_1	wykład	Podanie treści kształcenia w formie ustnej z wykorzystaniem wizualizacji treści. Zwrócenie uwagi na materiał trudny pojęciowo i wskazanie literatury	20	Zapoznanie się z tematyką wykładu z wykorzystaniem: wykładów w wersji elektronicznej, stron internetowych	40	RPISM_w_1
RPISM_fs_2	ćwiczenia	Rozwiązywanie przykładowych zadań na tablicy lub komputerze z projektorem, pod kontrolą prowadzącego zajęcia. Fragmenty zadania rozwiązuje wybrany student, reszta śledzi tok rozwiązań, lub samodzielnie powiela rozwiązanie na własnym laptopie czy w zeszycie.	20	Przygotowanie do ćwiczeń, własne eksperymenty statystyczne.	40	RPISM_w_2, RPISM_w_3

1.	Nazwa kierunku	informatyka
2.	Wydział	Wydział Nauk Ścisłych i Technicznych
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia (inżynierskie)
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	niestacjonarna

**Moduł kształcenia:** Rynek pracy IT

**Kod modułu:** 08-IO1N-13-RIT

**1. Liczba punktów ECTS:** 3

**2. Zakładane efekty uczenia się modułu**

kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
RIT_K_5	Potrafi pracować w zespole, wymieniając się opiniami, polemizując, uzupełniając swoją wiedzę zarówno w zakresie informatyki jak i zagadnień społecznych i ekonomicznych. Pracując w zespole postępuje etycznie, zgłasza swoje pomysły, formułuje opinie, uczestniczy w procesie podejmowania decyzji.	K_K02 K_K03 K_K04 K_K05	3 3 3 3
RIT_U_3	Pracując w zespole i korzystając z dostępnych informacji potrafi skonstruować model przedsięwzięcia informatycznego, zaprojektować firmę, zaprezentować swoje pomysły.	K_U01 K_U02 K_U04	4 4 4
RIT_U_4	Potrafi przeanalizować oferty rynku pracy, opracować swój profil kompetencji, przygotować swoje dokumenty rekrutacyjne. Skutecznie projektuje swoją ścieżkę kariery, znajduje niezbędne szkolenia, egzaminy certyfikujące.	K_U05 K_U10	4 4
RIT_W_1	Student zna współczesne trendy dotyczące rozwoju informatyki, śledzi najnowsze raporty dotyczące rynku IT, bezpieczeństwa informacji, własności intelektualnej w odniesieniu twórców informatycznych	K_W12 K_W22 K_W25	3 1 1
RIT_W_2	Student zna zagadnienia dotyczące rynku pracy, w szczególności rynku informatycznego; potrafi wskazać różne możliwości funkcjonowania na tym rynku, rodzaj działalności gospodarczej, procedury jej zakładania i prowadzenia. Zapoznał się z podstawowymi wyzwaniami związanymi z zarządzaniem takimi organizacjami.	K_W24 K_W26 K_W27	5 4 5

**3. Opis modułu**

Opis	Inżynier- informatyki funkcjonuje na rynku globalnym powinien w związku z tym znać jego strukturę, cechy charakterystyczne. Powinien umiejętnie po rynku się poruszać, wybierając swoją dziedzinę specjalizacji, poszukując pracodawcy, przechodząc przez proces rekrutacji. Powinien także posiadać
------	--

	umiejętność realizacji własnych przedsięwzięć informatycznych, zakładania firmy, zatrudniania pracowników, prowadzenia projektów informatycznych. Niezbędną umiejętnością jest ciągłe podnoszenie kompetencji zawodowych, korzystanie z dostępnych kursów, samokształcenie.
<b>Wymagania wstępne</b>	

<b>4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu</b>			
<b>kod</b>	<b>nazwa (typ)</b>	<b>opis</b>	<b>efekty uczenia się modułu</b>
RIT_w_1	kolokwium pisemne	W ramach modułu zostanie przeprowadzone kolokwium sprawdzające omawiane zagadnienia związane z treściami prezentowanymi na wykładzie.	RIT_W_1, RIT_W_2
RIT_w_2	karta pracy indywidualnej	Zadania indywidualne student realizuje zgodnie z instrukcją – efektem pracy i zarazem podstawą weryfikacji jest wypełniona przez niego karta pracy indywidualnej.	RIT_U_4, RIT_W_2
RIT_w_3	ocena projektu zespołowego	Studenci realizują projekt zespołowy, który jest oceniany na podstawie jego zawartości merytorycznej, sposobu prezentacji.	RIT_K_5, RIT_U_3

<b>5. Rodzaje prowadzonych zajęć</b>						
<b>kod</b>	<b>rodzaj prowadzonych zajęć</b>			<b>praca własna studenta</b>		<b>sposoby weryfikacji efektów uczenia się</b>
	<b>nazwa</b>	<b>opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)</b>	<b>liczba godzin</b>	<b>opis</b>	<b>liczba godzin</b>	
RIT_fs_1	wykład	Prezentowanie wybranych zagadnień podstawowych z wykorzystaniem pomocy audiowizualnych.	15	Studiowanie literatury uzupełniającej. Przygotowanie do kolokwium. Zadanie projektowe wykonywane indywidualnie oraz przez zespoły projektowe.	60	RIT_w_1, RIT_w_2, RIT_w_3

1.	Nazwa kierunku	informatyka
2.	Wydział	Wydział Nauk Ścisłych i Technicznych
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia (inżynierskie)
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	niestacjonarna

**Moduł kształcenia:** Seminarium dyplomowe I

**Kod modułu:** 08-IO1N-13-SD1

**1. Liczba punktów ECTS:** 4

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
SD1-K_8	Student ma zdolność krytyki działań w celu dokonania oceny efektów pracy.	K_K01	1
		K_K05	1
SD1-U_1	Student potrafi przygotować bibliografię i wskazać ogólne zasady pisania tekstu naukowego.	K_U01	1
SD1-U_2	Student potrafi przygotować plan pracy określając terminowość i czynności związane z poszczególnymi etapami procesu pisania pracy.	K_U02	1
SD1-U_3	Student potrafi redagować i formułować cele główne i pośrednie pracy dyplomowej.	K_U01	1
SD1-U_4	Student potrafi streścić podstawowe informacje związane z zakresem pracy, a także opisać problem poruszany w pracy dyplomowej.	K_U05	1
SD1-U_5	Student potrafi prezentować swoją pracę oraz przedstawić jej zakres tematyczny, kładąc przy tym odpowiedni nacisk na najważniejsze kwestie.	K_U04	1
SD1-U_6	Student potrafi odpowiadać na pytania dotyczące pracy, a także bronić w konfrontacji z pozostałymi studentami własnych opinii na tematy poruszane w pracy oraz zaproponowanych rozwiązań dla postawionych w niej problemów.	K_U04	1
		K_U05	1
SD1-U_7	Student ma zdolność negocjowania i organizowania pracy – umiejętność samooceny i samoorganizacji.	K_U02	1
		K_U05	1

3. Opis modułu	
Opis	Celem zajęć jest przygotowanie studentów do poprawnego zaplanowania i wykonania wszystkich zadań koniecznych do napisania pracy dyplomowej. Dzięki temu student powinien potrafić w zrozumiały sposób przedstawić i uzasadnić zaproponowane podejście do poruszanych w pracy problemów, również w konfrontacji z innymi osobami.
Wymagania wstępne	



4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
SD1_w_1	Prezentacje	Prezentacje z kolejnych etapów realizacji pracy dyplomowej. Okresowe sprawozdania w formie prezentacji pozwolą na ciągłą weryfikację postępów pracy studenta.	SD1-K_8, SD1-U_2, SD1-U_3, SD1-U_4, SD1-U_5, SD1-U_6, SD1-U_7
SD1_w_2	Analiza artykułów	Prezentacje opinii na temat wybranych artykułów naukowych związanych z tematem pracy. Pozwoli to studentowi na zapoznanie się z innymi podejściami związanymi z tematem pracy dyplomowej oraz rozwinięcie krytycznego spojrzenia na zastosowane rozwiązania.	SD1-K_8, SD1-U_1, SD1-U_4

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
SD1_fs_1	seminarium	Szczegółowe określenie zasad pisania prac naukowych. Omówienie i przygotowanie planu pracy oraz sposobu jej pisania.	15	Wnikliwa praca związana z analizą bibliograficzną tematycznie pokrewną do pracy dyplomowej studenta. Dokładne przygotowanie planu pracy i jej zawartości oraz przygotowanie ostatecznej wersji pracy dyplomowej. Rzetelna analiza wybranych tekstów naukowych. Przygotowanie streszczenia i własnych wniosków.	90	SD1_w_1, SD1_w_2

1.	Nazwa kierunku	informatyka
2.	Wydział	Wydział Nauk Ścisłych i Technicznych
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia (inżynierskie)
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	niestacjonarna

**Moduł kształcenia:** Seminarium dyplomowe II przygotowanie pracy dyplomowej

**Kod modułu:** 08-IO1N-13-SD2

**1. Liczba punktów ECTS:** 16

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
SD2_K_8	Student ma zdolność krytyki działań w celu dokonania oceny efektów pracy.	K_K01	1
		K_K05	1
SD2_U_1	Student potrafi przygotować bibliografię i wskazać ogólne zasady pisania tekstu naukowego.	K_U01	1
SD2_U_2	Student potrafi przygotować plan pracy określając terminowość i czynności związane z poszczególnymi etapami procesu pisania pracy.	K_U02	1
SD2_U_3	Student potrafi redagować i formułować cele główne i pośrednie pracy dyplomowej.	K_U01	1
SD2_U_4	Student potrafi streścić podstawowe informacje związane z zakresem pracy, a także opisać problem poruszany w pracy dyplomowej.	K_U05	1
SD2_U_5	Student potrafi prezentować swoją pracę oraz przedstawić jej zakres tematyczny, kładąc przy tym odpowiedni nacisk na najważniejsze kwestie.	K_U04	1
SD2_U_6	Student potrafi odpowiadać na pytania dotyczące pracy, a także bronić w konfrontacji z pozostałymi studentami własnych opinii na tematy poruszane w pracy oraz zaproponowanych rozwiązań dla postawionych w niej problemów.	K_U04	1
		K_U05	1
SD2_U_7	Student ma zdolność negocjowania i organizowania pracy – umiejętność samooceny i samoorganizacji.	K_U02	1
		K_U05	1

3. Opis modułu	
Opis	Celem zajęć jest przygotowanie studentów do poprawnego zaplanowania i wykonania wszystkich zadań koniecznych do napisania pracy dyplomowej. Dzięki temu student powinien potrafić w zrozumiały sposób przedstawić i uzasadnić zaproponowane podejście do poruszanych w pracy problemów, również w konfrontacji z innymi osobami.
Wymagania wstępne	Brak

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
SD2_w_1	Prezentacje	Prezentacje z kolejnych etapów realizacji pracy dyplomowej. Okresowe sprawozdania w formie prezentacji pozwolą na ciągłą weryfikację postępów pracy studenta.	SD2_K_8, SD2_U_1, SD2_U_2, SD2_U_3, SD2_U_4, SD2_U_5, SD2_U_6, SD2_U_7
SD2_w_2	Analiza artykułów	Prezentacje opinii na temat wybranych artykułów naukowych związanych z tematem pracy. Pozwoli to studentowi na zapoznanie się z innymi podejściami związanymi z tematem pracy dyplomowej oraz rozwinięcie krytycznego spojrzenia na zastosowane rozwiązania.	SD2_K_8, SD2_U_1, SD2_U_4, SD2_U_6, SD2_U_7
SD2_w_3	Wykonanie pracy inżynierskiej	Student potrafi napisać i obronić tezy stawiane w pracy dyplomowej	SD2_K_8, SD2_U_1, SD2_U_2, SD2_U_3, SD2_U_4, SD2_U_5, SD2_U_6, SD2_U_7

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
SD2_fs_1	seminarium	Szczegółowe określenie zasad pisania prac naukowych. Omówienie i przygotowanie planu pracy oraz sposobu jej pisania	30	Wnikliwa praca związana z analizą bibliograficzną tematycznie pokrewną do pracy dyplomowej studenta. Dokładne przygotowanie planu pracy i jej zawartości oraz przygotowanie ostatecznej wersji pracy dyplomowej. Rzetelna analiza wybranych tekstów naukowych. Przygotowanie streszczenia i własnych wniosków. Samodzielna redakcja pracy dyplomowej.	450	SD2_w_1, SD2_w_2, SD2_w_3

1.	Nazwa kierunku	informatyka
2.	Wydział	Wydział Nauk Ścisłych i Technicznych
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia (inżynierskie)
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	niestacjonarna

**Moduł kształcenia:** Sieci komputerowe i teletransmisja danych

**Kod modułu:** 08-IO1N-13-SKiTD

**1. Liczba punktów ECTS:** 5

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
SKiTD_K_11	Potrafi pracować w małym zespole przygotowującym projekt	K_U02	1
SKiTD_K_12	Prezentuje wybrany protokół i konieczność stosowania się do niego	K_K01	1
		K_K02	1
SKiTD_U_10	Analizuje nasłuchiwany ruch w sieci komputerowej	K_U21	1
SKiTD_U_6	Konstruuje sieć lokalną	K_U11	1
SKiTD_U_7	Konfiguruje urządzenia sieciowe w sieciach LAN i VAN	K_U12	1
SKiTD_U_8	Projektuje i dobiera system adresowania IP sieci	K_U11	1
		K_U12	1
SKiTD_U_9	Dobiera i konfiguruje protokoły routingu	K_U13	1
SKiTD_W_1	Charakteryzuje warstwy modelu sieciowego	K_W06	1
		K_W07	1
SKiTD_W_2	Charakteryzuje protokoły sieciowe funkcjonujące w sieci Internet	K_W13	1
SKiTD_W_3	Rozumie procesy zachodzące w sieci konwergentnej	K_W12	1
		K_W13	1
SKiTD_W_4	Opisuje urządzenia sieciowe	K_W11	1
SKiTD_W_5	Rozumie ograniczenia wynikające ze stosowania różnych mediów transmisyjnych	K_W05	1
		K_W22	1
		K_W23	1

### 3. Opis modułu

<b>Opis</b>	Celem modułu jest zapoznanie z zagadnieniami projektowania sieci komputerowych, doбором metody przesyłu i sprzętu do wymagań konkretnej sieci. Student konstruuje własne sieci dobierając dostępne urządzenia sieciowe. Potrafi dobrać lub zaimplementować własny protokół sieciowy.
<b>Wymagania wstępne</b>	

### 4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu

kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
SKiTD _w_1	Zaliczenie wykładu w formie kolokwium.	Sprawdzające stopień zrozumienia zagadnień dotyczących działania sieci komputerowej.	SKiTD _W_1, SKiTD _W_2, SKiTD _W_3, SKiTD _W_4, SKiTD _W_5
SKiTD _w_2	Kartkówka i rozmowa podczas zaliczania zadania.	Sprawdza umiejętność uogólnienia umiejętności nabytych podczas rozwiązywania zadań	SKiTD _K_11, SKiTD _K_12, SKiTD _U_10, SKiTD _U_6, SKiTD _U_7, SKiTD _U_8, SKiTD _U_9

### 5. Rodzaje prowadzonych zajęć

kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
SKiTD _fns_1	wykład	Treści dostępne w formie przekazu multimedialnego.	15	Studiowanie materiałów e-learningowych.	45	SKiTD _w_1
SKiTD _fns_2	laboratorium	Konfigurowanie urządzeń sieciowych w środowisku (router, switch). Krosowanie i testowanie połączeń.	30	Projektowanie własnej sieci przy użyciu pakietu Packet Tracer. Realizacja zadań w zespołach 2-wu osobowych.	60	SKiTD _w_2

1.	Nazwa kierunku	informatyka
2.	Wydział	Wydział Nauk Ścisłych i Technicznych
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia (inżynierskie)
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	niestacjonarna

**Moduł kształcenia:** Sieciowe systemy operacyjne

**Kod modułu:** 08-IO1N-13-SSO

**1. Liczba punktów ECTS:** 4

**2. Zakładane efekty uczenia się modułu**

kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
SSO_K_11	Student potrafi pracować w zespole.	K_U02	1
SSO_K_12	Student umie przygotować dokumentację wykonanego projektu	K_K03	1
SSO_U_10	Tworzy skrypty administracyjne w systemach Windows i Linux	K_U13 K_U17	1 1
SSO_U_6	Potrafi skonfigurować sieciowy system operacyjny w stopniu podstawowym oraz dobrać jego optymalne parametry	K_U10	1
SSO_U_7	Wykonuje konfigurację interfejsów sieciowych	K_U11	1
SSO_U_8	Wykonuje konfigurację usług sieciowych (DHCP, DNS, WWW) w systemach Windows i Linux	K_U12 K_U17	1 1
SSO_U_9	Wykonuje konfigurację usług katalogowych	K_U12 K_U21	1 1
SSO_W_1	Potrafi wymienić i scharakteryzować architektury, zadania oraz funkcję sieciowych systemów operacyjnych	K_W07	1
SSO_W_2	Charakteryzuje zasoby sieci, jej strukturę i sposoby jej zarządzania	K_W07 K_W11	1 1
SSO_W_3	Definiuje mechanizmy synchronizacji i komunikacji w sieciowych systemach operacyjnych	K_W13	1
SSO_W_4	Opisuje zasady działania usług katalogowych w sieciowych systemach operacyjnych	K_W13 K_W21	1 1
SSO_W_5	Rozróżnia i opisuje zasadę działania usług sieciowych w systemach operacyjnych	K_W13	1

3. Opis modułu	
<b>Opis</b>	Celem zajęć w tym module jest przedstawienie podstawowych koncepcji funkcjonowania sieciowych systemów operacyjnych, mechanizmów synchronizacji i komunikacji w sieciowych systemach operacyjnych. Student poznaje model klient/serwer oraz zarządzania pamięcią. Omawiane są podstawowe protokoły i usługi sieciowe.
<b>Wymagania wstępne</b>	

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
SSO_w_1	Kolokwium zaliczeniowe	Pytania z tematyki wykładów.	SSO_W_1, SSO_W_2, SSO_W_3, SSO_W_4, SSO_W_5
SSO_w_2	Prace kontrolne	Sprawdzające stopień przygotowania do instalacji i konfiguracji systemów i usług sieciowych.	SSO_U_10, SSO_U_6, SSO_U_7, SSO_U_8, SSO_U_9, SSO_W_1, SSO_W_2, SSO_W_3, SSO_W_4, SSO_W_5
SSO_w_3	Projekt grupowy	Wykonanie projektu obejmującego zagadnienia instalacji i konfiguracji sieciowego systemu operacyjnego wraz z zestawem usług podanych w założeniach projektowych.	SSO_K_11, SSO_K_12, SSO_U_10, SSO_U_6, SSO_U_7, SSO_U_8, SSO_U_9

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
SSO_fns_1	wykład	Podanie treści kształcenia w formie werbalnej z wykorzystaniem wizualizacji treści. Skupienie się na materiale trudnym pojęciowo i wskazanie adresów stron internetowych i pakietu e-learningowego.	20	Zapoznanie się z tematyką wykładu z wykorzystaniem istniejących pakietów metod: skryptu, stron internetowych i pakietu e-learningowego	30	SSO_w_1
SSO_fns_2	laboratorium	Szczegółowe przygotowanie studentów do rozwiązywania zadań ze wskazaniem na metodologię postępowania, wskazaniem kolejności wykonywanych czynności.	20	Realizacja programu w środowisku wirtualnym w domu lub na komputerach udostępnianych w Instytucie studentom do pracy własnej.	50	SSO_w_2, SSO_w_3

1.	Nazwa kierunku	informatyka
2.	Wydział	Wydział Nauk Ścisłych i Technicznych
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia (inżynierskie)
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	niestacjonarna

**Moduł kształcenia:** Specjalistyczne oprogramowanie narzędziowe

**Kod modułu:** 08-IO1N-13-SON

**1. Liczba punktów ECTS:** 4

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
SON_K_7	Ma świadomość ważności strony użytkowej i wizualnej projektu przekładającej się na komercyjny sukces aplikacji	K_K01 K_K03	1 1
SON_U_4	Wykorzystuje gotowe środowiska i biblioteki do projektowania zaawansowanych aplikacji	K_U02 K_U15 K_U23	1 1 1
SON_U_5	Projektuje scenariusze intuicyjnej komunikacji aplikacji z użytkownikiem	K_U01 K_U03 K_U10	1 1 1
SON_U_6	Potrafi organizować układ interfejsu graficznego i tekstowego aplikacji z wykorzystaniem gotowych komponentów aplikacji internetowych	K_U10 K_U17 K_U18 K_U22	1 1 1 1
SON_W_1	Charakteryzuje aspekty projektowania zaawansowanych aplikacji webowych (RIA) zorientowanych na użytkownika (UCD)	K_W10 K_W14 K_W20 K_W24	1 1 1 1
SON_W_2	Wymienia wytyczne dotyczące dostępności treści oraz projektowania aplikacji o asynchronicznej komunikacji z użytkownikiem	K_W10 K_W12 K_W14	1 1 1



		K_W20	1
SON_W_3	Opisuje elementy graficzne, układ tekstu oraz odpowiednie barwy zwiększające intuicyjność obsługi aplikacji	K_W10	1
		K_W14	1
		K_W20	1
		K_W26	1

### 3. Opis modułu

<b>Opis</b>	Celem zajęć jest zapoznanie studentów ze specjalistycznym oprogramowaniem i technologiami tworzenia użytecznych interfejsów aplikacji internetowych. Dzięki temu student powinien umieć tworzyć aplikacje o wysokiej jakości użytkowej dla odbiorcy końcowego.
<b>Wymagania wstępne</b>	

### 4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu

kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
SON_w_1	Zaliczenie	Odpowiedzi na kilka pytań wybranych z grup tematycznych, pokrywających działy omawiane na zajęciach.	SON_W_1, SON_W_2, SON_W_3
SON_w_2	Zadanie projektowe	Ocena wykonania projektu.	SON_K_7, SON_U_4, SON_U_5, SON_U_6

### 5. Rodzaje prowadzonych zajęć

kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
SON_fs_1	wykład	Werbalny przekaz teoretycznych treści modułu ze wsparciem materiałami multimedialnymi oraz udostępnianymi w sieci internet.	20	Studiowanie tematyki wykładu w oparciu o książki oraz materiały z sieci internet.	20	SON_w_1
SON_fs_2	laboratorium	Wprowadzanie do praktycznych aspektów dziedziny modułu. Objaśnienie problemów. Wspieranie studentów w realizacji zadań. Omówienie tematyki projektów oraz wsparcie podczas ich realizacji	20	Wstępne przygotowanie do tematyki zajęć. Rozwiązywanie zadań praktycznych przekazanych przez prowadzącego zajęcia. Wykonanie zadanego projektu z wykorzystaniem przekazanych źródeł dokumentacji i przykładów laboratoryjnych.	60	SON_w_1, SON_w_2

1.	Nazwa kierunku	informatyka
2.	Wydział	Wydział Nauk Ścisłych i Technicznych
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia (inżynierskie)
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	niestacjonarna

**Moduł kształcenia:** Systemy baz danych

**Kod modułu:** 08- IO1N-13-SBD

**1. Liczba punktów ECTS:** 4

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
SBD K_1	Rozumie wagę doświadczeń wynikających z implementacji systemów bazodanowych	K_K02	2
		K_K05	3
SBD K_2	Analizuje i wyciąga wnioski adekwatne do realizowanej aplikacji	K_K02	2
		K_K03	3
SBD K_3	Potrafi współdziałać w grupie	K_U02	1
SBD U_1	Potrafi wykorzystać doświadczenia z implementacji systemów w profesjonalnych środowiskach programistycznych	K_U01	4
		K_U03	1
SBD U_2	Potrafi dostrzegać aspekty pozatechniczne: prawne, ekonomiczne	K_U03	2
		K_U10	3
SBD U_3	Potrafi wykorzystać poznane metody i modele matematyczne	K_U07	1
		K_U08	2
		K_U24	2
SBD U_4	Potrafi zbudować aplikację właściwą do danego zastosowania	K_U01	1
		K_U14	2
		K_U18	2
SBD W_1	Zna zasady projektowania baz danych	K_W06	2
		K_W07	1
		K_W10	2
SBD W_2	Zna własności relacyjnych baz danych	K_W06	4

		K_W10	1
SBD W_3	Zna własności obiektowych baz danych	K_W06 K_W10	4 1
SBD W_4	Poznaje zagadnienia systemów rozproszonych baz danych	K_W06 K_W07	2 3
SBD W_5	Zna problematykę współbieżności wykonywania żądań.	K_W07 K_W10	3 2
SBD W_6	Poznaje charakterystyczne elementy rozmytych baz danych	K_W10 K_W14	3 2
SBD W_7	Poznaje mechanizmy przetwarzania rozmytych baz danych	K_W14 K_W17	3 2
SBD W_8	Poznaje mechanizmy przetwarzania danych statystycznych	K_W12 K_W21	1 4
SBD W_9	Poznaje mechanizmy wnioskowania statystycznego	K_W01 K_W03	4 1

<b>3. Opis modułu</b>	
<b>Opis</b>	Moduł umożliwia profesjonalne zapoznanie się z zagadnieniami bazodanowymi
<b>Wymagania wstępne</b>	

<b>4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu</b>			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
SBD_w_1	Zaliczenie wykładu	Weryfikuje się tutaj rozeznanie i zrozumienie w najnowszych tendencjach zastosowań systemów baz danych	SBD W_1, SBD W_2, SBD W_3, SBD W_4, SBD W_5, SBD W_6, SBD W_7, SBD W_8, SBD W_9
SBD_w_2	Zaliczenie laboratorium	Na ten sposób weryfikacji efektów kształcenia składają się prace kontrolne, zadania praktyczne realizowane na zajęciach i prace projektowe realizowane indywidualnie poza zajęciami.	SBD K_1, SBD K_2, SBD K_3, SBD U_1, SBD U_2, SBD U_3, SBD U_4

<b>5. Rodzaje prowadzonych zajęć</b>						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
SBD_fs_1	wykład	Prezentacja najnowszych osiągnięć w dziedzinie systemów baz danych z	20	Analiza przedstawionych rozwiązań, lektura uzupełniająca	20	SBD_w_1

		wykorzystaniem środków audiowizualnych. Zwrócenie uwagi na kwestie trudne wymagające interpretacji.				
SBD_fs_2	laboratorium	Prace programowe z wykorzystaniem środowiska Oracle 11g. Praktyczna realizacja różnych rozwiązań omówionych na wykładzie. Przygotowanie słuchaczy do przyswojenia sobie metodologii rozwiązywania problemów	20	Rozwiązywanie określonych zadań, prace nad projektami indywidualnymi lub zespołowymi Realizacja złożonych zadań projektowych. Praca indywidualna lub zespołowa	40	SBD_w_2

1.	Nazwa kierunku	informatyka
2.	Wydział	Wydział Nauk Ścisłych i Technicznych
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia (inżynierskie)
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	niestacjonarna

**Moduł kształcenia:** Systemy ekspertowe

**Kod modułu:** 08-IO1N-13-SE

**1. Liczba punktów ECTS:** 6

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
SE-K_9	Student potrafi pracować w zespole programistycznym	K_K01	1
		K_K05	1
SE-U_5	Student potrafi tworzyć systemy wspomagania decyzji	K_U01	1
		K_U07	1
		K_U19	4
SE-U_6	Student potrafi zbudować formalny dowód poznanych twierdzeń i aksjomatów	K_U01	1
		K_U04	1
		K_U07	1
SE-U_7	Student potrafi używać metod wnioskowania w systemach wspomagania decyzji	K_W04	1
		K_W19	3
SE-U_8	Student potrafi konstruować tablice decyzyjne oraz rozwiązywać zadania z nimi związane	K_W03	1
		K_W19	3
SE-W_1	Student zna i rozumie pojęcia związane z systemami wspomagania decyzji	K_W03	1
		K_W04	1
		K_W19	3
SE-W_2	Student zna i potrafi stosować język perceptów	K_W03	1
		K_W04	1
SE-W_3	Student zna i potrafi stosować język predykatów	K_W03	1
		K_W04	1

SE-W_4	Student zna i potrafi korzystać z metod reprezentacji wiedzy niepewnej	K_W04	1
		K_W19	3

3. Opis modułu	
<b>Opis</b>	Celem zajęć w tym module jest nauka jest przygotowanie studenta do samodzielnego projektowania i tworzenia prostych systemów wspomagania decyzji z użyciem narzędzi komputerowych. Aby to osiągnąć student powinien charakteryzować się pełnym zrozumieniem tematyki systemów wspomagania decyzji, w tym potrafi określić i wybrać najwłaściwszą metodę zapisu wiedzy do zadanej sytuacji. Student potrafi również wykorzystać poznane zagadnienia sztucznej inteligencji w konstrukcji algorytmów i programów.
<b>Wymagania wstępne</b>	

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
SE-w_1	Egzamin	Rozwiązanie zadań z treścią oraz weryfikacja wiedzy teoretycznej.	SE-U_5, SE-U_6, SE-U_7, SE-U_8, SE-W_1, SE-W_2, SE-W_3, SE-W_4
SE-w_2	Prace kontrolne	Kolokwia po każdym temacie zamkniętym na ćwiczeniach wraz z kontrolą wiedzy teoretycznej z wykładu.	SE-U_5, SE-U_6, SE-U_7, SE-U_8, SE-W_1, SE-W_2, SE-W_3, SE-W_4
SE-w_3	Grupowy projekt programistyczny	Wykonanie prostego systemu wspomagania decyzji metodą komputerową.	SE-K_9, SE-U_5, SE-U_6, SE-U_7, SE-U_8, SE-W_1, SE-W_2, SE-W_3, SE-W_4

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
SE-fs_1	wykład	Podanie treści kształcenia w formie werbalnej z wykorzystaniem wizualizacji treści. Skupienie się na materiale trudnym pojęciowo. Przedstawienie przykładów prostych systemów wspomagania decyzji. Omówienie algorytmów dziedzinowych.	30	Prześledzenie podanych przykładów, pogłębienie wiedzy teoretycznej z wykorzystaniem polecanych materiałów dydaktycznych.	45	SE-w_1
SE-fs_2	laboratorium	Utrwalenie wiedzy pozyskanej na wykładach za pomocą rozwiązywania zadań praktycznych. Analiza algorytmów i systemów ekspertowych poznanych przez studentów.	30	Rozwiązywanie zadań z poszczególnych tematów wraz z analizą rozwiązań już istniejących. Wykonanie prostego systemów ekspertowego: jego opis formalny, projekt i implementacja modułu wnioskującego, agregacja wiedzy od eksperta. Przygotowanie i opracowanie dodatkowych zadań praktycznych poleconych przez	60	SE-w_1, SE-w_2, SE-w_3

				prowadzącego.		
--	--	--	--	---------------	--	--

1.	Nazwa kierunku	informatyka
2.	Wydział	Wydział Nauk Ścisłych i Technicznych
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia (inżynierskie)
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	niestacjonarna

**Moduł kształcenia:** Systemy operacyjne i oprogramowanie narzędziowe I

**Kod modułu:** 08-IO1N-13-SOION1

**1. Liczba punktów ECTS:** 6

**2. Zakładane efekty uczenia się modułu**

kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
SOiON1_K_12	Potrafi pracować samodzielnie planując wykonanie przydzielonych zadań	K_K02 K_K05	1 1
SOiON1_U_10	Instaluje i konfiguruje urządzenia, korzysta z mechanizmów systemowych pozwalających na identyfikację i rozwiązywanie problemów związanych ze sprzętem	K_U13 K_U17	1 1
SOiON1_U_11	Stosuje narzędzia systemów Windows i Linux w celu konfiguracji i podglądu ustawień karty sieciowej oraz podstawowych parametrów sieci komputerowej, identyfikuje i rozwiązuje podstawowe problemy związane z pracą w sieci	K_U17 K_U21	1 1
SOiON1_U_6	Instaluje i konfiguruje systemy operacyjne MS Windows oraz Linux	K_U13 K_U17	1 1
SOiON1_U_7	Obsługuje narzędzia partycjonowania dysków w systemach Windows oraz Linux	K_U13 K_U17	1 1
SOiON1_U_8	Tworzy skrypty wykorzystując polecenia i narzędzia systemu Windows oraz Linux	K_U13 K_U16 K_U17	1 1 1
SOiON1_U_9	Stosuje mechanizm uprawnień systemów Windows i Linux w celu kontroli dostępu w systemach plików	K_U17 K_U21	1 1
SOiON1_W_1	Wymienia i rozróżnia struktury systemów operacyjnych oraz opisuje podstawowe mechanizmy rozwiązujące kluczowe problemy działania systemów operacyjnych	K_W06 K_W07	1 1
SOiON1_W_2	Opisuje podstawowe rozwiązania komunikacji z urządzeniami w systemach komputerowych, charakteryzuje rozwiązanie przerwań sprzętowych oraz bezpośredniego dostępu do pamięci, definiuje pojęcie sterownika oraz opisuje zadania podsystemu	K_W06 K_W07	1 1



	wejścia-wyjścia		
SOiON1_W_3	Definiuje pojęcie procesu i wątku, opisuje metody rozwiązywania problemów planowania przydziału czasu procesora, charakteryzuje systemy czasu rzeczywistego, opisuje problemy i rozwiązania związane z synchronizacją procesów	K_W07 K_W09	1 1
SOiON1_W_4	Charakteryzuje problemy związane z zarządzaniem pamięcią operacyjną, opisuje problem fragmentacji oraz rozwiązania oparte o stronicowanie i segmentację, opisuje rozwiązanie pamięci wirtualnej oparte na stronicowaniu	K_W07 K_W09	1 1
SOiON1_W_5	Charakteryzuje problemy związane z przechowywaniem informacji na nośnikach trwałych, wymienia współczesne technologie trwałych nośników danych, definiuje pojęcie systemu plików oraz opisuje podstawowe rozwiązania stosowane w praktyce	K_W08 K_W12 K_W22	1 1 1

3. Opis modułu	
<b>Opis</b>	Celem zajęć prowadzonych w ramach modułu jest przekazanie studentom wiedzy teoretycznej związanej z podstawowymi problemami funkcjonowania systemów operacyjnych. Ponadto, poprzez praktyczne zajęcia laboratoryjne, studenci zdobywają wiedzę, umiejętności i kompetencje związane z użytkowymi aspektami współczesnych systemów operacyjnych. Poprzez zajęcia praktyczne moduł szczególnie przygotowuje studentów do pracy zawodowej w dziedzinie konfiguracji i użytkowania systemów operacyjnych rodziny Windows oraz Linux z uwzględnieniem wielu podstawowych narzędzi systemowych.
<b>Wymagania wstępne</b>	

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
SOiON1_w_1	Zaliczenie	Odpowiedzi na kilka pytań wybranych z grup tematycznych, pokrywających wszystkie działy omawiane na wykładzie	SOiON1_W_1, SOiON1_W_2, SOiON1_W_3, SOiON1_W_4, SOiON1_W_5
SOiON1_w_2	Zadania tematyczne	Realizacja zadań tematycznych w czasie trwania laboratoriów	SOiON1_K_12, SOiON1_U_10, SOiON1_U_11, SOiON1_U_6, SOiON1_U_7, SOiON1_U_8, SOiON1_U_9
SOiON1_w_3	Sprawozdania indywidualne	Opracowanie sprawozdań dokumentujących przebieg ćwiczeń laboratoryjnych.	SOiON1_K_12, SOiON1_U_10, SOiON1_U_11, SOiON1_U_6, SOiON1_U_7, SOiON1_U_8, SOiON1_U_9

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
SOiON1_fns_1	wykład	Werbalny przekaz teoretycznych treści	30	Studiowanie tematyki wykładu w oparciu o	30	

		modułu ze wsparciem materiałami multimedialnymi oraz udostępnianymi w sieci internet.		książki oraz materiały z sieci internet.		SOiON1_w_1, SOiON1_w_2, SOiON1_w_3
SOiON1_fns_2	laboratorium	Wprowadzanie do praktycznych aspektów dziedziny modułu. Przekazanie zadań do wykonania z objaśnieniem problemów. Wspieranie studentów w realizacji zadań.	30	Rozwiązywanie zadań praktycznych przekazanych przez prowadzącego zajęcia. Indywidualne przygotowanie materiałów oraz opracowanie sprawozdań dokumentujących przebieg ćwiczeń laboratoryjnych.	80	SOiON1_w_2, SOiON1_w_3

1.	Nazwa kierunku	informatyka
2.	Wydział	Wydział Nauk Ścisłych i Technicznych
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia (inżynierskie)
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	niestacjonarna

**Moduł kształcenia:** Systemy operacyjne i oprogramowanie narzędziowe II

**Kod modułu:** 08-IO1N-13-SOION2

**1. Liczba punktów ECTS:** 2

**2. Zakładane efekty uczenia się modułu**

kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
SOiON2_K_12	Potrafi pracować samodzielnie planując wykonanie przydzielonych zadań	K_K02 K_K05	1 1
SOiON2_U_10	Instaluje i konfiguruje serwer plików i zasady udostępniania danych w różnych implementacjach dla systemów MS Windows i Linux	K_U13 K_U17	1 1
SOiON2_U_11	Stosuje narzędzia systemów Windows i Linux w celu konfiguracji i podglądu parametrów sieci komputerowej, identyfikuje i rozwiązuje problemy związane z pracą w sieci	K_U17 K_U21	1 1
SOiON2_U_6	Instaluje i konfiguruje systemy operacyjne MS Windows oraz Linux, w tym systemy w wersji Server	K_U13 K_U17	1 1
SOiON2_U_7	Konfiguruje i stosuje mechanizm quoty w systemach Linux i MS Windows	K_U13 K_U17	1 1
SOiON2_U_8	Instaluje i konfiguruje serwer WWW dla systemów operacyjnych MS Windows i Linux	K_U13 K_U16 K_U17	1 1 1
SOiON2_U_9	Stosuje mechanizm uprawnień i group policy w domenach opartych na serwerach MS Windows	K_U17 K_U21	1 1
SOiON2_W_1	Wymienia i rozróżnia kluczowe usługi serwerowe działające w ramach systemów operacyjnych	K_W06 K_W07	1 1
SOiON2_W_2	Opisuje podstawowe rozwiązania komunikacji z urządzeniami w systemach komputerowych i sieci komputerowej, definiuje pojęcie sterownika oraz opisuje zadania podsystemu wejścia-wyjścia	K_W06 K_W07	1 1

SOiON2_W_3	Definiuje pojęcie serwera w systemie operacyjnym, wyróżnia zadania kontrolera domeny	K_W07 K_W09	1 1
SOiON2_W_4	Charakteryzuje zadania serwera WWW	K_W07 K_W09	1 1
SOiON2_W_5	Charakteryzuje zadania serwera plików, wyróżnia stosowane implementacje	K_W08 K_W12 K_W22	1 1 1

3. Opis modułu	
<b>Opis</b>	Celem zajęć prowadzonych w ramach modułu jest przekazanie studentom wiedzy teoretycznej i praktycznej związanej z najważniejszymi usługami serwerowymi w systemach operacyjnych. Poprzez zajęcia praktyczne moduł szczególnie przygotowuje studentów do pracy zawodowej w dziedzinie konfiguracji i użytkowania różnorodnych usług serwerów dla systemów operacyjnych rodziny Windows oraz Linux.
<b>Wymagania wstępne</b>	

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
SOiON2_w_1	Egzamin	Odpowiedzi na kilka pytań wybranych z grup tematycznych, pokrywających tematy poruszane na zajęciach	SOiON2_W_1, SOiON2_W_2, SOiON2_W_3, SOiON2_W_4, SOiON2_W_5
SOiON2_w_2	Zadania tematyczne	Realizacja zadań tematycznych w czasie trwania laboratoriów	SOiON2_K_12, SOiON2_U_10, SOiON2_U_11, SOiON2_U_6, SOiON2_U_7, SOiON2_U_8, SOiON2_U_9
SOiON2_w_3	Sprawozdania indywidualne	Opracowanie sprawozdań dokumentujących przebieg ćwiczeń laboratoryjnych.	SOiON2_K_12, SOiON2_U_10, SOiON2_U_11, SOiON2_U_6, SOiON2_U_7, SOiON2_U_8, SOiON2_U_9

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
SOiON2_fns_1	laboratorium	Wprowadzanie do praktycznych aspektów dziedziny modułu. Przekazanie zadań do wykonania z objaśnieniem problemów. Wspieranie studentów w realizacji zadań.	15	Rozwiązywanie zadań praktycznych przekazanych przez prowadzącego zajęcia. Indywidualne przygotowanie materiałów oraz opracowanie sprawozdań dokumentujących	45	SOiON2_w_1, SOiON2_w_2, SOiON2_w_3

				przebieg ćwiczeń laboratoryjnych.		
--	--	--	--	-----------------------------------	--	--

1.	Nazwa kierunku	informatyka
2.	Wydział	Wydział Nauk Ścisłych i Technicznych
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia (inżynierskie)
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	niestacjonarna

**Moduł kształcenia:** Systemy sztucznej inteligencji

**Kod modułu:** 08-IO1N-13-SSI

**1. Liczba punktów ECTS:** 4

**2. Zakładane efekty uczenia się modułu**

kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
SSI-K_1	Potrafi planować i realizować terminowo różne zadania; Potrafi pracować w zespole kilkusobowym	K_K05	1
SSI-U_1	Potrafi rozwiązać problem optymalizacyjny metodami dokładnymi i przybliżonymi	K_U01	1
SSI-U_2	Potrafi zaimplementować prosty algorytm genetyczny w wybranym języku programowania oraz ocenić wyniki działania programu	K_U14	1
		K_U15	1
		K_U19	1
SSI-U_3	Dla wybranego problemu optymalizacyjnego potrafi zaprojektować i zaimplementować algorytm genetyczny rozwiązujący dany problem, używając odpowiedniego sposobu kodowania problemu; Potrafi odpowiednio dobrać (dostroić) wartości parametrów AG; Potrafi analizować otrzymane rezultaty	K_U02	1
		K_U05	1
		K_U14	1
		K_U15	1
		K_U19	1
SSI-W_1	Ma wiedzę z zakresu podstawowych pojęć i kierunków badań w sztucznej inteligencji	K_W03	1
		K_W19	1
SSI-W_2	Ma wiedzę z zakresu zadań optymalizacyjnych i kryteriów oceny algorytmu optymalizacji	K_W01	1
		K_W03	1
		K_W09	1
SSI-W_3	Zna podstawy matematyczne i zasadę działania prostego algorytmu genetycznego oraz strategii ewolucyjnych	K_W01	1
		K_W03	1
		K_W19	1
SSI-W_4	Ma wiedzę w zakresie metod kodowania w algorytmie genetycznym (AG), zarządzania populacją w AG; Zna różne rodzaje	K_W03	1

	operatorów genetycznych; Ma wiedzę w zakresie metod zapobiegania przedwczesnej zbieżności w AG	K_W19	1
--	--	-------	---

### 3. Opis modułu

<b>Opis</b>	Cel modułu to zapoznanie studentów z wybranym kierunkiem badań w sztucznej inteligencji - z algorytmami genetycznymi. Studenci poznają podstawowe typy algorytmów genetycznych (AG), różne sposoby kodowania, operatory genetyczne oraz metody zarządzania populacją w AG. Wiedza ta wykorzystywana jest do konstrukcji AG rozwiązujących konkretne problemy. W konsekwencji ma to doprowadzić do przyswojenia wiedzy z zakresu AG i jej praktycznego wykorzystania.
<b>Wymagania wstępne</b>	

### 4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu

kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
SSI-w_1	Egzamin	Rozwiązanie zadań, po jednym z każdego działu omawianego na wykładzie	SSI-W_1, SSI-W_2, SSI-W_3, SSI-W_4
SSI-w_2	Ocena przygotowania studenta do zajęć laboratoryjnych	Ocena przygotowania studenta do zajęć laboratoryjnych poprzez rozwiązanie krótkiego testu przez studenta dotyczącego przerabianej partii materiału	SSI-W_1, SSI-W_2, SSI-W_3, SSI-W_4
SSI-w_3	Przygotowanie projektów/programów	Przygotowanie projektu indywidualnego i projektu/programu grupowego, w grupie 2-3 osobowej, rozwiązującego wybrane problemy z użyciem algorytmów genetycznych	SSI-K_1, SSI-U_1, SSI-U_2, SSI-U_3
SSI-w_4	Sprawozdania	Przygotowanie sprawozdań dla projektów, z opisem uzyskanych rezultatów i przesłanie w formie elektronicznej w określonym terminie	SSI-K_1, SSI-U_1, SSI-U_2, SSI-U_3, SSI-W_1, SSI-W_2, SSI-W_3, SSI-W_4

### 5. Rodzaje prowadzonych zajęć

kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
SSI-fns_1	wykład	Podanie treści kształcenia w formie ustnej z wykorzystaniem wizualizacji treści. Zwrócenie uwagi na materiał trudny pojęciowo i wskazanie adresów stron internetowych z materiałami uzupełniającymi	20	Zapoznanie się z tematyką wykładu z wykorzystaniem: wykładów w wersji elektronicznej i stron internetowych	10	SSI-w_1
SSI-fns_2	laboratorium	Szczegółowe przygotowanie studentów do przygotowania projektów/programów: indywidualnego i w ramach grupy; ustalenie algorytmów rozwiązujących wybrane problemy, metodologii postępowania, ustalenie sposobu oceny wyników działania programów Konsultacje indywidualne w formie bezpośredniej i elektronicznej	20	Przygotowanie do laboratorium; Wybór tematyki i przygotowanie do projektu indywidualnego; Zapoznanie z algorytmami rozwiązującymi wybrany problem dla projektu grupowego Weryfikowanie na konsultacjach przygotowywanych przez studenta projektów / programów Przygotowanie projektów/programów indywidualnego i w ramach grup 2-3	70	SSI-w_1, SSI-w_2, SSI-w_3, SSI-w_4



				osobowych; Implementacja projektów w wybranym języku programowania; Przygotowanie sprawozdań z projektów		
--	--	--	--	---	--	--



1.	Nazwa kierunku	informatyka
2.	Wydział	Wydział Nauk Ścisłych i Technicznych
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia (inżynierskie)
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	niestacjonarna

**Moduł kształcenia:** Systemy wbudowane

**Kod modułu:** 08-IO1N-13-SW

**1. Liczba punktów ECTS:** 3

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
SW-K_8	demonstruje odpowiedzialność za wspólnie realizowane zadania w ramach zespołu	K_K02	2
SW-U_3	wyodrębnia informacje z literatury specjalistycznej, not katalogowych, internetu oraz innych źródeł	K_U01	1
SW-U_4	potrafi rozwiązywać zadania inżynierskie z programowania mikrokontrolerów	K_U03	2
		K_U08	2
		K_W06	2
SW-U_5	analizuje efekty działania napisanych programów i wyciąga z nich wnioski	K_U01	1
		K_U03	2
		K_U04	2
SW-U_6	identyfikuje typowe rozwiązania systemów wbudowanych: mikrokontroler, programator, urządzenia we/wy, itp.	K_U09	2
		K_U15	2
		K_W06	2
SW-U_7	wykonuje prace indywidualne i zespołowe	K_U09	2
		K_U14	2
SW-W_1	przywołuje elementarną wiedzę z zakresu kodowania, algorytmów i programowania	K_U08	1
		K_W01	2
		K_W02	2
		K_W03	2
SW-W_2	zna podstawowy architektury i programowania mikrokontrolerów	K_W05	2
		K_W06	2

### 3. Opis modułu

<b>Opis</b>	Opanowanie materiału z modułu Systemy wbudowane wymaga przyswojenia i zrozumienia metodologii programowania mikrokontrolerów, jak również sposobów integracji zaprogramowanego układu sterowania z obiektem sterowania. Wiedza na płaszczyźnie teoretycznej zdobywana jest poprzez analizę przykładów, informacji z materiałów źródłowych oraz przez wyszukiwanie informacji. Umiejętności praktyczne dotyczą programowania mikrokontrolera w celu realizacji systemu wbudowanego wraz z testowaniem i analizą uzyskanych wyników, co jest typową procedurą inżynierską. Poza programowaniem moduł uświadamia znaczenie i rolę otoczenia mikrokontrolera w systemach wbudowanych.
<b>Wymagania wstępne</b>	

### 4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu

kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
SW_w_1	Kolokwium pisemne oraz praktyczne	W ramach modułu zostaną zrealizowane dwa kolokwia: teoria sterowania w systemach wbudowanych, układy sterowania za pomocą mikrokontrolera. Kolokwium składa się z dwóch zasadniczych części. W pierwszej - teoretycznej - student odpowiada na 3 pytania związane ze sprawdzanym zakresem materiału. W ramach drugiej części – praktycznej - student pisze program dla mikrokontrolera i demonstrowuje jego działanie.	SW-U_3, SW-U_4, SW-U_6, SW-W_1, SW-W_2
SW_w_2	Kartkówka	Przed zajęciami student rozwiązuje zadanie programistyczne, które zakresem materiału obejmuje poprzednie ćwiczenia.	SW-U_4, SW-U_6, SW-W_2
SW_w_3	Projekt	W ramach modułu zostaną zrealizowane samodzielnie przez studenta dwa projekty z wykorzystaniem mikrokontrolerów. Jeden w układzie sterowania binarnego a drugi w układzie sterowania cyfrowego, wraz z uwzględnieniem urządzeń we/wy.	SW-U_4, SW-U_5, SW-U_6, SW-W_2
SW_w_4	Burza mózgów	Wykonanie zadania polegającego na rozwiązaniu problemu technicznego w grupie 3-4 osobowej w ramach burzy mózgów.	SW-K_8, SW-U_4, SW-U_7

### 5. Rodzaje prowadzonych zajęć

kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
SW_fs_1	wykład	Wykład wprowadzający do zrozumienia najważniejszych zagadnień modułu, dotyczy aspektów fizycznej integracji układu sterowania wraz z obiektem i obejmuje zagadnienia teorii sterowania dla systemów wbudowanych, systemu mikrokontrolera wraz z jego otoczeniem, architekturę mikrokontrolerów i interfejsów komunikacyjnych oraz wiadomości uzupełniające.	15	Praca, ze wskazaną literaturą przedmiotu, materiałem umieszczonym na platformie e learningowej lub innymi wskazanymi źródłami, obejmująca samodzielne przyswojenie wiedzy z zakresu podstawowych definicji określonych w module.	15	SW_w_1, SW_w_3
SW_fs_2	laboratorium	Prowadzący wspólnie ze studentami analizuje i wykonuje zadania z zakresu	30	Student zobowiązany jest być przygotowanym z wiedzy teoretycznej na	30	SW_w_2, SW_w_3, SW_w_4

		<p>programowania mikrokontrolerów a następnie testuje poprawność działania na stanowiskach dydaktycznych.</p> <p>Studenci po podzieleniu na grupy 3-4 osobowe rozwiązują problem inżynierski – projekt układu sterowania automatycznego. Student otrzymuje instrukcje do wykonania projektu z zakresu sterowania z wykorzystaniem mikrokontrolera.</p>		<p>podstawie wykładów, materiałów zaproponowanych przez prowadzącego, umieszczonych na platformie e learningowej lub innych źródłach do każdych zajęć ćwiczeniowych.</p> <p>Student samodzielnie wykonuje zadanie projektowe z wykorzystaniem komputera, dedykowanego oprogramowania lub zestawu dydaktycznego, a następnie przygotowuje w formie elektronicznej sprawozdanie z wykonania projektu i prezentuje wyniki.</p>		
--	--	--	--	---	--	--

1.	Nazwa kierunku	informatyka
2.	Wydział	Wydział Nauk Ścisłych i Technicznych
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia (inżynierskie)
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	niestacjonarna

**Moduł kształcenia:** Systemy wyszukiwania informacji

**Kod modułu:** 08-IO1N-13-SWI

**1. Liczba punktów ECTS:** 6

**2. Zakładane efekty uczenia się modułu**

kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
SWI-K_8	Student potrafi pracować w zespole dwuosobowym i dokonuje właściwego podziału pracy.	K_K01 K_K05	1 1
SWI-U_4	Student potrafi projektować systemy wyszukiwania informacji oparte o wybrane metody, oraz wybierać optymalną modyfikację do realizacji konkretnego systemu przy zadanych ograniczeniach.	K_U07 K_U08 K_U20	1 1 1
SWI-U_5	Student potrafi stosować metody grupowania do rozwiązywania problemów klasyfikacyjnych, oraz identyfikuje różnice między poznanymi algorytmami na konkretnych przykładach.	K_U04 K_U20	1 1
SWI-U_6	Student potrafi określać efektywność konkretnych systemów wyszukiwania, oraz identyfikuje czynniki które mają na nią największy wpływ.	K_U01 K_U04	1 1
SWI-U_7	Student potrafi dokonywać reorganizacji systemu informacyjnego poprzez dokonanie dekompozycji bądź złączenia i prezentuje różnice w działaniu danego systemu po dokonaniu jego reorganizacji.	K_U01 K_U04	1 1
SWI-W_1	Student ma podstawową wiedzę z zakresu wyszukiwania informacji oraz zna opis formalny i strukturę funkcyjnego systemu wyszukiwania.	K_W03 K_W04 K_W18	1 1 2
SWI-W_2	Student zna postać klasyczną oraz modyfikacje omówionych metod wyszukiwania informacji, wyjaśnia różnice między nimi oraz wymienia warunki konieczne do zastosowania danej metody.	K_W09 K_W18	1 3
SWI-W_3	Student ma podstawową wiedzę na temat parametrów efektywności systemów wyszukiwania informacji, oraz rozumie relacje między nimi zachodzące.	K_W09 K_W18	1 3

3. Opis modułu	
<b>Opis</b>	Celem zajęć w tym module jest zapoznanie studentów z tematyką wyszukiwania informacji oraz problemami z tym związanymi. Dzięki temu student powinien znać różnorakie metody wyszukiwania, oraz potrafić dobrać właściwą modyfikację danej metody podczas realizacji zadania wyszukiwania w konkretnym systemie. Ponadto student powinien znać problematykę oceny oraz poprawy efektywności systemów wyszukiwania informacji. Pozyskane wiadomości i umiejętności pozwolą na zaprojektowanie optymalnego systemu wyszukiwania oraz potencjalnie ułatwią pozyskiwanie wiedzy dziedzinowej z już istniejących systemów wyszukiwania.
<b>Wymagania wstępne</b>	

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
SWI_w_1	Egzamin	W skład części pisemnej wchodzi rozwiązanie zadań z treścią, dotyczących zastosowania konkretnej metody wyszukiwania w postaci klasycznej bądź zmodyfikowanej, jak również ocena efektywności utworzonych systemów. Po pomyślnym zaliczeniu części pisemnej, następuje część ustna egzaminu, składająca się z szeregu pytań dotyczących wiedzy teoretycznej przedstawionej na wykładzie.	SWI-U_4, SWI-U_5, SWI-U_6, SWI-U_7, SWI-W_1, SWI-W_2, SWI-W_3
SWI_w_2	Prace kontrolne	Kolokwia po przedstawieniu kluczowych pojęć związanych z systemami wyszukiwania informacji, jak również po omówieniu danej metody (bądź grupy metod) wyszukiwania informacji.	SWI-U_4, SWI-U_5, SWI-U_6, SWI-U_7, SWI-W_1, SWI-W_2, SWI-W_3
SWI_w_3	Sprawozdania grupowe	Zastosowanie omówionych metod wyszukiwania na przykładzie stworzonego przez studentów systemu informacyjnego.	SWI-K_8, SWI-U_4, SWI-U_5, SWI-U_6, SWI-U_7, SWI-W_1, SWI-W_2, SWI-W_3

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
SWI_fs_1	wykład	Podanie treści kształcenia w formie werbalnej z wykorzystaniem wizualizacji treści. Skupienie się na materiale trudnym pojęciowo.	30	Zapoznanie się z tematyką wykładu z wykorzystaniem skryptu i podanej bibliografii.	30	SWI_w_1
SWI_fs_2	ćwiczenia	Szczegółowe przygotowanie studentów do rozwiązywania zadań ze wskazaniem na metodologię postępowania, wskazaniem kolejności wykonywanych czynności. Rozwiązywanie zadań z treścią.	30	Rozwiązywanie zadań z poszczególnych tematów wraz z analizą rozwiązań już istniejących – w skrypcie i na stronach internetowych. Zastosowanie wiedzy zdobytej na wykładzie i laboratoriach odnośnie metodyk wyszukiwania w odniesieniu do konkretnego systemu informacyjnego, o tematyce wybranej przez studenta, co skutkuje jej utrwaleniem, przećwiczeniem i ugruntowaniem.	90	SWI_w_1, SWI_w_2, SWI_w_3

				Przygotowanie w formie pisemnej rozwiązań przykładowych zadań podanych na laboratorium. Sporządzenie listy pytań i problemów powstałych podczas realizacji sprawozdania, celem weryfikacji i omówienia przez prowadzącego.		
--	--	--	--	--	--	--

1.	Nazwa kierunku	informatyka
2.	Wydział	Wydział Nauk Ścisłych i Technicznych
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia (inżynierskie)
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	niestacjonarna

**Moduł kształcenia:** Teletransmisja danych

**Kod modułu:** 08-IO1N-13-TD

**1. Liczba punktów ECTS:** 4

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
TD_K_11	Potrafi pracować w małym zespole przygotowującym projekt	K_U02	1
TD_K_12	Prezentuje własny protokół i stosuje się do innych	K_K01 K_K02	1 1
TD_U_10	Buduje własną sieć w oparciu o zadaną topologię	K_U09 K_U10 K_U11	1 1 1
TD_U_7	Konfiguruje urządzenia sieciowe w sieciach LAN i WAN	K_U08 K_U11	1 1
TD_U_8	Uwzględnia w projektach sieci LAN protokół drzewa rozpinającego STP i protokół VTP	K_U08 K_U11 K_U12	1 1 1
TD_U_9	Uzgadnia i implementuje transmisje point-to-point	K_U12 K_U14	1 1
TD_W_6	Opisuje standardy transmisyjne w sieciach WAN	K_W11	1
TD_W_1	Ma dogłębną wiedzę na temat trzech najniższych warstw modelu sieciowego	K_W06 K_W07	1 1
TD_W_2	Charakteryzuje transmisje point-to-point i client-server	K_W11 K_W13	1 1
TD_W_3	Rozumie procesy zachodzące w sieci konwergentnej	K_W12	1

		K_W13	1
TD_W_4	Charakteryzuje media światłowodowe i potrafi zdefiniować ich parametry	K_W08	1
TD_W_5	Charakteryzuje różne rodzaje transmisji radiowych i rozumie niebezpieczeństwa związane z transmisją bezprzewodową	K_W05	1
		K_W22	1
		K_W23	1

<b>3. Opis modułu</b>	
<b>Opis</b>	Celem modułu jest zapoznanie z zagadnieniami sygnalizacji w sieciach komputerowych, doбором metody przesyłu i sprzętu do wymagań konkretnej sieci. Student konstruuje własne sieci dobierając dostępne media transmisyjne i urządzenia sieciowe. Potrafi dobrać lub zaimplementować własny protokół sieciowy.
<b>Wymagania wstępne</b>	

<b>4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu</b>			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
TD_w_1	Kolokwium zaliczeniowe	Pytania z tematyki wykładów.	TD_W_6, TD_W_1, TD_W_2, TD_W_3, TD_W_4, TD_W_5
TD_w_2	kolokwium zaliczeniowe z laboratorium	Sprawdzające stopień zrozumienia zagadnień teoretycznych dotyczących parametrów i przeznaczenia mediów transmisyjnych, protokołów transmisyjnych i działania sieci komputerowych.	TD_W_6, TD_W_1, TD_W_2, TD_W_3, TD_W_4, TD_W_5
TD_w_3	projekt	Sprawdza umiejętność uogólnienia umiejętności nabytych podczas rozwiązywania zadań w grupach 2-wu osobowych	TD_K_11, TD_K_12, TD_U_10, TD_U_7, TD_U_8, TD_U_9

<b>5. Rodzaje prowadzonych zajęć</b>						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
TD_fns_1	wykład	Treści dostępne w formie przekazu multimedialnego.	20	Samodzielne studiowanie materiałów i przygotowanie do egzaminu.	40	TD_w_1, TD_w_2
TD_fns_2	laboratorium	Realizacja modeli sieci WAN w środowisku rzeczywistym (połączenia szeregowo). Zestawianie połączeń radiowych.	20	Projektowanie i konfigurowanie własnych sieci WAN przy użyciu pakietu Packet Tracer. Realizacja zadań w zespołach 2-wu osobowych.	40	TD_w_2, TD_w_3



1.	Nazwa kierunku	informatyka
2.	Wydział	Wydział Nauk Ścisłych i Technicznych
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia (inżynierskie)
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	niestacjonarna

**Moduł kształcenia:** Teoria obwodów i sygnałów

**Kod modułu:** 08-IO1N-13-TOiS

**1. Liczba punktów ECTS:** 4

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
TOiS-K_7	demonstruje odpowiedzialność za wspólnie realizowane zadania w ramach zespołu	K_K04	1
		K_K05	1
TOiS-U_3	wyodrębnia informacje z literatury, zasobów internetowych oraz innych źródeł	K_U01	1
		K_U06	1
TOiS-U_4	potrafi posługiwać się oprogramowaniem wspomagającym symulowanie, modelowanie i projektowanie obwodów	K_U08	1
		K_U23	1
TOiS-U_5	potrafi przeprowadzić proces projektowania prostego układu elektronicznego	K_U09	1
TOiS-U_6	wykonuje prace indywidualne i zespołowe	K_U02	1
TOiS-W_1	przywołuje wiedzę w zakresie aparatu matematycznego stosowanego w teorii obwodów i sygnałów	K_W01	1
		K_W03	1
TOiS-W_2	ma wiedzę z zakresy elektroniki i elektrotechniki niezbędną do zrozumienia elementarnych procesów zachodzących w obwodach liniowych i nieliniowych	K_W05	2

3. Opis modułu	
Opis	<p>Celem przedmiotu jest zapoznanie studentów z podstawowymi pojęciami dotyczącymi sygnałów ciągłych (analogowych), metodami ich opisu w dziedzinie częstotliwości oraz przechodzeniem takich sygnałów przez układy liniowe. Celem przedmiotu jest również przedstawienie podstaw teoretycznych cyfrowego przetwarzania sygnałów oraz praktycznych aspektów projektowania filtrów cyfrowych.</p>

<b>Wymagania wstępne</b>	
--------------------------	--

<b>4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu</b>			
<b>kod</b>	<b>nazwa (typ)</b>	<b>opis</b>	<b>efekty uczenia się modułu</b>
TOiS_w_1	Kolokwium pisemne oraz praktyczne	W ramach modułu zostaną zrealizowane dwa kolokwia pokrywające dwa podstawowe zagadnienia omawiane na zajęciach: sygnały analogowe oraz cyfrowe. Kolokwium składa się z dwóch części. W ramach części teoretycznej student odpowiada na 3 pytania związane ze sprawdzanym zakresem materiału. W ramach części praktycznej student wykonuje 3 zadania praktyczne.	TOiS-U_3, TOiS-U_4, TOiS-U_5, TOiS-W_1, TOiS-W_2
TOiS_w_2	Projekt	W ramach modułu zostanie samodzielnie przez studenta zrealizowany jeden projekt.	TOiS-K_7, TOiS-U_4, TOiS-U_5, TOiS-U_6, TOiS-W_2

<b>5. Rodzaje prowadzonych zajęć</b>						
<b>kod</b>	<b>rodzaj prowadzonych zajęć</b>			<b>praca własna studenta</b>		<b>sposoby weryfikacji efektów uczenia się</b>
	<b>nazwa</b>	<b>opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)</b>	<b>liczba godzin</b>	<b>opis</b>	<b>liczba godzin</b>	
TOiS_fs_1	wykład	Wykład wprowadzający do zrozumienia najważniejszych zagadnień związanych z sygnałami, zarówno analogowymi, jak i cyfrowymi. Wykład ma formę pokazu slajdów ilustrujących kluczowe zagadnienia wykładu.	20	Praca ze wskazaną literaturą przedmiotu i udostępnionymi materiałami, obejmująca samodzielne przyswojenie wiedzy odnośnie wskazanych zagadnień podstawowych	20	TOiS_w_1, TOiS_w_2
TOiS_fs_2	laboratorium	Prowadzący prowadzi i instruuje studentów pracujących samodzielnie. W przypadku bardziej złożonych zagadnień prowadzący podpowiada optymalne rozwiązania. Poza pracą samodzielną studenci rozwiązują problemy inżynierskie w ramach „burzy mózgów”.	20	Student zobowiązany jest być przygotowanym z wiedzy teoretycznej na podstawie wykładów i udostępnionych materiałów do każdego zajęcia ćwiczeniowych. Student samodzielnie wykonuje zadanie projektowe z wykorzystaniem komputera i oprogramowania wspomagającego symulowanie, modelowanie, projektowanie analogowych obwodów elektrycznych oraz filtrów cyfrowych.	75	TOiS_w_1, TOiS_w_2

1.	Nazwa kierunku	informatyka
2.	Wydział	Wydział Nauk Ścisłych i Technicznych
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia (inżynierskie)
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	niestacjonarna

**Moduł kształcenia:** Wykład monograficzny I

**Kod modułu:** 08-IO1N-13-WM1

**1. Liczba punktów ECTS:** 4

**2. Zakładane efekty uczenia się modułu**

kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
WM1-K_5	Potrafi dostrzegać analogie w przedstawionej w ramach wykładu wiedzy, a także analogie z twierdzeniami i pojęciami wyłożonymi w ramach innych wykładów	K_K01 K_K05	4 2
WM1-U_3	Potrafi zastosować zdobytą wiedzę w innych działach informatyki	K_U01	1
WM1-U_4	Potrafi stawiać i analizować problemy w oparciu o wyłożoną teorię oraz zaprezentowane techniki badawcze	K_U01 K_U04 K_U05	4 2 2
WM1-W_1	Posiada ogólną wiedzę na temat metod i technik omawianych na danym wykładzie monograficznym	K_W12	5
WM1-W_2	Zna szczegółowo zagadnienia specjalistyczne zdefiniowane i opisane w ramach wykładu.	K_W12	5

**3. Opis modułu**

Opis	1. Rola i miejsce wykładanego działu informatyki, zarys jego rozwoju. 2. Podstawowe pojęcia i definicje oraz najważniejsze związki między nimi. 3. Główne metody i techniki oraz przykłady ich zastosowań oraz związków między nimi. 4. Wskazanie związków wykładanej teorii z innymi działami informatyki. Zastosowania praktyczne. 5. Wskazanie nierozwiązanych problemów i perspektyw dalszego rozwoju teorii.
Wymagania wstępne	

**4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu**

kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
WM1_w_1	aktywność na zajęciach	Weryfikacja znajomości treści wyłożonych na wykładzie na podstawie	WM1-U_4, WM1-W_1, WM1-

		pytań zadawanych w trakcie wykładów	W_2
WM1_w_2	prezentacja problemu	weryfikacja na podstawie przygotowanej prezentacji zagadnień praktycznych związanych z prezentowaną tematyką	WM1-U_3, WM1-W_2
WM1_w_3	zaliczenie	weryfikacja na podstawie udzielanych ustnie lub pisemnie odpowiedzi	WM1-K_5, WM1-U_4, WM1-W_1

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
WM1_fs_1	wykład	Podanie treści kształcenia w formie werbalnej z wykorzystaniem wizualizacji treści. Skupienie się na materiale trudnym pojęciowo i wskazanie źródeł. Ilustracja treści za pomocą przykładów.	15	Zapoznanie się z tematyką wykładu z wykorzystaniem istniejących pakietów metod: podręczników, skryptów, stron internetowych itp. Samodzielne przygotowanie prezentacji dotyczącej zastosowania wykładanych teorii w praktyce	100	WM1_w_1, WM1_w_2, WM1_w_3

1.	Nazwa kierunku	informatyka
2.	Wydział	Wydział Nauk Ścisłych i Technicznych
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia (inżynierskie)
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	niestacjonarna

**Moduł kształcenia:** Wykład monograficzny II

**Kod modułu:** 08-IO1N-13-WM2

**1. Liczba punktów ECTS:** 4

**2. Zakładane efekty uczenia się modułu**

kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
WM2-K_5	Potrafi dostrzegać analogie w przedstawionej w ramach wykładu wiedzy, a także analogie z twierdzeniami i pojęciami wyłożonymi w ramach innych wykładów	K_K01	4
		K_K05	2
WM2-U_3	Potrafi zastosować zdobytą wiedzę w innych działach informatyki	K_U01	1
WM2-U_4	Potrafi stawiać i analizować problemy w oparciu o wyłożoną teorię oraz zaprezentowane techniki badawcze	K_U01	4
		K_U04	2
		K_U05	2
WM2-W_1	Posiada ogólną wiedzę na temat metod i technik omawianych na danym wykładzie monograficznym	K_W12	5
WM2-W_2	Zna szczegółowo zagadnienia specjalistyczne zdefiniowane i opisane w ramach wykładu.	K_W12	5

**3. Opis modułu**

<b>Opis</b>	1. Rola i miejsce wykładanego działu informatyki, zarys jego rozwoju. 2. Podstawowe pojęcia i definicje oraz najważniejsze związki między nimi. 3. Główne metody i techniki oraz przykłady ich zastosowań oraz związków między nimi. 4. Wskazanie związków wykładanej teorii z innymi działami informatyki. Zastosowania praktyczne. 5. Wskazanie nierozwiązanych problemów i perspektyw dalszego rozwoju teorii.
<b>Wymagania wstępne</b>	

**4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu**

kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
WM2_w_1	aktywność na zajęciach	Weryfikacja znajomości treści wyłożonych na wykładzie na podstawie	WM2-U_4, WM2-W_1, WM2-

		pytań zadawanych w trakcie wykładów	W_2
WM2_w_2	prezentacja problemu	weryfikacja na podstawie przygotowanej prezentacji zagadnień praktycznych związanych z prezentowaną tematyką	WM2-U_3, WM2-W_2
WM2_w_3	zaliczenie	weryfikacja na podstawie udzielanych ustnie lub pisemnie odpowiedzi	WM2-K_5, WM2-U_4, WM2-W_1

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
WM2_fs_1	wykład	Podanie treści kształcenia w formie werbalnej z wykorzystaniem wizualizacji treści. Skupienie się na materiale trudnym pojęciowo i wskazanie źródeł. Ilustracja treści za pomocą przykładów.	15	Zapoznanie się z tematyką wykładu z wykorzystaniem istniejących pakietów metod: podręczników, skryptów, stron internetowych itp. Samodzielne przygotowanie prezentacji dotyczącej zastosowania wykładanych teorii w praktyce	100	WM2_w_1, WM2_w_2, WM2_w_3

1.	Nazwa kierunku	informatyka
2.	Wydział	Wydział Nauk Ścisłych i Technicznych
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia (inżynierskie)
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	niestacjonarna

**Moduł kształcenia:** Wykład monograficzny III

**Kod modułu:** 08-IO1N-13-WM3

**1. Liczba punktów ECTS:** 4

**2. Zakładane efekty uczenia się modułu**

kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
WM3-K_5	Potrafi dostrzegać analogie w przedstawionej w ramach wykładu wiedzy, a także analogie z twierdzeniami i pojęciami wyłożonymi w ramach innych wykładów	K_K01	4
		K_K05	2
WM3-U_3	Potrafi zastosować zdobytą wiedzę w innych działach informatyki	K_U01	1
WM3-U_4	Potrafi stawiać i analizować problemy w oparciu o wyłożoną teorię oraz zaprezentowane techniki badawcze	K_U01	4
		K_U04	2
		K_U05	2
WM3-W_1	Posiada ogólną wiedzę na temat metod i technik omawianych na danym wykładzie monograficznym	K_W12	5
WM3-W_2	Zna szczegółowo zagadnienia specjalistyczne zdefiniowane i opisane w ramach wykładu.	K_W12	5

**3. Opis modułu**

<b>Opis</b>	1. Rola i miejsce wykładanego działu informatyki, zarys jego rozwoju. 2. Podstawowe pojęcia i definicje oraz najważniejsze związki między nimi. 3. Główne metody i techniki oraz przykłady ich zastosowań oraz związków między nimi. 4. Wskazanie związków wykładanej teorii z innymi działami informatyki. Zastosowania praktyczne. 5. Wskazanie nierozwiązanych problemów i perspektyw dalszego rozwoju teorii.
<b>Wymagania wstępne</b>	

**4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu**

kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
WM3_w_1	aktywność na zajęciach	Weryfikacja znajomości treści wyłożonych na wykładzie na podstawie	WM3-U_4, WM3-W_1, WM3-

		pytań zadawanych w trakcie wykładów	W_2
WM3_w_2	prezentacja problemu	weryfikacja na podstawie przygotowanej prezentacji zagadnień praktycznych związanych z prezentowaną tematyką	WM3-U_3, WM3-W_2
WM3_w_3	zaliczenie	weryfikacja na podstawie udzielanych ustnie lub pisemnie odpowiedzi	WM3-K_5, WM3-U_4, WM3-W_1

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
WM3_fs_1	wykład	Podanie treści kształcenia w formie werbalnej z wykorzystaniem wizualizacji treści. Skupienie się na materiale trudnym pojęciowo i wskazanie źródeł. Ilustracja treści za pomocą przykładów.	15	Zapoznanie się z tematyką wykładu z wykorzystaniem istniejących pakietów metod: podręczników, skryptów, stron internetowych itp. Samodzielne przygotowanie prezentacji dotyczącej zastosowania wykładanych teorii w praktyce	100	WM3_w_1, WM3_w_2, WM3_w_3