

Kod przedmiotu:

Pozycja planu: A.01.1

1. INFORMACJE O PRZEDMIOCIE

A. Podstawowe dane

Nazwa przedmiotu / zajęć	Język angielski
Kierunek studiów	Informatyka stosowana
Poziom studiów	I stopnia (inż.)
Profil	ogólnoakademicki
Forma studiów	stacjonarne
Specjalność	Technologie informacyjne Programowanie aplikacji biznesowych
Jednostka prowadząca kierunek studiów	Wydział Telekomunikacji, Informatyki i Elektrotechniki
Imię i nazwisko nauczyciela (li) i jego stopień lub tytuł naukowy osoby odpowiedzialnej za przygotowanie sylabusu	nauczyciele Studium Języków Obcych UTP
Przedmioty wprowadzające	brak
Wymagania wstępne	Brak wymagań

B. Semestralny/tygodniowy rozkład zajęć według planu studiów

Semestr	Wykłady (W)	Ćwiczenia audytoryjne (Ć)	Ćwiczenia laboratoryjne (L)	Ćwiczenia projektowe (P)	Seminaria (S)	Zajęcia terenowe (T)	Liczba punktów ECTS*
III			30				2
IV			30				2
V			30				2
VI			30				2

2. EFEKTY UCZENIA SIĘ DLA PRZEDMIOTU

Lp.	Opis efektów uczenia się dla przedmiotu	Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się	Odniesienie do charakterystyk II stopnia (kod składnika opisu)
WIEDZA			
UMIEJĘTNOŚCI			
U1	Po zakończeniu przedmiotu student potrafi, wskazać błędy, stosować podstawowe konstrukcje, opowiadać krótkie historie, rozumie wypowiedzi na znane mu tematy przy użyciu słownictwa ogólnego i związanego z kierunkiem studiów, potrafi czytać ze zrozumieniem teksty zawierające szeroki zakres słownictwa ogólnego oraz podstawowe słownictwo specjalistyczne z zakresu własnej specjalności, wyszukiwać potrzebne informacje w tekście, zastosować interpretację kontekstową, wyciągać wnioski z przeczytanego tekstu użyć charakterystycznego dla nich słownictwa i zwrotów	K_U18	P6S_UK

U2	Po zakończeniu przedmiotu student potrafi korzystać ze słowników jedno i dwujęzycznych zarówno ogólnych jak i specjalistycznych, klasyfikować fakty, selekcjonować przydatne mu w pracy informacje, jest w stanie wykorzystać zdobyte wiadomości w przyszłej pracy zawodowej.	K_U19	P6S_UK
KOMPETENCJE SPOŁECZNE			
K1	rozumie potrzebę i zna możliwości ciągłego dokształcania się (studia drugiego i trzeciego stopnia, studia podyplomowe, kursy) - podnoszenia kompetencji zawodowych, osobistych i społecznych	K_K01	P6S_KK

3. METODY DYDAKTYCZNE

lektorat

4. FORMA I WARUNKI ZALICZENIA PRZEDMIOTU

sprawozdania, kolokwia, zaliczenie ustne (uzyskanie minimum 51% ogólnej liczby punktów)

5. TREŚCI PROGRAMOWE

Wpisać treści osobno dla każdej z form zajęć wskazanych w punkcie 1.B	<p>Lektorat – Gramatyka (na poziomie B1/C1 i poszerzenie do poziomu B2): zaimki osobowe, przedimek określony i nieokreślony, czasownik TO BE w czasie teraźniejszym, przymiotniki dzierżawcze, liczba mnoga rzeczowników, liczebniki główne, rzeczowniki policzalne i niepoliczalne, czasownik TO HAVE w czasie teraźniejszym, liczebniki porządkowe, dopełniacz saksoński, określniki SOME, ANY i NO, zasada pojedynczego przeczenia, czasownik TO BE w czasie przeszłym, przyszłym perfekt, wyrażenie THERE IS, THERE ARE, określniki występujące z rzeczownikami policzalnymi i niepoliczalnymi, czasownik modalny CAN, konstrukcja DOING SOMETHING, czasowniki modalne MUST, NEEDN'T, MUSTN'T, MAY, czas PRESENT SIMPLE I PRESENT CONTINUOUS, formy bezosobowe czasownika INFINITIVE i GERUND, stopniowanie przymiotników, czasownik HAVE TO, czasy PAST SIMPLE i PAST CONTINUOUS, czas PRESENT PERFECT, czas FUTURE SIMPLE, konstrukcja TO BE GOING TO.</p> <p>Tematyka zajęć w następujących zakresach tematycznych:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. praca: CV, list motywacyjny, rozmowa kwalifikacyjna, życie zawodowe, 2. pojęcia matematyczne, 3. komunikacja we współczesnym świecie, 4. multimedia, 5. oprogramowanie i sprzęt komputerowy, 6. massmedia, 7. programowanie, klasy, aplikacje, 8. sterowniki, komunikacja z urządzeniami, 9. sieci komputerowe.
---	--

6. METODY (SPOSOBY) WERYFIKACJI I OCENY EFEKTÓW UCZENIA SIĘ OSIĄGNIĘTYCH PRZEZ STUDENTA

(dla każdego efektu uczenia się wymienionego w pkt. 2. powinny znaleźć się metody sprawdzenia, czy został on osiągnięty przez studenta)

Efekt uczenia się	Forma oceny (podano przykładowe)					
	Egzamin ustny	Egzamin pisemny	Kolokwium	Projekt	Sprawozdanie	Zaliczenie ustne
U1			x			x

U2			x			x
K1						x

7. LITERATURA

Literatura podstawowa	<ol style="list-style-type: none"> 1. Evans, V., Dooley J., Wright S., 2011. Carter Paths: Information Technology. Express Publishing 2. Ibbotson, M., 2009. Professional English in Use Engineering, Cambridge University Press 3. Soars, L., Soars, J., 2003. New Headway- Intermediate, Oxford University Press 4. Szaniawski J., Duży słownik informatyczny angielsko-polski, ArsKom, 2003
Literatura uzupełniająca	<ol style="list-style-type: none"> 1. Glendinning, E., McEwan J., 1998. Oxford English for IT, Oxford University Press 2. Marks, J., 2007. Check Your English Vocabulary for Computers and Information Technology: All you need to improve your vocabulary. A&C Black 3. Siuda, J., 1992. Gramatyka do testów i egzaminów. Angloman

8. NAKŁAD PRACY STUDENTA – BILANS GODZIN I PUNKTÓW ECTS

Aktywność studenta		Obciążenie studenta – Liczba godzin
Zajęcia prowadzone z bezpośrednim udziałem NA lub innych osób prowadzących zajęcia	Udział w zajęciach dydaktycznych, wskazanych w pkt. 1B	120
	Konsultacje Sem III - 2 godz., Sem IV - 2 godz., Sem V - 2 godz., Sem VI - 2 godz.	8
Praca własna studenta	Przygotowanie do zajęć Sem III -30 godz., Sem IV -30 godz., Sem V -30 godz., Sem VI -30 godz.	80
	Studiowanie literatury Sem III - 2 godz., Sem IV - 2 godz., Sem V - 2 godz., Sem VI - 2 godz.	6
	Inne (przygotowanie do egzaminu, zaliczeń, przygotowanie projektu itd.) Sem III -2 godz., Sem IV -2 godz., Sem V -2 godz., Sem VI -2 godz.	6
Łączny nakład pracy studenta		220
Liczba punktów ECTS		8

* ostateczna liczba punktów ECTS

Kod przedmiotu:

Pozycja planu: A.01.2

1. INFORMACJE O PRZEDMIOCIE

A. Podstawowe dane

Nazwa przedmiotu / zajęć	Język niemiecki
Kierunek studiów	Informatyka stosowana
Poziom studiów	I stopnia (inż.)
Profil	ogólnoakademicki
Forma studiów	stacjonarne
Specjalność	Technologie informacyjne Programowanie aplikacji biznesowych
Jednostka prowadząca kierunek studiów	Wydział Telekomunikacji, Informatyki i Elektrotechniki
Imię i nazwisko nauczyciela (li) i jego stopień lub tytuł naukowy osoby odpowiedzialnej za przygotowanie sylabusu	nauczyciele Studium Języków Obcych UTP
Przedmioty wprowadzające	brak
Wymagania wstępne	Brak wymagań

B. Semestralny/tygodniowy rozkład zajęć według planu studiów

Semestr	Wykłady (W)	Ćwiczenia audytoryjne (Ć)	Ćwiczenia laboratoryjne (L)	Ćwiczenia projektowe (P)	Seminaria (S)	Zajęcia terenowe (T)	Liczba punktów ECTS*
III			30				2
IV			30				2
V			30				2
VI			30				2

2. EFEKTY UCZENIA SIĘ DLA PRZEDMIOTU

Lp.	Opis efektów uczenia się dla przedmiotu	Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się	Odniesienie do charakterystyk II stopnia (kod składnika opisu)
WIEDZA			
UMIĘTNOŚCI			
U1	Po zakończeniu przedmiotu student potrafi, wskazać błędy, stosować podstawowe konstrukcje, opowiadać krótkie historie, rozumie wypowiedzi na znane mu tematy przy użyciu słownictwa ogólnego i związanego z kierunkiem studiów, potrafi czytać ze zrozumieniem teksty zawierające szeroki zakres słownictwa ogólnego oraz podstawowe słownictwo specjalistyczne z zakresu własnej specjalności, wyszukiwać potrzebne informacje w tekście, zastosować interpretację kontekstową, wyciągać wnioski z przeczytanego tekstu użyć charakterystycznego dla nich słownictwa i zwrotów	K_U018	P6S_UK

U2	Po zakończeniu przedmiotu student potrafi korzystać ze słowników jedno i dwujęzycznych zarówno ogólnych jak i specjalistycznych, klasyfikować fakty, selekcjonować przydatne mu w pracy informacje, jest w stanie wykorzystać zdobyte wiadomości w przyszłej pracy zawodowej.	K_U019	P6S_UK
KOMPETENCJE SPOŁECZNE			
K1	rozumie potrzebę i zna możliwości ciągłego dokształcania się (studia drugiego i trzeciego stopnia, studia podyplomowe, kursy) - podnoszenia kompetencji zawodowych, osobistych i społecznych	K_K01	P6S_KK

3. METODY DYDAKTYCZNE

lektorat

4. FORMA I WARUNKI ZALICZENIA PRZEDMIOTU

sprawozdania, kolokwia, zaliczenie ustne (uzyskanie minimum 51% ogólnej liczby punktów)

5. TREŚCI PROGRAMOWE

Wpisać treści osobno dla każdej z form zajęć wskazanych w punkcie 1.B	<p>Lektorat – powtórzenie struktur leksykalno – gramatycznych języka niemieckiego na poziomie A1/ B1. Poszerzenie struktur leksykalno – gramatycznych języka niemieckiego do poziomu B1/B2 w następujących zakresach tematycznych:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. praca: CV, list motywacyjny, rozmowa kwalifikacyjna, życie zawodowe, 2. pojęcia matematyczne, 3. komunikacja we współczesnym świecie, 4. multimedia, 5. oprogramowanie i sprzęt komputerowy, 6. massmedia, 7. programowanie, klasy, aplikacje, 8. sterowniki, komunikacja z urządzeniami, 9. sieci komputerowe.
---	--

6. METODY (SPOSOBY) WERYFIKACJI I OCENY EFEKTÓW UCZENIA SIĘ OSIĄGNIĘTYCH PRZEZ STUDENTA

(dla każdego efektu uczenia się wymienionego w pkt. 2. powinny znaleźć się metody sprawdzenia, czy został on osiągnięty przez studenta)

Efekt uczenia się	Forma oceny (podano przykładowe)					
	Egzamin ustny	Egzamin pisemny	Kolokwium	Projekt	Sprawozdanie	Zaliczenie ustne
U1			x			x
U2			x			x
K1						x

7. LITERATURA

Literatura podstawowa	<ol style="list-style-type: none"> 1. Conlin, C., 2003. Unternehmen Deutsch, Neubearbeitung, Lehrbuch und Arbeitsbuch. Poznan. Wydawnictwo LektorKlett 2. Lemcke, Ch., Rohman, L., Scherling, T., 2004. Berliner Platz 3, Zertifikatsband. Langenscheidt 3. Braunert, J. Schlenker W. 2005. Unternehmen Deutsch Aufbaukurs Lehrbuch. 4. Ernst Klett Sprachen, Stuttgart
Literatura uzupełniająca	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bęza, S. 2005. Nowe repetytorium z gramatyki języka niemieckiego. Wydawnictwo Szkolne PWN, Warszawa

	<ol style="list-style-type: none"> 2. Querschnitt. Physik und Technik, Westermann 1989, Braunschweig 3. Eisenreich, H.1988, Deutsch für Techniker, Lese- und Übungsbuch. Leipzig, VEB Verlag. 4. Targosz, E., 2005. Angst vor Fachtexten? - das kann nicht leichter sein! Texte zur Wahl und Übungen für Deutsch als Fremdsprache. Studium Praktycznej Nauki Języków Obcych. Politechnika Krakowska.
--	---

8. NAKŁAD PRACY STUDENTA – BILANS GODZIN I PUNKTÓW ECTS

Aktywność studenta		Obciążenie studenta – Liczba godzin
Zajęcia prowadzone z bezpośrednim udziałem NA lub innych osób prowadzących zajęcia	Udział w zajęciach dydaktycznych, wskazanych w pkt. 1B	120
	Konsultacje Sem III - 2 godz., Sem IV - 2 godz., Sem V - 2 godz., Sem VI - 2 godz.	8
Praca własna studenta	Przygotowanie do zajęć Sem III -30 godz., Sem IV -30 godz., Sem V -30 godz., Sem VI -30 godz.	80
	Studiowanie literatury Sem III - 2 godz., Sem IV - 2 godz., Sem V - 2 godz., Sem VI - 2 godz.	6
	Inne (przygotowanie do egzaminu, zaliczeń, przygotowanie projektu itd.) Sem III -2 godz., Sem IV -2 godz., Sem V -2 godz., Sem VI -2 godz.	6
Łączny nakład pracy studenta		220
Liczba punktów ECTS		8

* ostateczna liczba punktów ECTS

Kod przedmiotu:

Pozycja planu:

A.02

1. INFORMACJE O PRZEDMIOCIE

A. Podstawowe dane

Nazwa przedmiotu / zajęć	Komunikacja społeczna i praca w grupie
Kierunek studiów	Informatyka stosowana
Poziom studiów	I stopnia (inż.)
Profil	ogólnoakademicki
Forma studiów	stacjonarne
Specjalność	Technologie informacyjne Programowanie aplikacji biznesowych
Jednostka prowadząca kierunek studiów	Wydział Telekomunikacji, Informatyki i Elektrotechniki
Imię i nazwisko nauczyciela (li) i jego stopień lub tytuł naukowy osoby odpowiedzialnej za przygotowanie sylabusu	dr hab. inż. Witold Hołubowicz, prof. UTP. dr ab inż. Michał Choraś, prof. UTP mgr inż. Adam Flizikowski
Przedmioty wprowadzające	nie są wymagane
Wymagania wstępne	brak wymagań

B. Semestralny/tygodniowy rozkład zajęć według planu studiów

Semestr	Wykłady (W)	Ćwiczenia audytoryjne (Ć)	Ćwiczenia laboratoryjne (L)	Ćwiczenia projektowe (P)	Seminaria (S)	Zajęcia terenowe (T)	Liczba punktów ECTS*
II	30						2
II					15		1

2. EFEKTY UCZENIA SIĘ DLA PRZEDMIOTU

Lp.	Opis efektów uczenia się dla przedmiotu	Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się	Odniesienie do charakterystyk II stopnia (kod składnika opisu)
WIEDZA			
W1	Rozumie rolę negocjacji w życiu codziennym, zarówno w sytuacjach zawodowych jak i niezawodowych, niskiego oraz wysokiego szczebla. Ma uporządkowaną wiedzę na temat etapów negocjacji, gamy możliwych sposobów działania oraz ich interpretacji.	K_W16	P6S_WK
W2	Posiada wiedzę na temat cech, jakie w działaniu odróżniają ludzi działających skutecznie od pozostałych wg metodyki Covey'a. Rozumie podstawowe elementy i etapy zmiany osobistej.	K_W16	P6S_WK
W3	Ma wiedzę na temat mechanizmów realizacji procedury szukania pracy, w tym rozmowy kwalifikacyjnej. Rozumie poszczególne etapy tej procedury oraz ich znaczenie	K_W17	P6S_WK
W4	Ma wiedzę w zakresie podstawowych zasad savoir-vivre, zarówno w sytuacjach zawodowych jak i prywatnych, w	K_W17	P6S_WK

	odniesieniu do witania się, zebrań, ubioru, starszeństwa, jedzenia i zachowania się w restauracji, a także zachowania się przy korespondencji internetowej. Rozumie rolę zasad savoir-vivre w życiu codziennym.		
UMIEJĘTNOŚCI			
U1	Potrafi podać i prawidłowo zinterpretować przykłady negocjacji w życiu codziennym, prywatnym oraz zawodowym oraz ocenić ich zgodność z zaleceniami dotyczącymi procesu negocjacji. Potrafi zaplanować sposób zachowania się w typowych sytuacjach problemowych występujących w komunikacji.	K_U21	P6S_UO
U2	Potrafi podać i prawidłowo zinterpretować różne aspekty skutecznego działania na bazie własnych oraz cudzych przykładów a także zastosować je do własnych działań. Potrafi zaplanować skuteczny proces zmiany własnej.	K_U20	P6S_UO
U3	Potrafi podać i prawidłowo zinterpretować różne aspekty procesu szukania pracy na bazie własnych oraz cudzych przykładów, a także zastosować je do własnych działań. Potrafi określić sposób przygotowania się do rozmowy kwalifikacyjnej.	K_U22 K_U23	P6S_UO
U4	Potrafi podać i prawidłowo zinterpretować różne aspekty reguł savoir-vivre na bazie własnych oraz cudzych przykładów a także zastosować je do własnych działań.	K_U24	P6S_UU
KOMPETENCJE SPOŁECZNE			
K1	Potrafi przeanalizować zadany problem, sformułować opinię w tej kwestii oraz uzgodnić ją wspólnie z drugą osobą z zespołu	K_K02	P6S_KK
K2	Potrafi przeanalizować opis sytuacji zawarty w literaturze dodatkowej i ocenić jej przydatność do problemów ze swojego otoczenia	K_K01	P6S_KK
K3	Potrafi działać w zespole, rozróżniać interes indywidualnej osoby od interesu grupy, dobrać działania w zależności od zadanego kryterium	K_K03	P6S_KO

3. METODY DYDAKTYCZNE

Wykład, gry szkoleniowe, komentarze pisemne po wykładach (dyskusja off-line), filmy szkoleniowe, analiza przeprowadzana w parach oraz dyskusja wspólna, gry dydaktyczne.

4. FORMA I WARUNKI ZALICZENIA PRZEDMIOTU

Wykonanie zadań domowych, przygotowanie komentarzy tematycznych do poszczególnych wykładów, obecność na zajęciach, aktywność na seminariach, udział w grach szkoleniowych, wykonanie ćwiczeń (słuchanie aktywne) na seminariach.

Próg zaliczenia to 51% maksymalnej liczby punktów, z czego 20% przyznawanych jest za wykonanie zadań domowych, 40% przyznawanych jest za komentarze pisemne, 40% za udział w seminariach (aktywność) oraz wykładach.

5. TREŚCI PROGRAMOWE

Wpisać treści osobno dla każdej z form zajęć wskazanych w punkcie 1.B	<p>Wykład</p> <p>1. <u>Negocjacje</u>. Mity o negocjacjach, negocjacje w trybie: „wygrana-wygrana”, etapy negocjacji, przygotowanie, stawianie celów, utrzymywanie emocjonalnego dystansu, aktywne słuchanie, finalizowanie negocjacji, najczęstsze błędy</p>
---	--

	<p>2. <u>Skuteczne działanie</u>. Rola proaktywności, stawianie celów strategicznych a realizacja taktyki, sprawy ważne a pilne, delegowanie zadań, tworzenie sytuacji: „wygrana-wygrana”, skuteczna komunikacja, wykorzystywanie synergii w działaniu, syndrom ostrzenia piły. Rola silnej woli oraz metody jej ćwiczenia</p> <p>3. <u>Proces szukania pracy</u>. Szukanie pracy, jako sprzedaż, rola sprzedaży w gospodarkach konkurencyjnych, szukanie pracy jako proces dołączania do grupy, etapy szukania pracy, materiały marketingowe w procesie szukania pracy, rola i główne elementy rozmowy kwalifikacyjnej, typowe błędy.</p> <p>4. <u>Savoir-vivre w biznesie</u>. Zasady ogólne, przedstawianie się, zasady starszeństwa, mówienie sobie po imieniu, zasady ubioru biznesowego, elementy zachowania się przy posiłkach i w restauracji. Zachowanie się w sytuacjach biurowych.</p> <p>Seminarium</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ćwiczenie dotyczące komunikacji oraz aktywnego słuchania • Gra szkoleniowa dotycząca komunikacji i negocjacji • Gra szkoleniowa dotycząca procesu szukania pracy • Analiza wybranych przypadków z zakresu komunikacji i negocjacji. Praca samodzielna studentów w parach oraz dyskusja wspólna. • Analiza wybranych przypadków z zakresu skutecznego działania. Praca samodzielna studentów w parach oraz dyskusja wspólna. • Analiza wybranych przypadków z zakresu savoir-vivre. Praca samodzielna studentów w parach oraz dyskusja wspólna. • Analiza wybranych przypadków z zakresu metodyki szukania pracy. Praca samodzielna studentów w parach oraz dyskusja wspólna.
--	---

6. METODY (SPOSOBY) WERYFIKACJI I OCENY EFEKTÓW UCZENIA SIĘ OSIĄGNIĘTYCH PRZEZ STUDENTA

(dla każdego efektu uczenia się wymienionego w pkt. 2. powinny znaleźć się metody sprawdzenia, czy został on osiągnięty przez studenta)

Efekt uczenia się	Forma oceny (podano przykładowe)					
	Egzamin ustny	Egzamin pisemny	Kolokwium	Seminarium	Sprawozdanie	Aktywność, dyskusja, prezentacja
W1			x			x
W2			x			x
W3			x			x
W4			x			x
U1				x		x
U2				x		x
U3				x		x
U4				x		x
K1				x		x
K2				x		x
K3				x		x

7. LITERATURA

Literatura podstawowa	<ol style="list-style-type: none"> 1. B.Lunden, L.Rosell: Techniki negocjacji. Jak odnieść sukces w negocjacjach.wyd.3, BL Info Polska, Opole, 2014 2. E. Bonneau: O zachowaniu się w pracy, Świat Książki, Warszawa, 2000 3. H. Schwinghammer, Wielka księga savoir-vivre'u, Warszawa, 2003 4. S.Covey: 7 nawyków skutecznego działania, Rebis Dom Wydawniczy, Poznań, 2003 5. M.C.Donaldson, M.Donaldson: Negocjacje, Oficyna Wydawnicza Read Me , Warszawa, 1999
Literatura uzupełniająca	<ol style="list-style-type: none"> 1. B. Tulgan, Bridging the soft skills gap, 2015 2. P. Klaus, The hard truth about soft skills, 2008 3. Wycinki prasowe dostarczone przez prowadzącego

8. NAKŁAD PRACY STUDENTA – BILANS GODZIN I PUNKTÓW ECTS

Aktywność studenta		Obciążenie studenta – Liczba godzin (podano przykładowe)
Zajęcia prowadzone z bezpośrednim udziałem NA lub innych osób prowadzących zajęcia	Udział w zajęciach dydaktycznych, wskazanych w pkt. 1B	45
	Konsultacje	2
Praca własna studenta	Przygotowanie do zajęć	15
	Studiowanie literatury	15
	Inne (przygotowanie do egzaminu, zaliczeń, przygotowanie projektu itd.)	15
Łączny nakład pracy studenta		92
Liczba punktów ECTS		3

* ostateczna liczba punktów ECTS

Kod przedmiotu:

Pozycja planu: A.03

1. INFORMACJE O PRZEDMIOCIE

A. Podstawowe dane

Nazwa przedmiotu / zajęć	Technologia informacyjna
Kierunek studiów	Informatyka stosowana
Poziom studiów	I stopnia (inż.)
Profil	ogólnoakademicki
Forma studiów	stacjonarne
Specjalność	Technologie informacyjne Programowanie aplikacji biznesowych
Jednostka prowadząca kierunek studiów	Wydział Telekomunikacji, Informatyki i Elektrotechniki
Imię i nazwisko nauczyciela (li) i jego stopień lub tytuł naukowy osoby odpowiedzialnej za przygotowanie sylabusu	mgr inż. Mirosław Pisarek, dr inż. Karolina Skowron
Przedmioty wprowadzające	brak
Wymagania wstępne	Podstawowa obsługa komputera

B. Semestralny/tygodniowy rozkład zajęć według planu studiów

Semestr	Wykłady (W)	Ćwiczenia audytoryjne (Ć)	Ćwiczenia laboratoryjne (L)	Ćwiczenia projektowe (P)	Seminaria (S)	Zajęcia terenowe (T)	Liczba punktów ECTS*
I	15						1
I			15				1

2. EFEKTY UCZENIA SIĘ DLA PRZEDMIOTU

Lp.	Opis efektów uczenia się dla przedmiotu	Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się	Odniesienie do charakterystyk II stopnia (kod składnika opisu)
WIEDZA			
W1	Ma podstawową wiedzę na temat działania komputera, instalacji oprogramowania oraz wykorzystanie komputera do przygotowania dokumentów opisujących zadanie projektowe	K_W16	P6S_WG
W2	Ma elementarną wiedzę w zakresie ochrony danych i bezpieczeństwa systemów informatycznych;	K_W13	P6S_WG
W3	Ma elementarną wiedzę w zakresie ochrony własności intelektualnej	K_W17	P6S_WK
W4	Ma podstawową wiedzę w zakresie technologii internetowych	K_W16	P6S_WG
UMIĘJĘTNOŚCI			
U1	Potrafi przygotować skomplikowany dokument w procesorze tekstu	K_U18	P6S_UW
U2	Potrafi przygotować i przedstawić prezentacje na temat opracowanego zadania	K_U20	P6S_UK

U3	Zna zastosowanie funkcji tablicowych i potrafi opracować arkusz kalkulacyjny na potrzeby określonego zadania.	K_U18	P6S_UW
KOMPETENCJE SPOŁECZNE			
K1	Jest przygotowany do samokształcenia i szukania nowoczesnych rozwiązań	K_K01	P6S_KK

3. METODY DYDAKTYCZNE

wykład z wykorzystaniem technik multimedialnych, ćwiczenia laboratoryjne
--

4. FORMA I WARUNKI ZALICZENIA PRZEDMIOTU

Wykład zaliczany na podstawie testu pisemnego. Warunkiem zaliczenia jest uzyskanie 51% punktów z testu. Laboratorium zaliczane na podstawie sprawozdań oraz kolokwium. Warunkiem zaliczenia jest oddanie wszystkich sprawozdań i uzyskanie 51% punktów z kolokwium.
--

5. TREŚCI PROGRAMOWE

Wpisać treści osobno dla każdej z form zajęć wskazanych w punkcie 1.B	<p>Wykłady: Zakres technologii informacyjnych. Historia technologii informacyjnych. Wybrane pojęcia technologii informacyjnych. Kodowanie danych. Dziedziny zastosowań technologii informacyjnych. Wybrane zagadnienia prawne: prawa autorskie i ochrona danych osobowych. Ochrona i bezpieczeństwo danych. Środki techniczne i programowe technologii informacyjnych. . Przetwarzanie tekstów. Arkusze kalkulacyjne. Sieci komputerowe. Technologie internetowe: język HTML, kaskadowe arkusze stylów (CSS). Systemy zarządzania treścią.</p> <p>Ćwiczenia laboratoryjne: Pakiety oprogramowania biurowego (Open Office, Microsoft Office): procesory tekstu, arkusze kalkulacyjne, programy do tworzenia prezentacji.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Procesor tekstu: redagowanie złożonego artykułu w procesorze tekstu. 2. Procesor tekstu: korespondencja seryjna. 3. Arkusz kalkulacyjny: funkcje matematyczne. 4. Arkusz kalkulacyjny: funkcje logiczne. 5. Arkusz kalkulacyjny: zastosowanie funkcji bazodanowych oraz filtru zaawansowanego. 6. Arkusz kalkulacyjny: formatowanie warunkowe komórek oraz funkcje daty i czasu. 7. Tworzenie prezentacji. 8. Podstawy języka HTML.
---	---

6. METODY (SPOSOBY) WERYFIKACJI I OCENY EFEKTÓW UCZENIA SIĘ OSIĄGNIĘTYCH PRZEZ STUDENTA

(dla każdego efektu uczenia się wymienionego w pkt. 2. powinny znaleźć się metody sprawdzenia, czy został on osiągnięty przez studenta)

Efekt uczenia się	Forma oceny (podano przykładowe)					
	Egzamin ustny	Egzamin pisemny	Kolokwium	Projekt	Sprawozdanie	Aktywność
W1			x			
W2			x			
W3			x			
W4			x			
U1					x	
U2					x	
U3					x	

K1						x
----	--	--	--	--	--	---

7. LITERATURA

Literatura podstawowa	<ol style="list-style-type: none"> 1. Lembas J., Kawa R., 2018, Wstęp do informatyki, Wydawnictwo Naukowe PWN 2. Tronczyk P., Kotowski R., Kamiński W., 2010, Użytkowanie komputerów, Wydawnictwo PJATK 3. Cieciora M., 2006, Podstawy technologii informacyjnych z przykładami zastosowań, Vizja Press&It
Literatura uzupełniająca	<ol style="list-style-type: none"> 1. Wrotek W., 2016, Office 2016 PL. Kurs (ebook), Wydawnictwo Helion. 2. Sikorski W., Treichel W., Przeździecki K., 2017, Technologie informacyjne dla studentów, Wydawnictwo Witkom. 3. Duckett J., 2018, HTML i CSS. Zaprojektuj i zbuduj witrynę WWW. Podręcznik Front-End Developera, Wydawnictwo Helion.

8. NAKŁAD PRACY STUDENTA – BILANS GODZIN I PUNKTÓW ECTS

Aktywność studenta		Obciążenie studenta – Liczba godzin (podano przykładowe)
Zajęcia prowadzone z bezpośrednim udziałem NA lub innych osób prowadzących zajęcia	Udział w zajęciach dydaktycznych, wskazanych w pkt. 1B	30
	Konsultacje	2
Praca własna studenta	Przygotowanie do zajęć	7
	Studiowanie literatury	8
	Inne (przygotowanie do egzaminu, zaliczeń, przygotowanie projektu itd.)	15
Łączny nakład pracy studenta		62
Liczba punktów ECTS		2

* ostateczna liczba punktów ECTS

Kod przedmiotu:

Pozycja planu: A.4

1. INFORMACJE O PRZEDMIOCIE

A. Podstawowe dane

Nazwa przedmiotu / zajęć	Ochrona własności intelektualnej i BHP
Kierunek studiów	Informatyka stosowana
Poziom studiów	I stopnia (inż.)
Profil	ogólnoakademicki
Forma studiów	stacjonarne
Specjalność	Technologie informacyjne Programowanie aplikacji biznesowych
Jednostka prowadząca kierunek studiów	Wydział Telekomunikacji, Informatyki i Elektrotechniki
Imię i nazwisko nauczyciela (li) i jego stopień lub tytuł naukowy osoby odpowiedzialnej za przygotowanie sylabusu	Adam Marchewka dr. inż.
Przedmioty wprowadzające	brak
Wymagania wstępne	brak wymagań

B. Semestralny/tygodniowy rozkład zajęć według planu studiów

Semestr	Wykłady (W)	Ćwiczenia audytoryjne (Ć)	Ćwiczenia laboratoryjne (L)	Ćwiczenia projektowe (P)	Seminaria (S)	Zajęcia terenowe (T)	Liczba punktów ECTS*
I	15						2

2. EFEKTY UCZENIA SIĘ DLA PRZEDMIOTU

Lp.	Opis efektów uczenia się dla przedmiotu	Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się	Odniesienie do charakterystyk II stopnia (kod składnika opisu)
WIEDZA			
W1	Posiada podstawową wiedzę z zakresu budowy i funkcjonowania systemu prawnego.	K_W18	P6S_WK
W2	Posiada podstawową wiedzę z zakresu prawa autorskiego	K_W18	P6S_WK
W3	Posiada podstawową wiedzę z zakresu własności intelektualnej.	K_W18	P6S_WK
W4	Posiada podstawową wiedzę z zakresu własności przemysłowej w tym ochrona znaków towarowych, wzorów przemysłowych, topografii układów scalonych, oznaczeń geograficznych.	K_W18	P6S_WK
W5	Posiada podstawową wiedzę z zasad odpowiedzialności karnej w przypadku nieprzestrzegania prawa.	K_W18	P6S_WK
W6	Posiada podstawową wiedzę z zakresu regulacji stosunków gospodarczych oraz umów międzynarodowych.	K_W18	P6S_WK
W7	Posiada podstawową wiedzę niezbędną do rozumienia potrzeby ochrony danych osobowych w systemach informatycznych	K_W13	P6S_WK

UMIEJĘTNOŚCI			
U1			
KOMPETENCJE SPOŁECZNE			
K1			

3. METODY DYDAKTYCZNE

wykład z wykorzystaniem technik multimedialnych,

4. FORMA I WARUNKI ZALICZENIA PRZEDMIOTU

Wykład zaliczany na podstawie testu pisemnego. Warunkiem zaliczenia jest uzyskanie 51% punktów z testu.

5. TREŚCI PROGRAMOWE

Wpisać treści osobno dla każdej z form zajęć wskazanych w punkcie 1.B	<ol style="list-style-type: none"> 1. Normy prawne, przepisy prawne. (W1), Wykładnia prawa, systematyka prawa cywilnego. (W1) Konstytucja. (W1) RODO. (W7) 2. Przedmiot prawa autorskiego. (W2) Podmiot praw autorskich. (W2) Autorskie prawa majątkowe. (W2) Autorskie prawa osobiste. (W2) Prawa autorskie i prawa pokrewne. (W2) Ochrona praw autorskich. (W2) Umowy prawn-autorskie. (W2) 3. Własność intelektualna. (W3) Źródła praw własności intelektualnej. (W3) Czas trwania ochrony własności intelektualnej. (W3) Własność intelektualna i jej przedmiot w znaczeniu prawnym. (W3) Własność intelektualna a programy komputerowe. (W3) 4. Utwór pracowniczy. (W2, W3) Pracodawca – pracownik – własność intelektualna – prawa autorskie. (W2, W3) Plagiat (W2, W3) 5. Zasady przechodzenia praw autorskich/ własności intelektualnej. (W2, W3) Własność intelektualna w odniesieniu do patentów i utworów audiowizualnych. (W3, W4) Własność przemysłowa. (W4) Wynalazek a innowacja. (W4) Przedmioty prawa własności przemysłowej (wynalazek, wzór użytkowy). Ochrona znaków towarowych, wzorów przemysłowych, topografii układów scalonych, oznaczeń geograficznych. (W4) 6. Uzyskanie patentu. (W4) Budowa zastrzeżeń patentowych. (W4) Postępowanie przed Urzędem Patentowym. (W4) 7. Ustawa o zwalczaniu nieuczciwej konkurencji. (W5) Zasady odpowiedzialności karnej w przypadku nieprzestrzegania praw autorskich. (W5) 8. Zasada terytorializmu w prawie autorskim/ własności intelektualnej i prawie patentowym. (W6) Warunki międzynarodowej ochrony. (W6) 9. Umowy stosowane w obrocie praw własności intelektualnej. (W6) Polskie prawo własności intelektualnej patentowej w świetle prawa Unii Europejskiej. (W6)
---	--

6. METODY (SPOSOBY) WERYFIKACJI I OCENY EFEKTÓW UCZENIA SIĘ OSIĄGNIĘTYCH PRZEZ STUDENTA

(dla każdego efektu uczenia się wymienionego w pkt. 2. powinny znaleźć się metody sprawdzenia, czy został on osiągnięty przez studenta)

Efekt uczenia się	Forma oceny (podano przykładowe)					
	Egzamin ustny	Egzamin pisemny	Kolokwium	Projekt	Sprawozdanie	Aktywność
W1			X			
W2			X			
W3			X			
W4			X			

W5			X			
W6			X			
W7			X			

7. LITERATURA

Literatura podstawowa	1. ISAP – Internetowy System Aktów Prawnych; http://isap.sejm.gov.pl/
Literatura uzupełniająca	<ol style="list-style-type: none"> 1. Hetman, Joanna, (2004). Ustawa o prawie autorskim z przepisami wykonawczymi. Warszawa : Biblioteka Analiz. Wyd. 2 2. Szczotka, Jerzy. (1994). Wprowadzenie do ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych : tekst ustawy. Lubelskie Wydawnictwa Prawnicze, Flisak Damian i inni (2015). Prawo autorskie i prawa pokrewne. Warszawa: LEX a Wolters Kluwer business 3. Dereń, Aldona Małgorzata. (2001). Prawo własności przemysłowej: wynalazki, wzory użytkowe, wzory przemysłowe, znaki towarowe, oznaczenia geograficzne, topografia układów scalonych : komentarz i omówienie przepisów ustawy z dnia 30 czerwca 2000 r. Prawo własności przemysłowej. Oficyna Wydawnicza Ośrodka Postępu Organizacyjnego

8. NAKŁAD PRACY STUDENTA – BILANS GODZIN I PUNKTÓW ECTS

Aktywność studenta		Obciążenie studenta – Liczba godzin (podano przykładowe)
Zajęcia prowadzone z bezpośrednim udziałem NA lub innych osób prowadzących zajęcia	Udział w zajęciach dydaktycznych, wskazanych w pkt. 1B	15
	Konsultacje	2
	Studiowanie literatury	14
	Inne (przygotowanie do egzaminu, zaliczeń, przygotowanie projektu itd.)	19
Łączny nakład pracy studenta		50
Liczba punktów ECTS		2

* ostateczna liczba punktów ECTS

Kod przedmiotu:

Pozycja planu: A.05

1. INFORMACJE O PRZEDMIOCIE

A. Podstawowe dane

Nazwa przedmiotu / zajęć	Wychowanie fizyczne
Kierunek studiów	Informatyka stosowana
Poziom studiów	I stopnia (inż.)
Profil	ogólnoakademicki
Forma studiów	stacjonarne
Specjalność	Technologie informacyjne Programowanie aplikacji biznesowych
Jednostka prowadząca kierunek studiów	Wydział Telekomunikacji, Informatyki i Elektrotechniki
Imię i nazwisko nauczyciela (li) i jego stopień lub tytuł naukowy osoby odpowiedzialnej za przygotowanie sylabusu	nauczyciele Studium Wychowania Fizycznego i Sportu UTP
Przedmioty wprowadzające	brak
Wymagania wstępne	Brak przeciwwskazań zdrowotnych. Studenci rehabilitacji ruchowej – zaświadczenie od lekarza specjalisty z orzeczeniem. Studenci całkowicie zwolnieni z wychowania fizycznego – zaświadczenie od lekarza specjalisty potwierdzające całkowite zwolnienie z zajęć również w grupie rehabilitacji ruchowej. Posiadanie umiejętności pływania nie jest wymagane.

B. Semestralny/tygodniowy rozkład zajęć według planu studiów

Semestr	Wykłady (W)	Ćwiczenia audytoryjne (Ć)	Ćwiczenia laboratoryjne (L)	Ćwiczenia projektowe (P)	Seminaria (S)	Zajęcia terenowe (T)	Liczba punktów ECTS*
I		30					0
I		30					0

2. EFEKTY UCZENIA SIĘ DLA PRZEDMIOTU

Lp.	Opis efektów uczenia się dla przedmiotu	Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się	Odniesienie do charakterystyk II stopnia (kod składnika opisu)
WIEDZA			
U1	Student potrafi dobrać sprzęt i przybory do danej dyscypliny sportu. Umie korzystać zgodnie z regulaminem z obiektów sportowych.		
U2	Student potrafi przeprowadzić rozgrzewkę zgodnie z zasadami metodyki, potrafi kontrolować wysiłek fizyczny na podstawie swojego tętna. Student posiada podstawowe umiejętności techniczno-taktyczne w zakresie wybranej formy ruchu. Student		

	potrafi zastosować zasady higieny osobistej.		
U3	Student posiada umiejętności sędziowania oraz potrafi zastosować przepisy obowiązujące w danej dyscyplinie sportowej. Student potrafi ocenić poziom swojej ogólnej i specjalnej sprawności fizycznej na podstawie poznanych testów i sprawdzianów. Student posiada umiejętność bieżącej weryfikacji materiałów o tematyce sportowej.		
U4	Student czasowo niezdolny do zajęć z wychowania fizycznego z przyczyn zdrowotnych potrafi wykonać zadania ruchowe w ramach swojej sprawności fizycznej. Student umie ocenić swoją sprawność fizyczną na podstawie określonych prób.		
KOMPETENCJE SPOŁECZNE			
K1	rozumie potrzebę i zna możliwości ciągłego rozwijania się, także w sferze osobistej i społecznej		

3. METODY DYDAKTYCZNE

Zajęcia z wychowania fizycznego realizowane są w formie zajęć praktycznych i teoretycznych. Zajęcia praktyczne: pokaz, ćwiczenie przedmiotowe, instruktaż. Zajęcia teoretyczne: pogadanka, opis, dyskusja, referat, prezentacja

4. FORMA I WARUNKI ZALICZENIA PRZEDMIOTU

1. Zarówno Semestr III i IV kończą się zaliczeniem z oceną. Zaliczeniem przedmiotu jest aktywne uczestnictwo w zajęciach, wykonanie testu sprawności ogólnej „Eurofit” (październik-maj), sprawdzianów technicznych wybranych form ruchu, obecność na zajęciach jest obowiązkowa a każda nieobecność musi być odrobiona.
2. Student grupy rehabilitacyjnej uczestniczy w zajęciach zgodnie z regulaminem studiów, w czasie III semestru zalicza test związany z dyscyplinami Zimowych Igrzysk Olimpijskich, a w IV semestrze z dyscyplinami Letnich Igrzysk Olimpijskich. Wykonuje w każdym semestrze próby sprawnościowe dostosowane do swoich możliwości ruchowych.
3. Student całkowicie zwolniony z zajęć wychowania fizycznego uczestniczy w zajęciach zgodnie z regulaminem studiów. Wykonuje pracę związaną z kulturą fizyczną, turystyką, rekreacją i sportem oraz odpowiada na zagadnienia z nim związane, uczestniczy w wybranych jednostkach zajęć uzgodnionych z prowadzącym.

5. TREŚCI PROGRAMOWE

Wpisać treści osobno dla każdej z form zajęć wskazanych w punkcie 1.B	<p>Semestr III</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Każdy student bez względu na formę zajęć (nie dotyczy zajęć z rehabilitacji ruchowej i zwolnień całkowitych) wykonuje w miesiącu października wybrane próby z testu Eurofit 2. Forma zajęć: zajęcia ogólnego rozwoju z elementami aerobiku. Zajęcia porządkowo-organizacyjne z uwzględnieniem zasad bezpieczeństwa ćwiczeń oraz stosowania przyborów i przyrządów. Podstawowe przepisy i zasady sędziowania. Technika podstawowych kroków aerobikowych: - step touch, step out, heel back, knee up, V-step, A-step, Grape Winde, Double step touch. Znaczenie w aerobiku: Hi impact, Low impact, Hi low, TBS, ABS oraz Pilates. Zajęcia z piłkami (Body Ball) oraz z hantlami. 3. Forma zajęć :zajęcia ogólnego rozwoju z elementami lekkiej atletyki Zajęcia porządkowo-organizacyjne z uwzględnieniem zasad
---	--

bezpieczeństwa ćwiczeń oraz stosowania przyborów i przyrządów. Podstawowe przepisy i zasady sędziowania. Elementy techniki: nauka podstawowych konkurencji lekkoatletycznych- biegi (nauka startu niskiego, wysokiego, technika kroku biegowego), skoki (w dal, wzwyż, trójskok, mierzenie rozbiegu), rzuty (dysk, oszczep, pchnięcie kulą).

4. Forma zajęć: zajęcia ogólnego rozwoju z elementami jeździectwa
Zajęcia porządkowo-organizacyjne z uwzględnieniem zasad bezpieczeństwa ćwiczeń oraz stosowania przyborów i przyrządów. Podstawowe przepisy i zasady sędziowania w skokach i ujeżdżeniu. Nauka przygotowania jeźdźca i konia do zajęć. Nauka wsiadania z podłoża, za pomocą przyborów. Nauka dosiadu i anglezowania (w jeździe na wprost, po łukach, po zatrzymaniu). Nauka jazdy kłusie ćwiczebnym.
5. Forma zajęć: zajęcia ogólnego rozwoju z elementami tenisa stołowego
Zajęcia porządkowo-organizacyjne z uwzględnieniem zasad bezpieczeństwa ćwiczeń oraz stosowania przyborów i przyrządów. Podstawowe przepisy i zasady sędziowania. Elementy techniki: ćwiczenia oswajające z piłką i raketką tenisową, operowanie piłką, podbijanie, odbijanie rotując w miejscu, marszu, truchcie. Nauka i doskonalenie odbicia piłki z forhendu, bekhendu. Nauka serwisu z forhendu i bekhendu.
6. Forma zajęć: zajęcia ogólnego rozwoju z elementami koszykówki.
Zajęcia porządkowo- organizacyjne z uwzględnieniem zasad bezpieczeństwa ćwiczeń oraz stosowania przyborów i przyrządów. Podstawowe przepisy i zasady sędziowania. Elementy techniki: - poruszanie się po boisku bez i z piłką, nauka podań i chwytów piłki, nauka kozłowania, - nauka rzutów do kosza, nauka rzutu z dwutaktu.
7. Forma zajęć: zajęcia ogólnego rozwoju z elementami piłki siatkowej.
Zajęcia porządkowo- organizacyjne z uwzględnieniem zasad bezpieczeństwa ćwiczeń oraz stosowania przyborów i przyrządów. Podstawowe przepisy i zasady sędziowania. Elementy techniki: - nauka postawy siatkarskiej i sposoby poruszania się po boisku, - nauka odbicia piłki sposobem oburącz górnym i dolnym, - nauka zagrywki (tenisowa, dolna) i przyjęcia piłki.
8. Forma zajęć: zajęcia ogólnego rozwoju z elementami piłki nożnej.
Zajęcia porządkowo- organizacyjne z uwzględnieniem zasad bezpieczeństwa ćwiczeń oraz stosowania przyborów i przyrządów. Podstawowe przepisy i zasady sędziowania. Elementy techniki: - Nauka poruszania się bez piłki (starty, skoki, wieloskoki, zmiana tempa i kierunku)) -Ćwiczenia oswajające z piłką w tym głównie: prowadzenie i przyjęcie piłki, drybling, wślizg, odbieranie piłki przeciwnikowi, zonglerka. -Nauka uderzenia piłki wewnętrzną częścią stopy.
9. Forma zajęć: zajęcia ogólnego rozwoju z elementami pływania.
Zajęcia porządkowo- organizacyjne z uwzględnieniem zasad bezpieczeństwa ćwiczeń oraz stosowania przyborów i przyrządów. Podstawowe przepisy i zasady sędziowania. -Ćwiczenia oswajające z wodą (równowaga ciała, ćw. oddechowe) -Nauka i technika pływania stylem grzbietowym(praca nóg i ramion na lądzie i wodzie z deską i

samodzielnie. -Ćwiczenia w nauczaniu nawrotu zwykłego. Nauczanie startu z wody. 1

10. Forma zajęć: zajęcia ogólnego rozwoju z elementami rehabilitacji ruchowej. Zajęcia porządkowo- organizacyjne z uwzględnieniem zasad bezpieczeństwa ćwiczeń oraz stosowania przyborów i przyrządów na siłowni. Nauka ćwiczeń na różne schorzenia: wady postawy, urazy kończyn górnych i dolnych, schorzeń układu krążenia, chorób reumatycznych(w okresie przewlekłym), chorób obwodowego układu nerwowego.

11. Zajęcia teoretyczno-praktyczne dla studentów z całkowitym zwolnieniem lekarskim Znaczenie terminologii dotyczącej turystyki, rekreacji i sportu. Charakterystyka wybranych dyscyplin sportowych (gry zespołowe i inne- znaczenie techniki i taktyki) Zasady organizacji, systemy rozgrywek i udział w imprezach sportowo-rekreacyjnych Znaczenie wychowania fizycznego, turystyki i rekreacji w życiu człowieka „Eurofit” analiza wysiłku fizycznego (tętno-sposoby i zasady pomiaru) Środki odnowy biologicznej jako integralna część treningu sportowego Wiedza z zakresu aktualnej literatury sportowej (wydarzenia, imprezy sportowe)

Semestr IV

1. Każdy student bez względu na formę zajęć (nie dotyczy zajęć z rehabilitacji ruchowej i zwolnień całkowitych) wykonuje w miesiącu maju wybrane próby z testu Eurofit
2. Forma zajęć: zajęcia ogólnego rozwoju z elementami aerobiku. Doskonalenie poznanych kroków i podskoków w aerobiku: step touch, step out, heel back, knee up, -Nauczanie podstawowych kroków tanecznych (Hi Dance):cha, cha, mambo, jazz, -Doskonalenie Body Mix, BBC, TBC oraz Pilates, jako podstawowe techniki w aerobiku. - Tworzenie układów choreograficznych z podstawowych kroków aerobikowych. -Zajęcia z piłkami (Body Ball).
3. Forma zajęć: zajęcia ogólnego rozwoju z elementami lekkiej atletyki Doskonalenie techniki poznanych konkurencji lekkoatletycznych. Rozwijanie wytrzymałości biegowej, poznanie przepisów lekkoatletycznych. Biegi sztafetowe (technika przekazywania pałeczki).
4. Forma zajęć: zajęcia ogólnego rozwoju z elementami jeździectwa Doskonalenie dosiadów i jazdy na wprost, po łukach, serpentynach, itp. Nauka zagalopowania na prawą i lewą nogę. Nauka pokonywania przeszkód w parkurze (przeszkody pojedyncze, wysokie i schodkowe) oraz w terenie (leżące kłody, zwisające gałęzie, korzenie).
5. Forma zajęć: zajęcia ogólnego rozwoju z elementami tenisa stołowego Doskonalenie forhendu i bekhendu ze zmianą uderzeń. Nauka odbić top spinowych, blokowanie piłek, gry lobami, gra defensywna. Taktyka gry przy własnym serwisie i odbiorze.
6. Forma zajęć: zajęcia ogólnego rozwoju z elementami koszykówki. Doskonalenie poznanych elementów techniki: podania, chwyt, kozłowanie i rzuty do kosza. -Poruszanie się po boisku w obronie. - Pivot po zatrzymaniu, rodzaje zasłon, nauka zastawienia i zbiórki z tablicy. Elementy taktyki -Rodzaje ataku: gra w przewadze i gra 1:1.
7. Forma zajęć: zajęcia ogólnego rozwoju z elementami piłki siatkowej.

	<p>Elementy techniki: - doskonalenie poznanych elementów technicznych w piłce siatkowej, - nauka przyjęcia (odbicia) piłki o zachwianej równowadze, - nauka wystawienia sposobem oburącz górnym i dolnym w przód, tył, na skrzydło lewe i prawe - nauka ataku (kiwnięcie, plasowanie, zbiecie dynamiczne) oraz bloku (pojedynczy, podwójny).</p> <p>8. Forma zajęć: zajęcia ogólnego rozwoju z elementami piłki nożnej. Doskonalenie poznanych elementów technicznych: prowadzenie i przyjęcie piłki, itp. -Nauka uderzenia wewnętrznym, prostym i zewnętrznym podbiciem. -Uderzenia sytuacyjne: kolaniem, podudziem, udem, piersią, barkiem itp. -Nauka przyjęcia i uderzenia piłki głową.</p> <p>9. Forma zajęć: zajęcia ogólnego rozwoju z elementami pływania. Ćwiczenia oswajające ze środowiskiem wodnym (znaczenie wyporności i oporu wody). Doskonalenie pływania stylem grzbietowym, doskonalenie startów i nawrotów, -Nauka pływania stylem klasycznym, dowolnym (nauka ruchów ramion na łądzie i w wodzie). -Nauka i doskonalenie startów: z wody, z odbicia od ściany, ze słupka startowego. -Nauka i doskonalenie nawrotów: krytych, odkrytych.</p> <p>10. Forma zajęć: zajęcia ogólnego rozwoju z elementami rehabilitacji ruchowej. -doskonalenie ćwiczeń na różne schorzenia: wady postawy, urazy kończyn górnych i dolnych, schorzeń układu krążenia, chorób reumatycznych(w okresie przewlekłym), chorób obwodowego układu nerwowego.</p> <p>11. Zajęcia teoretyczno-praktyczne dla studentów z całkowitym zwolnieniem lekarskim Znaczenie terminologii dotyczącej turystyki, rekreacji i sportu. Charakterystyka wybranych dyscyplin sportowych (gry zespołowe i inne- znaczenie techniki i taktyki) Zasady organizacji, systemy rozgrywek i udział w imprezach sportowo-rekreacyjnych Znaczenie wychowania fizycznego, turystyki i rekreacji w życiu człowieka „Eurofit” analiza wysiłku fizycznego (tętno-sposoby i zasady pomiaru) Środki odnowy biologicznej jako integralna część treningu sportowego Wiedza z zakresu aktualnej literatury sportowej (wydarzenia, imprezy sportowe)</p>
--	--

6. METODY (SPOSOBY) WERYFIKACJI I OCENY EFEKTÓW UCZENIA SIĘ OSIĄGNIĘTYCH PRZEZ STUDENTA

(dla każdego efektu uczenia się wymienionego w pkt. 2. powinny znaleźć się metody sprawdzenia, czy został on osiągnięty przez studenta)

Efekt uczenia się	Forma oceny (podano przykładowe)					
	Egzamin ustny	Egzamin pisemny	Kolokwium	Projekt	Sprawozdanie	Sprawdzian umiejętności
U1						x
U2						x
U3						x
U4						x
K1						x

7. LITERATURA

Literatura podstawowa	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bartkowiak E. Pływanie. Centralny Ośrodek Sportu. Warszawa 1997. 2. Dudziński Tadeusz. Nauczanie podstaw techniki i taktyki koszykówki – przewodnik do zajęć z koszykówki ze studentami kierunku nauczycielskiego. AWF Poznań 2004. 3. Grządziel Grzegorz, Szade Dorota. Piłka siatkowa. Technika, taktyka i elementy mini siatkówki. AWF Katowice. Katowice 2006. 4. Hoffman K. Systematyka ćwiczeń w nauczaniu lekkiej atletyki. 5. Talaga Jerzy. ABC Młodego piłkarza Nauczanie techniki. Wydawnictwo Zysk i s-ka. Poznań 2006. 6. Rehabilitacja Medyczna – W. Dega, K. Malinowska – PZWL Warszawa 1993
Literatura uzupełniająca	<ol style="list-style-type: none"> 1. Arteaga Gomez Ruth. Aerobik i step. Ćwiczenia dla każdego. Trening na każdy dzień. Buchmann 2009. 2. Dega W., Milanowska K. Rehabilitacja medyczna. PZWL Warszawa 1993 3. Gallagher- Mundy Chrissie. Ćwiczenia z piłkami. Świat książki 2007. 4. Goddard D., Neumann U. Wspinaczka. Trening i praktyka. RM 2004. 5. Grykan Jerzy. Integralny tenis stołowy. Kraków 2007. 6. Kaczyński A. Atlas gimnastycznych ćwiczeń siłowych. Wrocław 2001. 7. Klocek Tomasz, Szczepanik Maciej. Siatkówka na lekcji wychowania fizycznego. COS. Warszawa 2003. 8. Królak Adam. Tenis-nauczanie gry. COS. Warszawa 2008. 9. Laughlin T. Pływanie dla każdego. Buk Rower 2007. 10. Ljach Władimir. Koszykówka – podręczniki dla studentów AWF. Część I i II. AWF. Kraków 2007. 11. Museler W. Nauka jazdy konnej. Państwowe Wydawnictwo Rolnicze i Leśne 2012. 12. Poliszczuk Dimitri A. Kolarstwo- teoria i praktyka treningu. COS Warszawa 1996 13. Sikorski W., Tokarski S. Budo-japońskie sztuki walki. Szczecin 1988 14. Superlak Edward, red. Piłka siatkowa- techniczne- taktyczne przygotowanie do gry. Wyd. BK. Wrocław 2006. 15. Talaga Jerzy. Sprawność fizyczna- specjalna. Testy. 2006. 16. Korekcja wad postawy- Maria Kutzner – Kozińska AWF.

8. NAKŁAD PRACY STUDENTA – BILANS GODZIN I PUNKTÓW ECTS

Aktywność studenta		Obciążenie studenta – Liczba godzin (podano przykładowe)
Zajęcia prowadzone z bezpośrednim udziałem NA lub innych osób prowadzących zajęcia	Udział w zajęciach dydaktycznych, wskazanych w pkt. 1B	60
	Konsultacje	
Praca własna studenta	Przygotowanie do zajęć	
	Studiowanie literatury	
	Inne (przygotowanie do egzaminu, zaliczeń, przygotowanie projektu itd.)	
Łączny nakład pracy studenta		60
Liczba punktów ECTS		0

* ostateczna liczba punktów ECTS

Kod przedmiotu:

Pozycja planu: A.6

1. INFORMACJE O PRZEDMIOCIE

A. Podstawowe dane

Nazwa przedmiotu / zajęć	Zarządzanie projektem i zespołem
Kierunek studiów	Informatyka Stosowana
Poziom studiów	I stopnia (inż.)
Profil	ogólnoakademicki
Forma studiów	stacjonarne
Specjalność	Technologie informacyjne Programowanie aplikacji biznesowych
Jednostka prowadząca kierunek studiów	Wydział Telekomunikacji, Informatyki i Elektrotechniki
Imię i nazwisko nauczyciela (li) i jego stopień lub tytuł naukowy osoby odpowiedzialnej za przygotowanie sylabusu	dr hab. inż. Witold Hołubowicz, prof. UTP. dr hab. inż. Michał Choraś, prof. UTP mgr inż. Adam Flizikowski
Przedmioty wprowadzające	nie są wymagane
Wymagania wstępne	brak wymagań

B. Semestralny/tygodniowy rozkład zajęć według planu studiów

Semestr	Wykłady (W)	Ćwiczenia audytoryjne (Ć)	Ćwiczenia laboratoryjne (L)	Ćwiczenia projektowe (P)	Seminaria (S)	Zajęcia terenowe (T)	Liczba punktów ECTS*
VI	15						1

2. EFEKTY UCZENIA SIĘ DLA PRZEDMIOTU

Lp.	Opis efektów uczenia się dla przedmiotu	Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się	Odniesienie do charakterystyk II stopnia (kod składnika opisu)
WIEDZA			
W1	Zna podstawowe cechy organizacji projektu i sposoby skutecznej realizacji projektu	K_W13	P6S_WG
W2	Rozumie podstawowe mechanizmy zarządzania ludźmi	K_W16	P6S_WG
W3	Posiada wiedzę o praktycznych sposobach wpływania na innych	K_W17	P6S_WK
UMIEJĘTNOŚCI			
KOMPETENCJE SPOŁECZNE			
K1	Potrafi przeanalizować zadany problem z obszaru zarządzania projektem oraz zaproponować i uzasadnić rekomendowany sposób działania	K_K02	P6S_KK
K2	Potrafi przeanalizować zadany problem z obszaru zarządzania zespołem oraz zaproponować i uzasadnić rekomendowany sposób działania	K_K05	P6S_KR

3. METODY DYDAKTYCZNE

Wykład, filmy szkoleniowe, analiza przykładowych problemów, wykonanie zadań domowych

4. FORMA I WARUNKI ZALICZENIA PRZEDMIOTU

Wykonanie zadań domowych, przygotowanie komentarzy tematycznych do poszczególnych wykładów, obecność na zajęciach.

Próg zaliczenia to 51% maksymalnej liczby punktów, z czego 20% przyznawanych jest za wykonanie zadań domowych, 40% przyznawanych jest za komentarze pisemne, 40% za udział w wykładach.

5. TREŚCI PROGRAMOWE

Wpisać treści osobno dla każdej z form zajęć wskazanych w punkcie 1.B	Wykład <ol style="list-style-type: none">1. Podstawowe pojęcia o projektach. Planowanie i szacowanie. Budowa zespołu. Zarządzanie ryzykiem. Komunikacja i dokumentacja.2. Wpływanie na innych. Wzajemność. Konsekwencja. Społeczny dowód słuszności. Reguła lubienia i autorytetu. Zasada niedostępności.3. Zarządzanie zespołem. Działanie w grupie – podstawowe mechanizmy. Lider a menedżer. Zasady przywództwa. Problemy uczestnictwa w grupie.4. Przywództwo. Sposoby motywowania ludzi5. Problemy występujące w zespołach z punktu widzenia członka zespołu oraz lidera.6. Korporacja jako miejsce pracy. Organizacja zespołowa w działaniu korporacji.
---	---

6. METODY (SPOSOBY) WERYFIKACJI I OCENY EFEKTÓW UCZENIA SIĘ OSIĄGNIĘTYCH PRZEZ STUDENTA

(dla każdego efektu uczenia się wymienionego w pkt. 2. powinny znaleźć się metody sprawdzenia, czy został on osiągnięty przez studenta)

Efekt uczenia się	Forma oceny (podano przykładowe)					
	Egzamin ustny	Egzamin pisemny	Kolokwium	Projekt	Sprawozdanie	Aktywność
W1				x	x	
W2				x	x	
W3				x	x	
W4				x	x	
K1				x	x	
K2				x	x	

7. LITERATURA

Literatura podstawowa	<ol style="list-style-type: none">1. G.R. Heerkens, „Jak zarządzać projektami”, Warszawa 20032. M. Armstrong, „Zarządzanie ludźmi”, Poznań 20073. R. Cialdini „Wywieranie wpływu na ludzi”, Gdańsk 20114. S. R. Covey, „Zasady skutecznego przywództwa”, Poznań 2008
Literatura uzupełniająca	<ol style="list-style-type: none">1. D. Carnegie, „How to win friends and influence people”, 20102. J. M. Kouzes, B.Z. Pozner, „The leadership challenge”, 20173. H. Kerzner, „Zarządzanie [projektami studium przypadku”, Gliwice 20054. D. Bolchover, C. Brady, „90-minutowy menedżer – lekcje z pierwszej linii zarządzania”, Poznań 2007

Wycinki prasowe dostarczone przez prowadzącego
--

8. NAKŁAD PRACY STUDENTA – BILANS GODZIN I PUNKTÓW ECTS

Aktywność studenta		Obciążenie studenta – Liczba godzin (podano przykładowe)
Zajęcia prowadzone z bezpośrednim udziałem NA lub innych osób prowadzących zajęcia	Udział w zajęciach dydaktycznych, wskazanych w pkt. 1B	15
	Konsultacje	2
Praca własna studenta	Przygotowanie do zajęć	5
	Studiowanie literatury	5
	Inne (przygotowanie do egzaminu, zaliczeń, przygotowanie projektu itd.)	5
Łączny nakład pracy studenta		32
Liczba punktów ECTS		1

* ostateczna liczba punktów ECTS

Kod przedmiotu:

Pozycja planu: A.7

1. INFORMACJE O PRZEDMIOCIE

A. Podstawowe dane

Nazwa przedmiotu / zajęć	Podstawy przedsiębiorczości
Kierunek studiów	Informatyka stosowana
Poziom studiów	I stopnia (inż.)
Profil	ogólnoakademicki
Forma studiów	Stacjonarne
Specjalność	Technologie informacyjne Programowanie aplikacji biznesowych
Jednostka prowadząca kierunek studiów	Wydział Telekomunikacji, Informatyki i Elektrotechniki
Imię i nazwisko nauczyciela (li) i jego stopień lub tytuł naukowy osoby odpowiedzialnej za przygotowanie sylabusu	dr hab. inż. Witold Hołubowicz, prof. UTP. dr hab. inż. Michał Choraś, prof. UTP mgr inż. Adam Flizikowski
Przedmioty wprowadzające	nie są wymagane
Wymagania wstępne	brak wymagań

B. Semestralny/tygodniowy rozkład zajęć według planu studiów

Semestr	Wykłady (W)	Ćwiczenia audytoryjne (Ć)	Ćwiczenia laboratoryjne (L)	Ćwiczenia projektowe (P)	Seminaria (S)	Zajęcia terenowe (T)	Liczba punktów ECTS*
VIII	15						1

2. EFEKTY UCZENIA SIĘ DLA PRZEDMIOTU

Lp.	Opis efektów uczenia się dla przedmiotu	Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się	Odniesienie do charakterystyk II stopnia (kod składnika opisu)
WIEDZA			
W1	Rozumie podstawowe mechanizmy oraz formy organizacyjno-prawne funkcjonowania małej firmy	K_W17	P6S_WG
W2	Posiada wiedzę na temat cech wymaganych od lidera, aby był w stanie założyć i prowadzić własną firmę oraz zna temat mechanizmów zarządzania zespołem i projektem.	K_W17	P6S_WG
W3	Ma wiedzę na temat realizacji podstawowych procesów w firmie: analizy finansów, zarządzania pracownikami, mechanizmów marketingu, innowacyjności oraz obsługi klienta	K_W18	P6S_WG
W4	Ma wiedzę w zakresie podstawowych zasad funkcjonowania dużych zespołów ludzkich, np. wielkich korporacji	K_W18	P6S_WG
UMIEJĘTNOŚCI			
KOMPETENCJE SPOŁECZNE			
K1	Potrafi przeanalizować zadany problem, sformułować	K_K01	P6S_KK

	opinię w tej kwestii oraz uzgodnić ją wspólnie z drugą osobą z zespołu		
K2	Potrafi przeanalizować opis sytuacji zawarty w literaturze dodatkowej i ocenić jej przydatność do problemów ze swojego otoczenia	K_K03	P6S_KO

3. METODY DYDAKTYCZNE

Wykład, filmy szkoleniowe, wykonanie zadania domowego, odbycie gry szkoleniowej, analiza przykładów podawanych w komentarzach pisemnych przez studentów

4. FORMA I WARUNKI ZALICZENIA PRZEDMIOTU

Wykonanie zadań domowych, przygotowanie komentarzy tematycznych do poszczególnych wykładów, obecność na zajęciach.

Próg zaliczenia to 51% maksymalnej liczby punktów, z czego 20% przyznawanych jest za wykonanie zadań domowych, 40% przyznawanych jest za komentarze pisemne, 40% za udział w wykładach.

5. TREŚCI PROGRAMOWE

Wpisać treści osobno dla każdej z form zajęć wskazanych w punkcie 1.B	<p>Wykład</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pierwszy kontakt z biznesem. Znajdowanie niszy w rynku. Zamienianie pomysłów w plany. 2. Jak dobrze prowadzić firmę. Definiowanie strategii marketingowej. Dbłość o klienta Unikanie porażki w biznesie. Jak znajdować i zatrzymywać najlepszych pracowników. Rozwój firmy. 3. Prowadzenie firmy w domu. Elementy działania w korporacji i innych strukturach hierarchicznych 4. Finanse osobiste - planowanie. Finansowanie, własnościowość oraz organizacja firmy. Kupowanie działającej firmy. Składanie oferty kupna. Finanse: rachunek przepływu środków pieniężnych, koszty i rentowność. Świadczenia pracownicze i ubezpieczenia społeczne. Podatki. 5. Inkubatory przedsiębiorstw. Szukanie inwestora. Działanie giełdy kapitałowej oraz funduszu inwestycyjnego
---	--

6. METODY (SPOSOBY) WERYFIKACJI I OCENY EFEKTÓW UCZENIA SIĘ OSIĄGNIĘTYCH PRZEZ STUDENTA

(dla każdego efektu uczenia się wymienionego w pkt. 2. powinny znaleźć się metody sprawdzenia, czy został on osiągnięty przez studenta)

Efekt uczenia się	Forma oceny (podano przykładowe)					
	Egzamin ustny	Egzamin pisemny	Kolokwium	Projekt	Sprawozdanie	Aktywność
W1				x	x	
W2				x	x	
W3				x	x	
W4				x	x	
K1				x	x	
K2				x	x	

7. LITERATURA

Literatura podstawowa	<ol style="list-style-type: none"> 1. Eric Tyson, Jim Schnell: Własna firma, IDG, Warszawa, 1999 2. Iwona Majewska-Opiełka: Sukces firmy, GWP Gdańskie Wydawnictwo Psychologiczne, Gdańsk, 2007 3. B. Kożusznik: Zachowania człowieka w organizacji, Polskie Wydawnictwo Ekonomiczne,
-----------------------	--

	Warszawa, 2002 4. Dennis C. Carrey: Jak prowadzić firmę, MT Biznes, Warszawa, 2006 5. Collin Barrow: Zarządzanie finansami w małej firmie, Helion, Gliwice, 2005
Literatura uzupełniająca	1. I. P. Riecks, „Running your own company” 2008 2. J. Yocum “The selfemployment survival guide”, 2018 3. Wycinki prasowe dostarczone przez prowadzącego

8. NAKŁAD PRACY STUDENTA – BILANS GODZIN I PUNKTÓW ECTS

Aktywność studenta		Obciążenie studenta – Liczba godzin (podano przykładowe)
Zajęcia prowadzone z bezpośrednim udziałem NA lub innych osób prowadzących zajęcia	Udział w zajęciach dydaktycznych, wskazanych w pkt. 1B	15
	Konsultacje	2
Praca własna studenta	Przygotowanie do zajęć	5
	Studiowanie literatury	5
	Inne (przygotowanie do egzaminu, zaliczeń, przygotowanie projektu itd.)	5
Łączny nakład pracy studenta		32
Liczba punktów ECTS		1

* ostateczna liczba punktów ECTS

Kod przedmiotu:

Pozycja planu: A.08.1

1. INFORMACJE O PRZEDMIOCIE

A. Podstawowe dane

Nazwa przedmiotu / zajęć	Język obcy II - Język hiszpański
Kierunek studiów	Informatyka stosowana
Poziom studiów	I stopnia (inż.)
Profil	ogólnoakademicki
Forma studiów	stacjonarne
Specjalność	Technologie informacyjne Programowanie aplikacji biznesowych
Jednostka prowadząca kierunek studiów	Wydział Telekomunikacji, Informatyki i Elektrotechniki
Imię i nazwisko nauczyciela (li) i jego stopień lub tytuł naukowy osoby odpowiedzialnej za przygotowanie sylabusu	nauczyciele Studium Języków Obcych UTP
Przedmioty wprowadzające	brak
Wymagania wstępne	Brak wymagań

B. Semestralny/tygodniowy rozkład zajęć według planu studiów

Semestr	Wykłady (W)	Ćwiczenia audytoryjne (Ć)	Ćwiczenia laboratoryjne (L)	Ćwiczenia projektowe (P)	Seminaria (S)	Zajęcia terenowe (T)	Liczba punktów ECTS*
V			30				2
VI			30				1

2. EFEKTY UCZENIA SIĘ DLA PRZEDMIOTU

Lp.	Opis efektów uczenia się dla przedmiotu	Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się	Odniesienie do charakterystyk II stopnia (kod składnika opisu)
WIEDZA			
UMIEJĘTNOŚCI			
U1	Po zakończeniu przedmiotu student swobodnie porozumiewa się w języku hiszpańskim, stosując odpowiednie funkcje komunikacyjne, rejestr i styl. Student potrafi stosować odpowiednie środki językowe w zakresie określonego typu wypowiedzi ustnej i pisemnej, potrafi korzystać z tekstów modelowych i streszczać teksty. Student potrafi formułować zróżnicowane wypowiedzi pisemne i ustne. Student potrafi napisać podanie, list motywacyjny i CV, także zaprezentować się podczas rozmowy kwalifikacyjnej w języku hiszpańskim.	K_U06	P6S_UW
U2	Po zakończeniu przedmiotu student posiada umiejętność samokształcenia, potrafi korzystać ze słowników jedno i dwujęzycznych zarówno ogólnych jak i specjalistycznych, klasyfikować fakty, selekcjonować przydatne mu w pracy	K_U03	P6S_UW

	informacje, jest w stanie wykorzystać zdobyte wiadomości w przyszłej pracy zawodowej i kontynuować dalszy rozwój językowy		
KOMPETENCJE SPOŁECZNE			
K1	Po zakończeniu przedmiotu student jest kreatywny, aktywny na rynku pracy, chętny do rozwijania swoich umiejętności i poszerzania wiedzy, świadomy różnic i podobieństw kulturowych.	K_K01	P6S_KK

3. METODY DYDAKTYCZNE

Praca z tekstem, metody aktywizujące, prezentacje ustne.
--

4. FORMA I WARUNKI ZALICZENIA PRZEDMIOTU

Prace kontrolne, kolokwia, prezentacja ustna. (uzyskanie minimum 51% ogólnej liczby punktów)
--

5. TREŚCI PROGRAMOWE

Wpisać treści osobno dla każdej z form zajęć wskazanych w punkcie 1.B	Lektorat - Ćwiczenia leksykalno-gramatyczne związane z takimi tematami jak: zawieranie znajomości rodzina, dom, nauka, poszukiwanie pracy, spędzanie wolnego czasu, zainteresowania, aktualne współczesnego świata, analiza tekstów specjalistycznych, nowoczesne technologie, wykorzystanie Internetu w nauce i przyszłej pracy, pisanie prostych pism urzędowych.
---	--

6. METODY (SPOSOBY) WERYFIKACJI I OCENY EFEKTÓW UCZENIA SIĘ OSIĄGNIĘTYCH PRZEZ STUDENTA

(dla każdego efektu uczenia się wymienionego w pkt. 2. powinny znaleźć się metody sprawdzenia, czy został on osiągnięty przez studenta)

Efekt uczenia się	Forma oceny (podano przykładowe)					
	Egzamin ustny	Egzamin pisemny	Kolokwium	Projekt	Sprawozdanie	Aktywność
U1			x			x
U2			x			x
K1						x

7. LITERATURA

Literatura podstawowa	<ol style="list-style-type: none"> Materiały dostarczone przez prowadzącego zajęcia Oskar Perlin, Język hiszpański dla początkujących, Wiedza Powszechna, 1985. Danuta Kurzyca, Alina Wójcik, Mini-rozmówki hiszpańskie, Wiedza Powszechna, 1986
Literatura uzupełniająca	<ol style="list-style-type: none"> Multimedialny słownik hiszpańsko-polski polsko-hiszpański PWN, PWN 2006 Antonio Martí Marca, Juan Martí Marca, Barbara Jardel, Mały słownik hiszpańsko-polski, polsko-hiszpański, Wiedza Powszechna, 1985.

8. NAKŁAD PRACY STUDENTA – BILANS GODZIN I PUNKTÓW ECTS

Aktywność studenta		Obciążenie studenta – Liczba godzin (podano przykładowe)
Zajęcia prowadzone z bezpośrednim udziałem NA lub innych osób prowadzących zajęcia	Udział w zajęciach dydaktycznych, wskazanych w pkt. 1B	60
	Konsultacje	4
	Przygotowanie do zajęć	10

Praca własna studenta	Studiowanie literatury	12
	Inne (przygotowanie do egzaminu, zaliczeń, przygotowanie projektu itd.)	10
Łączny nakład pracy studenta		96
Liczba punktów ECTS		3

* ostateczna liczba punktów ECTS

Kod przedmiotu:

Pozycja planu: A.08.2

1. INFORMACJE O PRZEDMIOCIE

A. Podstawowe dane

Nazwa przedmiotu / zajęć	Język obcy II - Język francuski
Kierunek studiów	Informatyka stosowana
Poziom studiów	I stopnia (inż.)
Profil	ogólnoakademicki
Forma studiów	stacjonarne
Specjalność	Technologie informacyjne Programowanie aplikacji biznesowych
Jednostka prowadząca kierunek studiów	Wydział Telekomunikacji, Informatyki i Elektrotechniki
Imię i nazwisko nauczyciela (li) i jego stopień lub tytuł naukowy osoby odpowiedzialnej za przygotowanie sylabusu	nauczyciele Studium Języków Obcych UTP
Przedmioty wprowadzające	brak
Wymagania wstępne	Brak wymagań

B. Semestralny/tygodniowy rozkład zajęć według planu studiów

Semestr	Wykłady (W)	Ćwiczenia audytoryjne (Ć)	Ćwiczenia laboratoryjne (L)	Ćwiczenia projektowe (P)	Seminaria (S)	Zajęcia terenowe (T)	Liczba punktów ECTS*
V			30				2
VI			30				1

2. EFEKTY UCZENIA SIĘ DLA PRZEDMIOTU

Lp.	Opis efektów uczenia się dla przedmiotu	Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się	Odniesienie do charakterystyk II stopnia (kod składnika opisu)
WIEDZA			
UMIEJĘTNOŚCI			
U1	Po zakończeniu przedmiotu student swobodnie porozumiewa się w języku francuskim, stosując odpowiednie funkcje komunikacyjne, rejestr i styl. Student potrafi stosować odpowiednie środki językowe w zakresie określonego typu wypowiedzi ustnej i pisemnej, potrafi korzystać z tekstów modelowych i streszczać teksty. Student potrafi formułować zróżnicowane wypowiedzi pisemne i ustne. Student potrafi napisać podanie, list motywacyjny i CV, także zaprezentować się podczas rozmowy kwalifikacyjnej w języku francuskim.	K_U18	P6S_UK
U2	Po zakończeniu przedmiotu student posiada umiejętność samokształcenia, potrafi korzystać ze słowników jedno i dwujęzycznych zarówno ogólnych jak i specjalistycznych, klasyfikować fakty, selekcjonować przydatne mu w pracy	K_U19	P6S_UK

	informacje, jest w stanie wykorzystać zdobyte wiadomości w przyszłej pracy zawodowej i kontynuować dalszy rozwój językowy		
KOMPETENCJE SPOŁECZNE			
K1	Po zakończeniu przedmiotu student jest kreatywny, aktywny na rynku pracy, chętny do rozwijania swoich umiejętności i poszerzania wiedzy, świadomy różnic i podobieństw kulturowych.	K_K01	P6S_KK

3. METODY DYDAKTYCZNE

Praca z tekstem, metody aktywizujące, prezentacje ustne.

4. FORMA I WARUNKI ZALICZENIA PRZEDMIOTU

Prace kontrolne, kolokwia, prezentacja ustna. (uzyskanie minimum 51% ogólnej liczby punktów)

5. TREŚCI PROGRAMOWE

Wpisać treści osobno dla każdej z form zajęć wskazanych w punkcie 1.B	Lektorat - Ćwiczenia leksykalno-gramatyczne związane z takimi tematami jak: zawieranie znajomości rodzina, dom, nauka, poszukiwanie pracy, spędzanie wolnego czasu, zainteresowania, aktualne współczesnego świata, analiza tekstów specjalistycznych, nowoczesne technologie, wykorzystanie Internetu w nauce i przyszłej pracy, pisanie prostych pism urzędowych.
---	--

6. METODY (SPOSOBY) WERYFIKACJI I OCENY EFEKTÓW UCZENIA SIĘ OSIĄGNIĘTYCH PRZEZ STUDENTA

(dla każdego efektu uczenia się wymienionego w pkt. 2. powinny znaleźć się metody sprawdzenia, czy został on osiągnięty przez studenta)

Efekt uczenia się	Forma oceny (podano przykładowe)					
	Egzamin ustny	Egzamin pisemny	Kolokwium	Projekt	Sprawozdanie	Aktywność
U1			x			x
U2			x			x
K1						x

7. LITERATURA

Literatura podstawowa	<ol style="list-style-type: none"> Materiały dostarczone przez prowadzącego zajęcia Teresa Sokolnicka, Anna Grodzicka-Jaroszewska, Bon voyage! : język francuski dla początkujących, Wiedza Powszechna, 1984 Grażyna Jankowska-Jamka, Barbara Kochan Język francuski : mały podręcznik tekstów pisanych, PWN 1995, oprac. tematów ustnych: Ewa Krzemińska, Maria Dworzańska, Robert Rypień Tematy i zagadnienia maturalne z języka francuskiego, Wydawnictwo Szkolne Omega, 1999.
Literatura uzupełniająca	<ol style="list-style-type: none"> Słownik francusko-polski polsko-francuski Oxford, Delta W-Z 2010 Mariusz Skoraszewski Français : słownik tematyczny dla młodzieży szkolnej, studentów i nie tylko... , Wagros, 2001.

8. NAKŁAD PRACY STUDENTA – BILANS GODZIN I PUNKTÓW ECTS

Aktywność studenta	Obciążenie studenta – Liczba godzin (podano przykładowe)
--------------------	--

Zajęcia prowadzone z bezpośrednim udziałem NA lub innych osób prowadzących zajęcia	Udział w zajęciach dydaktycznych, wskazanych w pkt. 1B	60
	Konsultacje	4
Praca własna studenta	Przygotowanie do zajęć	10
	Studiowanie literatury	12
	Inne (przygotowanie do egzaminu, zaliczeń, przygotowanie projektu itd.)	10
Łączny nakład pracy studenta		96
Liczba punktów ECTS		3

* ostateczna liczba punktów ECTS

Kod przedmiotu:

Pozycja planu: A.08.3

1. INFORMACJE O PRZEDMIOCIE

A. Podstawowe dane

Nazwa przedmiotu / zajęć	Język obcy II - Język rosyjski
Kierunek studiów	Informatyka stosowana
Poziom studiów	I stopnia (inż.)
Profil	ogólnoakademicki
Forma studiów	stacjonarne
Specjalność	Technologie informacyjne Programowanie aplikacji biznesowych
Jednostka prowadząca kierunek studiów	Wydział Telekomunikacji, Informatyki i Elektrotechniki
Imię i nazwisko nauczyciela (li) i jego stopień lub tytuł naukowy osoby odpowiedzialnej za przygotowanie sylabusu	nauczyciele Studium Języków Obcych UTP
Przedmioty wprowadzające	brak
Wymagania wstępne	Brak wymagań

B. Semestralny/tygodniowy rozkład zajęć według planu studiów

Semestr	Wykłady (W)	Ćwiczenia audytoryjne (Ć)	Ćwiczenia laboratoryjne (L)	Ćwiczenia projektowe (P)	Seminaria (S)	Zajęcia terenowe (T)	Liczba punktów ECTS*
V			30				2
VI			30				1

2. EFEKTY UCZENIA SIĘ DLA PRZEDMIOTU

Lp.	Opis efektów uczenia się dla przedmiotu	Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się	Odniesienie do charakterystyk II stopnia (kod składnika opisu)
WIEDZA			
UMIEJĘTNOŚCI			
U1	Po zakończeniu przedmiotu student swobodnie porozumiewa się w języku francuskim, stosując odpowiednie funkcje komunikacyjne, rejestr i styl. Student potrafi stosować odpowiednie środki językowe w zakresie określonego typu wypowiedzi ustnej i pisemnej, potrafi korzystać z tekstów modelowych i streszczać teksty. Student potrafi formułować zróżnicowane wypowiedzi pisemne i ustne. Student potrafi napisać podanie, list motywacyjny i CV, także zaprezentować się podczas rozmowy kwalifikacyjnej w języku francuskim.	K_U18	P6S_UK
U2	Po zakończeniu przedmiotu student posiada umiejętność samokształcenia, potrafi korzystać ze słowników jedno i dwujęzycznych zarówno ogólnych jak i specjalistycznych, klasyfikować fakty, selekcjonować przydatne mu w pracy	K_U19	P6S_UK

	informacje, jest w stanie wykorzystać zdobyte wiadomości w przyszłej pracy zawodowej i kontynuować dalszy rozwój językowy		
KOMPETENCJE SPOŁECZNE			
K1	Po zakończeniu przedmiotu student jest kreatywny, aktywny na rynku pracy, chętny do rozwijania swoich umiejętności i poszerzania wiedzy, świadomy różnic i podobieństw kulturowych.	K_K01	P6S_KK

3. METODY DYDAKTYCZNE

Praca z tekstem, metody aktywizujące, prezentacje ustne.

4. FORMA I WARUNKI ZALICZENIA PRZEDMIOTU

Prace kontrolne, kolokwia, prezentacja ustna. (uzyskanie minimum 51% ogólnej liczby punktów)

5. TREŚCI PROGRAMOWE

Wpisać treści osobno dla każdej z form zajęć wskazanych w punkcie 1.B	Lektorat - Ćwiczenia leksykalno-gramatyczne związane z takimi tematami jak: zawieranie znajomości rodzina, dom, nauka, poszukiwanie pracy, spędzanie wolnego czasu, zainteresowania, aktualne współczesnego świata, analiza tekstów specjalistycznych, nowoczesne technologie, wykorzystanie Internetu w nauce i przyszłej pracy, pisanie prostych pism urzędowych.
---	--

6. METODY (SPOSOBY) WERYFIKACJI I OCENY EFEKTÓW UCZENIA SIĘ OSIĄGNIĘTYCH PRZEZ STUDENTA

(dla każdego efektu uczenia się wymienionego w pkt. 2. powinny znaleźć się metody sprawdzenia, czy został on osiągnięty przez studenta)

Efekt uczenia się	Forma oceny (podano przykładowe)					
	Egzamin ustny	Egzamin pisemny	Kolokwium	Projekt	Sprawozdanie	Aktywność
U1			x			x
U2			x			x
K1						x

7. LITERATURA

Literatura podstawowa	<ol style="list-style-type: none"> Fizyk M., Skup- Stundis T.: - Nowe repetytorium z języka rosyjskiego – PWN, Warszawa, 1998. Pado A.: Czytaj, pisz, mów! – WSiP, Warszawa, 1997.
Literatura uzupełniająca	<ol style="list-style-type: none"> Murmyło A., Elektrotechnika i elektronika: teksty techniczne do nauki języka rosyjskiego dla studentów Wydziału Elektrycznego i Elektronicznego. Wyd. Politechniki Częstochowskiej 1977 Skiba, R. Szczepaniak M. 1999. 'Dzieląwa rzecz' Podręcznik z rozszerzonym zakresem słownictwa handlowo-menedżerskiego. Wydawnictwo „REA” Chwatow S. Chajczuk R. 2000. Russkij jazyk w biznesie Wydawnictwa Szkolne i Pedagogiczne, Warszawa Gołubiewa A. Kowalska N. 2000. Russkij jazyk siewodnia-dla uczniów studentów i przedsiębiorców Wydawnictwo Edukacyjne Agmen Rodimkina A. Landsman N. 2005. Rosja - dzień dzisiejszy - teksty i ćwiczenia Wydawnictwo REA s.j.

8. NAKŁAD PRACY STUDENTA – BILANS GODZIN I PUNKTÓW ECTS

Aktywność studenta		Obciążenie studenta – Liczba godzin (podano przykładowe)
Zajęcia prowadzone z bezpośrednim udziałem NA lub innych osób prowadzących zajęcia	Udział w zajęciach dydaktycznych, wskazanych w pkt. 1B	60
	Konsultacje	4
Praca własna studenta	Przygotowanie do zajęć	10
	Studiowanie literatury	12
	Inne (przygotowanie do egzaminu, zaliczeń, przygotowanie projektu itd.)	10
Łączny nakład pracy studenta		96
Liczba punktów ECTS		3

* ostateczna liczba punktów ECTS

Kod przedmiotu:

Pozycja planu: A.08.4

1. INFORMACJE O PRZEDMIOCIE

A. Podstawowe dane

Nazwa przedmiotu / zajęć	Język obcy II – Język angielski techniczny
Kierunek studiów	Informatyka stosowana
Poziom studiów	I stopnia (inż.)
Profil	ogólnoakademicki
Forma studiów	stacjonarne
Specjalność	Technologie informacyjne Programowanie aplikacji biznesowych
Jednostka prowadząca kierunek studiów	Wydział Telekomunikacji, Informatyki i Elektrotechniki
Imię i nazwisko nauczyciela (li) i jego stopień lub tytuł naukowy osoby odpowiedzialnej za przygotowanie sylabusu	nauczyciele Studium Języków Obcych UTP
Przedmioty wprowadzające	brak
Wymagania wstępne	Brak wymagań

B. Semestralny/tygodniowy rozkład zajęć według planu studiów

Semestr	Wykłady (W)	Ćwiczenia audytoryjne (Ć)	Ćwiczenia laboratoryjne (L)	Ćwiczenia projektowe (P)	Seminaria (S)	Zajęcia terenowe (T)	Liczba punktów ECTS*
V			30				2
VI			30				1

2. EFEKTY UCZENIA SIĘ DLA PRZEDMIOTU

Lp.	Opis efektów uczenia się dla przedmiotu	Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się	Odniesienie do charakterystyk II stopnia (kod składnika opisu)
WIEDZA			
UMIEJĘTNOŚCI			
U1	Po zakończeniu przedmiotu student swobodnie porozumiewa się w języku francuskim, stosując odpowiednie funkcje komunikacyjne, rejestr i styl. Student potrafi stosować odpowiednie środki językowe w zakresie określonego typu wypowiedzi ustnej i pisemnej, potrafi korzystać z tekstów modelowych i streszczać teksty. Student potrafi formułować zróżnicowane wypowiedzi pisemne i ustne. Student potrafi napisać podanie, list motywacyjny i CV, także zaprezentować się podczas rozmowy kwalifikacyjnej w języku francuskim.	K_U18	P6S_UK
U2	Po zakończeniu przedmiotu student posiada umiejętność samokształcenia, potrafi korzystać ze słowników jedno i dwujęzycznych zarówno ogólnych jak i specjalistycznych, klasyfikować fakty, selekcjonować przydatne mu w pracy	K_U19	P6S_UK

	informacje, jest w stanie wykorzystać zdobyte wiadomości w przyszłej pracy zawodowej i kontynuować dalszy rozwój językowy		
KOMPETENCJE SPOŁECZNE			
K1	Po zakończeniu przedmiotu student jest kreatywny, aktywny na rynku pracy, chętny do rozwijania swoich umiejętności i poszerzania wiedzy, świadomy różnic i podobieństw kulturowych.	K_K01	P6S_KK

3. METODY DYDAKTYCZNE

Praca z tekstem, metody aktywizujące, prezentacje ustne.
--

4. FORMA I WARUNKI ZALICZENIA PRZEDMIOTU

Prace kontrolne, kolokwia, prezentacja ustna. (uzyskanie minimum 51% ogólnej liczby punktów)
--

5. TREŚCI PROGRAMOWE

Wpisać treści osobno dla każdej z form zajęć wskazanych w punkcie 1.B	<p>Lektorat – Student języka angielskiego technicznego zorientowany na informatykę pozwala na ćwiczenie następujących praktycznych umiejętności:</p> <ul style="list-style-type: none"> • umiejętność efektywnej komunikacji w mowie i piśmie z anglojęzycznymi inżynierami w zakresie narzędzi informatycznych, zagadnień związanych z projektowaniem stron informatycznych, językami programowania, systemami operacyjnymi; • umiejętność tworzenia i rozumienia wypowiedzi na tematy techniczne; • znajomość terminów występujących w języku angielskim technicznym oraz słów i zwrotów stosowanych w języku codziennym; • znajomość struktur gramatycznych występujących w tekstach technicznych;
---	--

6. METODY (SPOSOBY) WERYFIKACJI I OCENY EFEKTÓW UCZENIA SIĘ OSIĄGNIĘTYCH PRZEZ STUDENTA

(dla każdego efektu uczenia się wymienionego w pkt. 2. powinny znaleźć się metody sprawdzenia, czy został on osiągnięty przez studenta)

Efekt uczenia się	Forma oceny (podano przykładowe)					
	Egzamin ustny	Egzamin pisemny	Kolokwium	Projekt	Sprawozdanie	Aktywność
U1			x			x
U2			x			x
K1						x

7. LITERATURA

Literatura podstawowa	<ol style="list-style-type: none"> 1. Materiały dostarczone przez prowadzącego zajęcia 2. Beata Badowska-Janecka, Iwona Roczniak. Technical English vocabulary guide : glossary and practice, Wydawnictwo Politechniki Śląskiej, dr. 2013. 3. Piotr Domański English in science and technology : wybór terminów i zwrotów angielskich z nauk ścisłych i przyrodniczych, WNT, 2014 4. Elena Marco Fabré, Santiago Remacha Esteras, Professional English in use : ICT : intermediate to advanced, Cambridge University Press, 2007
Literatura uzupełniająca	<ol style="list-style-type: none"> 1. Słownik techniczny angielsko-polski polsko-angielski, REA 2008 2. Marek Weber, Łukasz Brzosko, English for engineers, Oficyna Wydawnicza Politechniki Białostockiej, 2010.

8. NAKŁAD PRACY STUDENTA – BILANS GODZIN I PUNKTÓW ECTS

Aktywność studenta		Obciążenie studenta – Liczba godzin (podano przykładowe)
Zajęcia prowadzone z bezpośrednim udziałem NA lub innych osób prowadzących zajęcia	Udział w zajęciach dydaktycznych, wskazanych w pkt. 1B	60
	Konsultacje	4
Praca własna studenta	Przygotowanie do zajęć	10
	Studiowanie literatury	12
	Inne (przygotowanie do egzaminu, zaliczeń, przygotowanie projektu itd.)	10
Łączny nakład pracy studenta		96
Liczba punktów ECTS		3

* ostateczna liczba punktów ECTS

Kod przedmiotu:

Pozycja planu: A.08.5

1. INFORMACJE O PRZEDMIOCIE

A. Podstawowe dane

Nazwa przedmiotu / zajęć	Język obcy II – Język niemiecki techniczny
Kierunek studiów	Informatyka stosowana
Poziom studiów	I stopnia (inż.)
Profil	ogólnoakademicki
Forma studiów	stacjonarne
Specjalność	Technologie informacyjne Programowanie aplikacji biznesowych
Jednostka prowadząca kierunek studiów	Wydział Telekomunikacji, Informatyki i Elektrotechniki
Imię i nazwisko nauczyciela (li) i jego stopień lub tytuł naukowy osoby odpowiedzialnej za przygotowanie sylabusu	nauczyciele Studium Języków Obcych UTP
Przedmioty wprowadzające	brak
Wymagania wstępne	Brak wymagań

B. Semestralny/tygodniowy rozkład zajęć według planu studiów

Semestr	Wykłady (W)	Ćwiczenia audytoryjne (Ć)	Ćwiczenia laboratoryjne (L)	Ćwiczenia projektowe (P)	Seminaria (S)	Zajęcia terenowe (T)	Liczba punktów ECTS*
V			30				2
VI			30				1

2. EFEKTY UCZENIA SIĘ DLA PRZEDMIOTU

Lp.	Opis efektów uczenia się dla przedmiotu	Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się	Odniesienie do charakterystyk II stopnia (kod składnika opisu)
WIEDZA			
UMIEJĘTNOŚCI			
U1	Po zakończeniu przedmiotu student swobodnie porozumiewa się w języku francuskim, stosując odpowiednie funkcje komunikacyjne, rejestr i styl. Student potrafi stosować odpowiednie środki językowe w zakresie określonego typu wypowiedzi ustnej i pisemnej, potrafi korzystać z tekstów modelowych i streszczać teksty. Student potrafi formułować zróżnicowane wypowiedzi pisemne i ustne. Student potrafi napisać podanie, list motywacyjny i CV, także zaprezentować się podczas rozmowy kwalifikacyjnej w języku francuskim.	K_U18	P6S_UK
U2	Po zakończeniu przedmiotu student posiada umiejętność samokształcenia, potrafi korzystać ze słowników jedno i dwujęzycznych zarówno ogólnych jak i specjalistycznych, klasyfikować fakty, selekcjonować przydatne mu w pracy	K_U19	P6S_UK

	informacje, jest w stanie wykorzystać zdobyte wiadomości w przyszłej pracy zawodowej i kontynuować dalszy rozwój językowy		
KOMPETENCJE SPOŁECZNE			
K1	Po zakończeniu przedmiotu student jest kreatywny, aktywny na rynku pracy, chętny do rozwijania swoich umiejętności i poszerzania wiedzy, świadomy różnic i podobieństw kulturowych.	K_K01	P6S_KK

3. METODY DYDAKTYCZNE

Praca z tekstem, metody aktywizujące, prezentacje ustne.
--

4. FORMA I WARUNKI ZALICZENIA PRZEDMIOTU

Prace kontrolne, kolokwia, prezentacja ustna. (uzyskanie minimum 51% ogólnej liczby punktów)
--

5. TREŚCI PROGRAMOWE

Wpisać treści osobno dla każdej z form zajęć wskazanych w punkcie 1.B	<p>Lektorat – Student języka niemieckiego technicznego zorientowany na informatykę pozwala na ćwiczenie następujących praktycznych umiejętności:</p> <ul style="list-style-type: none"> • umiejętność efektywnej komunikacji w mowie i piśmie z anglojęzycznymi inżynierami w zakresie narzędzi informatycznych, zagadnień związanych z projektowaniem stron informatycznych, językami programowania, systemami operacyjnymi; • umiejętność tworzenia i rozumienia wypowiedzi na tematy techniczne; • znajomość terminów występujących w języku angielskim technicznym oraz słów i zwrotów stosowanych w języku codziennym; • znajomość struktur gramatycznych występujących w tekstach technicznych;
---	--

6. METODY (SPOSOBY) WERYFIKACJI I OCENY EFEKTÓW UCZENIA SIĘ OSIĄGNIĘTYCH PRZEZ STUDENTA

(dla każdego efektu uczenia się wymienionego w pkt. 2. powinny znaleźć się metody sprawdzenia, czy został on osiągnięty przez studenta)

Efekt uczenia się	Forma oceny (podano przykładowe)					
	Egzamin ustny	Egzamin pisemny	Kolokwium	Projekt	Sprawozdanie	Aktywność
U1			x			x
U2			x			x
K1						x

7. LITERATURA

Literatura podstawowa	<ol style="list-style-type: none"> 1. Materiały dostarczone przez prowadzącego zajęcia 2. Anneliese Fearn, Rosemarie Buhlmann. Goethe-Institut., Technisches Deutsch für Ausbildung und Beruf : Lehr- und Arbeitsbuch, Verl. Europa-Lehrmittel, cop. 2013. 3. Joanna Długokęcka, Sebastian Chadaj, Język niemiecki zawodowy w branży elektronicznej, informatycznej i elektrycznej : zeszyt ćwiczeń, Wydawnictwa Szkolne i Pedagogiczne, cop. 2013
Literatura uzupełniająca	<ol style="list-style-type: none"> 1. Słownik techniczny niemiecko-polski, REA 2012 2. zespół red. Małgorzata Sokołowska, Anna Bender, Krzysztof Żak Słownik naukowo-techniczny niemiecko-polski. Wydawnictwa Naukowo-Techniczne, 2002.

	3. zespół red. Małgorzata Sokołowska, Anna Bender, Krzysztof Żak Słownik naukowo-techniczny polsko-niemiecki. Wydawnictwa Naukowo-Techniczne, 1998.
--	---

8. NAKŁAD PRACY STUDENTA – BILANS GODZIN I PUNKTÓW ECTS

Aktywność studenta		Obciążenie studenta – Liczba godzin (podano przykładowe)
Zajęcia prowadzone z bezpośrednim udziałem NA lub innych osób prowadzących zajęcia	Udział w zajęciach dydaktycznych, wskazanych w pkt. 1B	60
	Konsultacje	4
Praca własna studenta	Przygotowanie do zajęć	10
	Studiowanie literatury	12
	Inne (przygotowanie do egzaminu, zaliczeń, przygotowanie projektu itd.)	10
Łączny nakład pracy studenta		96
Liczba punktów ECTS		3

* ostateczna liczba punktów ECTS

Kod przedmiotu:

Pozycja planu: B.01

1. INFORMACJE O PRZEDMIOCIE

A. Podstawowe dane

Nazwa przedmiotu / zajęć	Matematyka
Kierunek studiów	Informatyka stosowana
Poziom studiów	I stopnia (inż.)
Profil	ogólnoakademicki
Forma studiów	stacjonarne
Specjalność	Technologie informacyjne Programowanie aplikacji biznesowych
Jednostka prowadząca kierunek studiów	Wydział Telekomunikacji, Informatyki i Elektrotechniki
Imię i nazwisko nauczyciela (li) i jego stopień lub tytuł naukowy osoby odpowiedzialnej za przygotowanie sylabusu	dr Magdalena Alama-Bućko
Przedmioty wprowadzające	brak
Wymagania wstępne	brak

B. Semestralny/tygodniowy rozkład zajęć według planu studiów

Semestr	Wykłady (W)	Ćwiczenia audytoryjne (Ć)	Ćwiczenia laboratoryjne (L)	Ćwiczenia projektowe (P)	Seminaria (S)	Zajęcia terenowe (T)	Liczba punktów ECTS*
I	45 ^E	15					5
II	30 ^E		15				4

2. EFEKTY UCZENIA SIĘ DLA PRZEDMIOTU

Lp.	Opis efektów uczenia się dla przedmiotu	Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się	Odniesienie do charakterystyk II stopnia (kod składnika opisu)
WIEDZA			
W1	ma podstawową wiedzę z zakresu zapisywania liczb w różnych systemach pozycyjnych, zmieniać systemy liczbowe o różnych podstawach i wykonywać na nich działania dodawania i odejmowania	K_W01	P6S_WG
W2	Student ma wiedzę na temat tautologii, własności relacji	K_W01	P6S_WG
W3	Student zna metody sprawdzania i obliczania granicy funkcji 1 zmiennej oraz badania ciągłości funkcji	K_W01	P6S_WG
W4	Student ma wiedzę na temat pochodnych funkcji 1 zmiennej i zna metody badania własności funkcji (monotoniczność, ekstrema, wypukłość, asymptoty), zna metody wykorzystania pochodnej do obliczeń przybliżonych (różniczka funkcji, szereg Taylora)	K_W01	P6S_WG

W5	Student ma wiedzę na temat obliczania całek oznaczonych i nieoznaczonych 1 zmiennej	K_W01	P6S_WG
W6	Student zna zasady wykonywania obliczeń na macierzach oraz wektorach	K_W01	P6S_WG
W7	Student ma podstawową wiedzę z zakresu algebry zbiorów	K_W01	P6S_WG
W8	Student ma podstawową wiedzę z probabilistyki: przestrzeń probabilistyczna, prawdopodobieństwo warunkowe, niezależność zdarzeń	K_W01	P6S_WG
W9	Student zna zmienne losowe, zna pojęcia: wartości oczekiwanej, wariancji, rozkładów.	K_W01	P6S_WG
UMIEJĘTNOŚCI			
U1	Student potrafi zapisywać liczby w różnych systemach pozycyjnych, przechodzić między systemami o różnych podstawach i wykonywać na nich działania dodawania i odejmowania	K_U01	P6S_UW
U2	Student potrafi sprawdzać, czy dana formuła zdaniowa jest tautologią, potrafi sprawdzić własności relacji (czy relacja równoważności)	K_U01	P6S_UW
U3	Student potrafi sprawdzić, czy istnieje granica funkcji 1 zmiennej (ew. ciągu) i potrafi ją obliczyć, potrafi badać ciągłość funkcji	K_U01	P6S_UW
U4	Student potrafi liczyć pochodne funkcji 1 zmiennej i stosuje je do badania własności funkcji (monotoniczność, ekstrema, wypukłość, asymptoty), potrafi wykorzystać pochodną do obliczeń przybliżonych (różniczka funkcji, szereg Taylora),	K_U01	P6S_UW
U5	potrafi liczyć całki nieoznaczone 1 zmiennej (wzory podstawowe) i całki oznaczone (numerycznie)	K_U01	P6S_UW
U6	potrafi wykonywać operacje na macierzach	K_U01	P6S_UW
U7	potrafi wykonywać operacje na wektorach (iloczyn skalarny, mieszany i wektorowy), potrafi wyznaczyć równanie płaszczyzny	K_U01	P6S_UW
U8	potrafi sprawdzić czy dana struktura algebraiczna jest grupą, pierścieniem, ciałem, przestrzenią liniową i badać ich własności	K_U01	P6S_UW
U9	potrafi sprawdzać, czy dane odwzorowanie przestrzeni liniowych jest przekształceniem liniowym	K_U01	P6S_UW
U10	potrafi sprawdzać, czy dane odwzorowanie przestrzeni liniowych jest przekształceniem liniowym	K_U01	P6S_UW
U11	potrafi posługiwać się programem Matlab	K_U10	P6S_UW
KOMPETENCJE SPOŁECZNE			
K1	jest przygotowany do zdobywania nowych kompetencji i współpracy z przedstawicielami innych zawodów	K_K01	P6S_KK

3. METODY DYDAKTYCZNE

wykład z wykorzystaniem technik multimedialnych, ćwiczenia audytoryjne, ćwiczenia laboratoryjne

4. FORMA I WARUNKI ZALICZENIA PRZEDMIOTU

Kolokwia, egzaminy pisemne. Do uzyskania każdego zaliczenia wymagane jest uzyskanie 51% możliwych do zdobycia punktów.

5. TREŚCI PROGRAMOWE

<p>Wpisać treści osobno dla każdej z form zajęć wskazanych w punkcie 1.B</p>	<p>Wykłady: Pozycyjne systemy zapisu liczb. Rachunek zbiorów, relacje, funkcje. Logika pierwszego rzędu, logika zdaniowa. Dowody formalne, pojęcia poprawności i pełności systemu logicznego. Teorie formalne. Podstawowe struktury algebraiczne (grupy i ciała) Przestrzenie wektorowe, macierze, przekształcenia liniowe. Elementy geometrii analitycznej. Układy równań nierówności liniowych. Problemy obliczeniowe i algorytmy algebry liniowej. Liczby rzeczywiste. Ciągi liczbowe: podstawowe właściwości, zbieżność. Granica i ciągłość funkcji. Pochodna funkcji jednej zmiennej rzeczywistej. Pochodne wyższych rzędów, wzór Taylora. Pojęcie całki funkcji jednej zmiennej rzeczywistej: całka nieoznaczona, całka Riemanna. Zastosowanie całki oznaczonej. Przestrzeń probabilistyczna, prawdopodobieństwo warunkowe, niezależność zdarzeń. Zmienne losowe, wartość oczekiwana, wariancja, rozkłady.</p> <p>Ćwiczenia audytoryjne: 1. Logika (zdania, tautologie, kwantyfikatory, negacja) 2. Systemy pozycyjne (zamiana systemu, dodawanie, odejmowanie, ułamki) 3. Dziedzina naturalna funkcji, równania i nierówności logarytmiczne i wymierne, złożenie funkcji. 4. Funkcje cyklometryczne. 5. Granice funkcji. 6. Pochodne funkcji prostych (wzory, iloczyn, iloraz) i pochodne funkcji złożonych.</p> <p>Ćwiczenia laboratoryjne: 1. Wprowadzenie do Matlab (wprowadzanie wektorów, funkcje elementarne, niektóre stałe, program na wyliczanie logarytmu o dowolnej podstawie) 2. Macierze (wprowadzanie, dopisywanie/usuwanie wierszy/kolumn, funkcje macierzowe). 3. Układy równań (wzory Cramera, twierdzenie Kroneckera-Capellego) 4. Całki numeryczne. 5. Prawdopodobieństwo empiryczne 6. Wykresy na płaszczyźnie, zmienne biegunowe, wykresy trójwymiarowe.</p>
--	--

6. METODY (SPOSOBY) WERYFIKACJI I OCENY EFEKTÓW UCZENIA SIĘ OSIĄGNIĘTYCH PRZEZ STUDENTA

(dla każdego efektu uczenia się wymienionego w pkt. 2. powinny znaleźć się metody sprawdzenia, czy został on osiągnięty przez studenta)

Efekt uczenia się	Forma oceny (podano przykładowe)					
	Egzamin ustny	Egzamin pisemny	Kolokwium	Projekt	Sprawozdanie	Aktywność

W1		x				
W2		x				
W3		x				
W4		x				
W5		x				
W6		x				
W7		x				
W8		x				
W9		x				
U1			x			
U2			x			
U3			x			
U4			x			
U5			x			
U6			x			
U7			x			
U8			x			
U9			x			
U10			x			
U11			x			
K1						x

7. LITERATURA

Literatura podstawowa	<ol style="list-style-type: none"> Leitner R., Zarys matematyki wyższej – dla studentów cz.I, WNT Warszawa 2012 Marek W., Onyszkiewicz J., Elementy logiki i teorii mnogości w zadaniach, PWN Warszawa 2000 Maćkiewicz A., Algorytmy algebry liniowej – metody bezpośrednie, Wydawnictwo Politechniki Poznańskiej 2002 Stankiewicz W., Zadania z matematyki dla wyższych uczelni technicznych cz. IA, cz.IB PWN Warszawa 2001 Plucińska A., Pluciński E., Probabilistyka: Rachunek prawdopodobieństwa, Statystyka matematyczna, Procesy stochastyczne WNT, Warszawa 2000
Literatura uzupełniająca	<ol style="list-style-type: none"> Białyński – Birula A., Algebra, PWN Warszawa Żakowski B. W., Kołodziej W., Matematyka WNT, Warszawa 2003 Jakubowski J., Sztencel R., Wstęp do teorii prawdopodobieństwa, SCRIPT Warszawa 2010r. Gewert M, Skoczylas Z., Analiza matematyczna 1, Wydawnictwo Oficyna Wydawnicza GIS 2017 Jurlewicz T, Skoczylas Z., Algebra i geometria analityczna, Wydawnictwo Oficyna Wydawnicza GIS 2016

8. NAKŁAD PRACY STUDENTA – BILANS GODZIN I PUNKTÓW ECTS

Aktywność studenta		Obciążenie studenta – Liczba godzin (podano przykładowe)
Zajęcia prowadzone z bezpośrednim udziałem NA	Udział w zajęciach dydaktycznych, wskazanych w pkt. 1B	105

lub innych osób prowadzących zajęcia	Konsultacje	8
Praca własna studenta	Przygotowanie do zajęć	40
	Studiowanie literatury	33
	Inne (przygotowanie do egzaminu, zaliczeń, przygotowanie projektu itd.)	40
Łączny nakład pracy studenta		226
Liczba punktów ECTS		9

* ostateczna liczba punktów ECTS

Kod przedmiotu:

Pozycja planu: B.02

1. INFORMACJE O PRZEDMIOCIE

A. Podstawowe dane

Nazwa przedmiotu / zajęć	Podstawy programowania
Kierunek studiów	Informatyka stosowana
Poziom studiów	I stopnia (inż.)
Profil	ogólnoakademicki
Forma studiów	stacjonarne
Specjalność	Technologie informacyjne Programowanie aplikacji biznesowych
Jednostka prowadząca kierunek studiów	Wydział Telekomunikacji, Informatyki i Elektrotechniki
Imię i nazwisko nauczyciela (li) i jego stopień lub tytuł naukowy osoby odpowiedzialnej za przygotowanie sylabusu	dr inż. Tomasz Marciniak
Przedmioty wprowadzające	brak
Wymagania wstępne	

B. Semestralny/tygodniowy rozkład zajęć według planu studiów

Semestr	Wykłady (W)	Ćwiczenia audytoryjne (Ć)	Ćwiczenia laboratoryjne (L)	Ćwiczenia projektowe (P)	Seminaria (S)	Zajęcia terenowe (T)	Liczba punktów ECTS*
I	30 ^E						3
I			30				2

2. EFEKTY UCZENIA SIĘ DLA PRZEDMIOTU

Lp.	Opis efektów uczenia się dla przedmiotu	Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się	Odniesienie do charakterystyk II stopnia (kod składnika opisu)
WIEDZA			
W1	ma uporządkowaną wiedzę w zakresie kompilacji programów, zna strukturę programu w języku C oraz słowa kluczowe.	K_W04	P6S_WG
W2	zna podstawowe typy zmiennych struktury danych oraz instrukcje sterujące języka C.	K_W05	P6S_WG
W3	ma uporządkowaną wiedzę w zakresie tworzenia funkcji i przekazywania parametrów. Zna pojęcie klasy i obiektu.	K_W05	P6S_WG
W4	zna zasady korzystania z bibliotek oraz funkcje biblioteki STR. Zna metody pobierania danych od użytkownika oraz operacji na plikach.	K_W14	P6S_WG
UMIEJĘTNOŚCI			
U1	potrafi napisać i skompilować program w języku C	K_U04	P6S_UW

	na podstawie określonego algorytmu		
U2	potrafi zaprojektować klasy i utworzyć obiekty na potrzeby programu w języku C	K_U05	P6S_UW
U3	umie napisać program rekurencyjny	K_U05	P6S_UW
	umie wybrać i zaimplementować określone instrukcje sterujące oraz funkcje z bibliotek programowych, w tym z biblioteki STR	K_U05	P6S_UW
	potrafi dobrać odpowiednie środowisko programistyczne do zadania	K_U20	P6S_UK
KOMPETENCJE SPOŁECZNE			
K1	rozumie potrzebę ciągłego doszkalania się ze względu na rozwój języków programowania	K_K02	P6S_KK
K2	Ma świadomość posiadanej wiedzy, którą potrafi przekazać w sposób jasny i zrozumiały	K_K05	P6S_KR

3. METODY DYDAKTYCZNE

wykład z wykorzystaniem technik multimedialnych, ćwiczenia laboratoryjne

4. FORMA I WARUNKI ZALICZENIA PRZEDMIOTU

Wykład zaliczany na podstawie egzaminu pisemnego. Warunkiem zaliczenia jest uzyskanie 51% punktów z egzaminu.

Laboratorium zaliczane na podstawie sprawozdań. Warunkiem zaliczenia jest oddanie wszystkich sprawozdań. Ocena końcowa to średnia arytmetyczna z ocen częściowych za sprawozdania.

5. TREŚCI PROGRAMOWE

<p>Wpisać treści osobno dla każdej z form zajęć wskazanych w punkcie 1.B</p>	<p>Wykład: Kompilator i interpreter. Słowa kluczowe języka C. Składnia języka programowania. Typy zmiennych i operatory. Tablice. Instrukcje sterujące, pętle. Funkcje i przekazywanie parametrów. Rekurencja. Reprezentacja liczb. Łańcuchy znaków. Wskaźniki. Klasy i obiekty. Biblioteka STR. Pobieranie danych od użytkownika. Działania na plikach. Pojęcie algorytmu. Do uzyskania zaliczenia z przedmiotu wymagane jest uzyskanie 51% punktów z kolokwium.</p> <p>Ćwiczenia laboratoryjne:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Struktura programu, kompilacja i uruchomienie 2. Wykorzystanie różnych struktur danych 3. Pobieranie danych od użytkownika 4. Implementacja instrukcji iteracyjnych 5. Implementacja instrukcji sterujących 6. Implementacja funkcji 7. Zastosowanie wskaźników 8. Klasy i obiekty 9. Wykorzystanie biblioteki STR 10. Realizacja przykładowych zadań 11. Wyszukiwanie błędów i implementacja wybranych zadań na podstawie algorytmów.
--	---

6. METODY (SPOSOBY) WERYFIKACJI I OCENY EFEKTÓW UCZENIA SIĘ OSIĄGNIĘTYCH PRZEZ STUDENTA

(dla każdego efektu uczenia się wymienionego w pkt. 2. powinny znaleźć się metody sprawdzenia, czy został on osiągnięty przez studenta)

Efekt uczenia się	Forma oceny (podano przykładowe)					
	Egzamin ustny	Egzamin pisemny	Kolokwium	Projekt	Sprawozdanie	Aktywność
W1		x				
W2		x				
W3		x				
W4		x				
U1					x	
U2					x	
U3					x	
U4					x	
U5					x	
K1						x
K2						x

7. LITERATURA

Literatura podstawowa	<ol style="list-style-type: none"> Język ANSI C, Brian W. Kernighan, Dennis M. Ritchie, Warszawa : Wydawnictwa Naukowo-Techniczne, 2003 Język ANSI C : ćwiczenia i rozwiązania, Clovis L. Tondo, Scott E. Gimpel, Warszawa : Wydawnictwa Naukowo-Techniczne, 2003 Język C++ : kompendium wiedzy, Bjarne Stroustrup, Gliwice : Wydawnictwo Helion, copyright © 2014
Literatura uzupełniająca	<ol style="list-style-type: none"> Biblioteki ANSI C, Jan Bielecki, Warszawa : Wydaw. Naukowo-Techniczne, 1990 C++ : sztuka programowania, Herbert Schildt, Gliwice : Wydaw. Helion, cop. 2005 Język C++ : pierwsze starcie : poznaj tajniki programowania w C++, Zbigniew Koza, Gliwice : Helion, cop. 2008

8. NAKŁAD PRACY STUDENTA – BILANS GODZIN I PUNKTÓW ECTS

Aktywność studenta		Obciążenie studenta – Liczba godzin (podano przykładowe)
Zajęcia prowadzone z bezpośrednim udziałem NA lub innych osób prowadzących zajęcia	Udział w zajęciach dydaktycznych, wskazanych w pkt. 1B	60
	Konsultacje	4
Praca własna studenta	Przygotowanie do zajęć	20
	Studiowanie literatury	12
	Inne (przygotowanie do egzaminu, zaliczeń, przygotowanie projektu itd.)	30
Łączny nakład pracy studenta		126
Liczba punktów ECTS		5

* ostateczna liczba punktów ECTS

Kod przedmiotu:

Pozycja planu: B.03

1. INFORMACJE O PRZEDMIOCIE

A. Podstawowe dane

Nazwa przedmiotu / zajęć	Fizyka
Kierunek studiów	Informatyka stosowana
Poziom studiów	I stopnia (inż.)
Profil	ogólnoakademicki
Forma studiów	stacjonarne
Specjalność	Technologie informacyjne Programowanie aplikacji biznesowych
Jednostka prowadząca kierunek studiów	Wydział Telekomunikacji, Informatyki i Elektrotechniki
Imię i nazwisko nauczyciela (li) i jego stopień lub tytuł naukowy osoby odpowiedzialnej za przygotowanie sylabusu	dr Mieczysław Karol Naparty
Przedmioty wprowadzające	brak
Wymagania wstępne	

B. Semestralny/tygodniowy rozkład zajęć według planu studiów

Semestr	Wykłady (W)	Ćwiczenia audytoryjne (Ć)	Ćwiczenia laboratoryjne (L)	Ćwiczenia projektowe (P)	Seminaria (S)	Zajęcia terenowe (T)	Liczba punktów ECTS*
II	30 ^E						3
II			30				3

2. EFEKTY UCZENIA SIĘ DLA PRZEDMIOTU

Lp.	Opis efektów uczenia się dla przedmiotu	Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się	Odniesienie do charakterystyk II stopnia (kod składnika opisu)
WIEDZA			
W1	Ma wiedzę w zakresie fizyki obejmującą mechanikę i termodynamikę optykę, elektryczność, magnetyzm w tym wiedzę potrzebną do zrozumienia fizycznych podstaw przechowywania, przetwarzania i transmisji informacji. Ma wiedzę dotyczącą analizy danych pomiarowych wielkości fizycznych.	K_W02	P6S_WG
W2	Ma podstawową wiedzę z zakresu matematyki wyższej obejmującej rachunek wektorowy, różniczkowy i całkowy	K_W01	P6S_WG
UMIEJĘTNOŚCI			
U1	Potrafi zastosować metody rachunku różniczkowego i całkowego do analizy zagadnień fizycznych. Potrafi dokonać analizy niepewności pomiarowych.	K_U01	P6S_UW
U2	Potrafi wykonać obliczenia ruchu po okręgu i ruchu krzywoliniowego. Umie zastosować I, II, i III zasadę dynamiki Newtona, wyznaczyć pęd ciała i moment pędu.	K_U01	P6S_UW

U3	Student umie opisać oddziaływania międzycząsteczkowe (rodzaje sił, postać energii oddziaływania). Rozumie pojęcia: energia wewnętrzna gazu oraz ciepła i temperatury. Zna parametry stanu gazu i równanie stanu gazu doskonałego oraz I zasada termodynamiki i przemiany termodynamiczne gazu doskonałego. Potrafi omówić cykl Carnota.	K_U02	P6S_UW
U4	Potrafi zastosować twierdzenia z zakresu ruchu drgającego z tłumieniem i bez.	K_U02	P6S_UW
U5	Zna prawo Culomba, siłę Culomba i natężenie pola elektrycznego. Potrafi wyjaśnić pojęcie energii potencjalnej i potencjał ładunku punktowego. Zna prawo Gaussa dla pola elektrycznego oraz rozkład pola elektrycznego w dielektryku i wektor polaryzacji. Zna pojęcie pojemności elektrycznej, pojemność kuli i kondensatora płaskiego oraz energii kondensatora i jej zmiany w kondensatorze z dielektrykiem. Zna siłę Lorentza i siłę elektrodynamiczną.	K_U01	P6S_UW
U6	Ma umiejętność samokształcenia się.	K_U01	P6S_UW
KOMPETENCJE SPOŁECZNE			
K1	Ma świadomość odpowiedzialności za pracę własną oraz gotowość podporządkowania się zasadom pracy w zespole i ponoszenia odpowiedzialności za wspólnie realizowane zadania.	K_K05	P6S_KR

3. METODY DYDAKTYCZNE

wykład z wykorzystaniem technik multimedialnych, ćwiczenia laboratoryjne

4. FORMA I WARUNKI ZALICZENIA PRZEDMIOTU

Wykład zaliczany na podstawie egzaminu pisemnego. Warunkiem zaliczenia jest uzyskanie 51% punktów z egzaminu.

Laboratorium zaliczane na podstawie sprawozdań. Warunkiem zaliczenia jest oddanie wszystkich sprawozdań. Kolokwium zaliczeniowe. Znajomość zagadnień teoretycznych dotyczących ćwiczeń w rozmowie z prowadzącym.

5. TREŚCI PROGRAMOWE

Wpisać treści osobno dla każdej z form zajęć wskazanych w punkcie 1.B	<p>Wykłady:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Wielkości opisujące ruch punktu materialnego w układzie kartezyjskim. 2. Opis ruchu po okręgu i ruchu krzywoliniowego. 3. I, II, i III zasada dynamiki Newtona, pęd ciała. 4. Pęd i moment pędu. 5. Energia kinetyczna i potencjalna ciała. 6. I i II zasada dynamiki Newtona dla ruchu obrotowego. 7. Tarcie i tarcie toczne. 8. Oscylator harmoniczny prosty. 9. Wahadło matematyczne i fizyczne. 10. Ruch drgający tłumiony (postać równania ruchu i jego rozwiązanie dla małego tłumienia). 11. Oddziaływania międzycząsteczkowe (rodzaje sił, postać energii oddziaływania). 12. Energia wewnętrzna gazu. 13. Pojęcia ciepła i temperatury. 14. Parametry stanu gazu i równanie stanu gazu doskonałego. 15. I zasada termodynamiki.
---	---

16. Przemiany termodynamiczne gazu doskonałego.
17. Cykl Carnota.
18. Hydrostatyka i hydrodynamika
19. Prawo Culomba, siła Culomba i natężenie pola elektrycznego.
20. Energia potencjalna i potencjał ładunku punktowego.
21. Prawo Gaussa dla pola elektrycznego.
22. Pole elektryczne w dielektryku i wektor polaryzacji.
23. Pojemność elektryczna, pojemność kuli i kondensatora płaskiego.
24. Energia kondensatora i jej zmiany w kondensatorze z dielektrykiem.
25. Siła Lorentza i siła elektrodynamiczna.
26. Indukcja elektrodynamiczna i siła elektromotoryczna.
27. Indukcja własna i energia pola magnetycznego.
28. Równania Maxwella – interpretacja
29. Rozpady promieniotwórcze, promieniotwórczość sztuczna, energia wiązania, reakcje rozpadu i syntezy.

Ćwiczenia laboratoryjne:

Pomiary wielkości fizycznych dotyczące różnych zagadnień omawianych na wykładzie. Wykonanie obliczeń i szacowanie niepewności pomiarowych zgodnie ze standardami ISO.

Wybrane ćwiczenia:

- Badanie ruchu obrotowego bryły sztywnej i wyznaczenie momentu bezwładności
- przyrządu (wahadło Oberbecka)
- Wyznaczanie momentu siły tarcia za pomocą wahadła Oberbecka
- Wyznaczanie momentów bezwładności bryły za pomocą wahadła torsyjnego
- Badanie prawa Hooke'a
- Wyznaczanie modułu Younga za pomocą strzałki ugięcia
- Wyznaczanie modułu Younga
- Wyznaczanie współczynnika lepkości cieczy metodą Stokesa
- Pomiar oporów elektrycznych metodą mostka Wheatstone'a
- Pomiar ogniskowej soczewki za podstawie odległości obrazu i przedmiotu od soczewki
- Wyznaczanie powiększenia mikroskopu i pomiar małych odległości
- Wyznaczanie współczynnika załamania za pomocą mikroskopu
- Wyznaczanie stężenia roztworów gliceryny za pomocą refraktometru Abbego
- Wyznaczanie stałej siatki dyfrakcyjnej za pomocą światła laserowego
- Pomiar oporności właściwej przewodu oporowego metodą techniczną
- Wyznaczanie pojemności kondensatora metodą pomiaru czasu rozładowania
- Wyznaczanie ładunku kondensatora metodą graficznego całkowania
- Badanie prawa Ohma dla obwodu całkowitego
- Wyznaczanie równoważnika elektrochemicznego miedzi i stałej Faradaya
- Wyznaczanie składowej poziomej natężenia ziemskiego pola magnetycznego
- Wyznaczanie współczynników temperaturowych rozszerzalności liniowej i rezystancji elektrycznej dla metali i stopów
- Badanie widm emisyjnych za pomocą spektrometru
- Badanie widm emisyjnych za pomocą spektroskopu
- Wyznaczanie maksymalnych prędkości wyjściowych elektronów emitowanych przez termokatodę
- Wyznaczanie stałej Halla

6. METODY (SPOSOBY) WERYFIKACJI I OCENY EFEKTÓW UCZENIA SIĘ OSIĄGNIĘTYCH PRZEZ STUDENTA

(dla każdego efektu uczenia się wymienionego w pkt. 2. powinny znaleźć się metody sprawdzenia, czy został on osiągnięty przez studenta)

Efekt uczenia się	Forma oceny (podano przykładowe)					
	Egzamin ustny	Egzamin pisemny	Kolokwium	Projekt	Sprawozdanie	Aktywność
W1		x				
W2		x				
U1					x	
U2					x	
U3					x	
U4					x	
U5					x	
U6					x	
K1						x

7. LITERATURA

Literatura podstawowa	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kleszczewski Z. Fizyka Klasyczna, Wyd. Politechniki Śląskiej, Gliwice 1998 2. Januszajtis A., Fizyka dla politechnik, t. 1-3, PWN Warszawa 1977, 1986, 1991 3. Wróblewski A. K., Zakrzewski J. A., Wstęp do fizyki, t. 1-2 PWN Warszawa 1984-1991
Literatura uzupełniająca	<ol style="list-style-type: none"> 1. Naparty M.K. Fizyka w pytaniach i odpowiedziach, Wyd. uczelniane UTP, Bydgoszcz 2012 2. Szydłowski H., Pracownia fizyczna, PWN Warszawa 1999

8. NAKŁAD PRACY STUDENTA – BILANS GODZIN I PUNKTÓW ECTS

Aktywność studenta		Obciążenie studenta – Liczba godzin (podano przykładowe)
Zajęcia prowadzone z bezpośrednim udziałem NA lub innych osób prowadzących zajęcia	Udział w zajęciach dydaktycznych, wskazanych w pkt. 1B	60
	Konsultacje	4
Praca własna studenta	Przygotowanie do zajęć	30
	Studiowanie literatury	22
	Inne (przygotowanie do egzaminu, zaliczeń, przygotowanie projektu itd.)	30
Łączny nakład pracy studenta		146
Liczba punktów ECTS		6

* ostateczna liczba punktów ECTS

Kod przedmiotu:

Pozycja planu:

B.03

1. INFORMACJE O PRZEDMIOCIE

A. Podstawowe dane

Nazwa przedmiotu / zajęć	Podstawy systemów operacyjnych
Kierunek studiów	Informatyka stosowana
Poziom studiów	I stopnia (inż.)
Profil	ogólnoakademicki
Forma studiów	stacjonarne
Specjalność	Technologie informacyjne Programowanie aplikacji biznesowych
Jednostka prowadząca kierunek studiów	Wydział Telekomunikacji, Informatyki i Elektrotechniki
Imię i nazwisko nauczyciela (li) i jego stopień lub tytuł naukowy osoby odpowiedzialnej za przygotowanie sylabusu	dr. inż. Beata Marciniak, dr inż. Mirosław Maszewski, dr inż. Łukasz Saganowski
Przedmioty wprowadzające	brak
Wymagania wstępne	

B. Semestralny/tygodniowy rozkład zajęć według planu studiów

Semestr	Wykłady (W)	Ćwiczenia audytoryjne (Ć)	Ćwiczenia laboratoryjne (L)	Ćwiczenia projektowe (P)	Seminaria (S)	Zajęcia terenowe (T)	Liczba punktów ECTS*
I	30						3
I			30				2

2. EFEKTY UCZENIA SIĘ DLA PRZEDMIOTU

Lp.	Opis efektów uczenia się dla przedmiotu	Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się	Odniesienie do charakterystyk II stopnia (kod składnika opisu)
WIEDZA			
W1	Ma uporządkowaną wiedzę na temat architektury systemów operacyjnych i ich sposobów ich działania. Zna strukturę wczesnych systemów operacyjnych.	K_W05	P6S_WG
W2	Zna klasyfikację systemów operacyjnych, model warstwowy systemu operacyjnego i zadania poszczególnych warstw.	K_W06	P6S_WG
W3	Ma uporządkowaną wiedzę na temat wirtualizacji pamięci oraz zasad adresowania wirtualnego. Wie czym jest relokacja. Zna różnicę pomiędzy logicznymi i fizycznymi zasady organizacji pamięci	K_W18	P6S_WK
W4	Zna koncepcję synchronizacji dostępu do zasobów współdzielonych i warunki konieczne do wystąpienia blokady. Zna koncepcję wątków i ich zastosowanie w odniesieniu do działań użytkownika w systemie	K_W05	P6S_WG
W5	Zna koncepcję wirtualnych modułów we/wy ora	K_W06	P6S_WG

	procedury obsługi oraz zarządzanie modułami we/wy w wybranej dystrybucji systemu Linux.		
W6	Zna funkcje modułu zarządzanie plikami oraz celowość organizacji systemu plików na podstawie wybranej dystrybucji Linuxa/Microsoft Windows. Zna organizację i strukturę systemu plików dla wybranych systemów plików. Metody dostępu do plików. Zna zasady współużytkowania i ochrony plików.	K_W06	P6S_WG
W7	Zna metody organizacji nośników danych i ich formatowania. Zna metody zwiększania bezpieczeństwa danych (np. RAID)	K_W15	P6S_WG
W8	Zna interfejsy graficzne, możliwości konfiguracji, instalacji oprogramowania wybranych s.o.	K_W16	P6S_WG
W9	Zna zadania administratora systemu i jego przywileje.	K_W16	P6S_WG
UMIEJĘTNOŚCI			
U1	Potrafi określić jaka jest architektura wybranego systemu operacyjnego, w szczególności Linux-a	K_U18	P6S_UK
U2	Potrafi określić zadania poszczególnych warstw systemu operacyjnego na podstawie wybranej dystrybucji Linuxa	K_U06	P6S_UW
U3	Potrafi określić rodzaj i rozmiar używanej pamięci wirtualnej a także ich wykorzystanie do wykonywania poszczególnych operacji	K_U06	P6S_UW
U4	Potrafi wykorzystać wirtualne modele urządzeń we/wy	K_U06	P6S_UW
U5	Zna możliwości konfiguracyjne wybranych systemów operacyjnych i potrafi je wykorzystać do efektywnego wykorzystania dostępnego sprzętu.	K_U05	P6S_UW
U6	Potrafi określić z jakiego systemu plików używa oraz jakie są parametry omawianego systemu plików.	K_U05	P6S_UW
U7	Umie sformatować wybrany nośnik i utworzyć odpowiedni system plików, łącznie z odpowiednią strukturą katalogów.	K_U06	P6S_UW
U8	Umie obsługiwać wybrane interfejsy graficzne s.o. oraz potrafi wykonać polecenia przy użyciu środowiska tekstowego	K_U22	P6S_UO
U9	Potrafi skorzystać z możliwości administratora systemu i dokonać niezbędnej konfiguracji s.o.	K_U20	P6S_UK
KOMPETENCJE SPOŁECZNE			
K1	Jest przygotowany do zdobywania nowych kompetencji i współpracy z innymi uczestnikami projektu	K_K01	P6S_KK

3. METODY DYDAKTYCZNE

wykład z wykorzystaniem technik multimedialnych, ćwiczenia laboratoryjne

4. FORMA I WARUNKI ZALICZENIA PRZEDMIOTU

Kolokwium, sprawozdania z ćwiczeń laboratoryjnych. Warunkiem zaliczenia kolokwium/ laboratorium jest uzyskanie 51% ogólnej liczby punktów / średnia arytmetyczna z ocen za sprawozdania oraz wykonanie wszystkich ćwiczeń

5. TREŚCI PROGRAMOWE

Wpisać treści osobno dla każdej z form zajęć wskazanych w punkcie 1.B	Wykłady : Podstawowe pojęcia i klasyfikacje. Funkcje i zadania systemów operacyjnych. Ewolucja systemów operacyjnych. Klasyfikacje systemów operacyjnych. Model warstwowy komputera wirtualnego. Model warstwowy systemu operacyjnego i
---	---

zadania poszczególnych warstw. Jądro systemu operacyjnego i zarządzanie procesami. Ścieżki krytyczne. Synchronizacja procesów. Technika semaforowa Dijkstry i jej zastosowania. Zakleszczenia w systemie operacyjnym. Nadzór przerwań. zarządzanie pamięcią. Celowość oraz zasada adresowania wirtualnego. Relokacja. Logiczne i fizyczne zasady organizacji pamięci. Rejestry bazowe, przesunięcia i rejestry graniczne. Segmentacja, stronicowanie i migotanie stron. Strategie przydziału stron. Zarządzanie systemem we/wy. Koncepcja wirtualnych modułów we/wy. Procedury obsługi oraz zarządzanie modułami we/wy. Buforowanie i spooling. Zarządzanie plikami. Celowość organizacji systemu plików. Organizacja i struktura systemu plików. Metody dostępu do plików. Współużytkowanie i ochrona plików. Komunikacja użytkownika z systemami. Interface tekstowy i graficzny. Zadania operatora systemu komputerowego. Zadania administratora systemu komputerowego. Programy monitorujące pracę systemu komputerowego i sieci komputerowej. Ogólna charakterystyka współczesnych systemów operacyjnych. Unix/Linux, Windows. Elementy bezpieczeństwa systemów operacyjnych. Prezentacja edukacyjna ilustrująca działanie systemów operacyjnych.

Ćwiczenia laboratoryjne:

1. Podstawowe operacje na plikach, katalogach, podstawowe prawa dostępu do plików i katalogów, aliasy, zmiana hasła,
2. Wyszukiwanie plików i katalogów, wyszukiwanie wzorców w plikach, dowiązania miękkie i twarde, wyświetlanie i sterowanie wyświetlaniem strumieni danych w terminalu, operacje związane z czasem i datą, atrybuty plików i katalogów, dodatkowe prawa dostępu do plików i katalogów,
3. Zarządzanie grupami i użytkownikami, rozszerzone uprawnienia (bity SUID,SGID),
4. Wyświetlanie i monitorowanie procesów, monitorowanie procesów w czasie rzeczywistym, zarządzanie procesami, wysyłanie sygnałów do procesów, wyświetlanie informacji o zajętości pamięci,
5. Podstawowe operacje na dyskach, LVM – Logical Volume Manager tworzenie woluminu logicznego, zwiększanie i zmniejszanie rozmiaru woluminów logicznych,
6. Obsługa limitów dyskowych dla użytkowników,
7. Zarządzanie wykonywaniem zadań w systemie Linux przy pomocy programu Cron,
8. Tworzenie programowego RAID0, RAID1, RAID5, porównanie czasów zapisów o odczytów pomiędzy RAID0, RAID1, RAID5,
9. Tworzenie szyfrowanego dysku,
10. Konfigurowanie i użytkowanie sieciowego systemu plików NFS – Network File System,
11. Konfigurowanie połączenia sieciowego z adresem statycznym i dynamicznie przydzielanym przez protokół DHCP, uruchamianie, zatrzymywanie, przekonfigurowanie sieci, restart interfejsów sieciowych,
12. Kompilacja aplikacji dla systemu Linux za pomocą natywnych kompilatorów C/C++,
13. Podstawy programowania w powłoce BASH,
14. Przechwytywanie i zapisywanie transmisji z wykorzystaniem protokołów stosu TCP/IP, analiza pakietów UDP, TCP na podstawie wybranego protokołu stosu TCP/IP,
15. Generacja pakietów UDP, TCP za pomocą programowego generatora pakietów IP.

6. METODY (SPOSOBY) WERYFIKACJI I OCENY EFEKTÓW UCZENIA SIĘ OSIĄGNIĘTYCH PRZEZ STUDENTA

(dla każdego efektu uczenia się wymienionego w pkt. 2. powinny znaleźć się metody sprawdzenia, czy został on osiągnięty przez studenta)

Efekt uczenia się	Forma oceny (podano przykładowe)					
	Egzamin ustny	Egzamin pisemny	Kolokwium	Projekt	Sprawozdanie	Aktywność
W1			x			
W2			x			
W3			x			
W4			x			
W5			x			
W6			x			
W7			x			
W8			x			
W9			x			
U1					x	
U2					x	
U3					x	
U4					x	
U5					x	
U6					x	
U7					x	
U8					x	
U9					x	
K1						x

7. LITERATURA

Literatura podstawowa	<ol style="list-style-type: none"> Silberschatz A., Galvin P. B., Gagne G., 2006, Podstawy systemów operacyjnych, Wydawnictwo WNT, Stallings W., 2006, Systemy operacyjne Struktura i zasady budowy, Wydawnictwo Naukowe PWN, Stevens W. R., 2001, UNIX : programowanie usług sieciowych. 2, Komunikacja międzyprocesowa, Wydawnictwo WNT, Tanenbaum A.S., 2010, Systemy operacyjne, Wydawnictwo Helion.
Literatura uzupełniająca	<ol style="list-style-type: none"> Rochkind M. J., 2010, Programowanie w systemie UNIX dla zaawansowanych, Wydawnictwo WNT, Vahalia U., 2001, Jądro systemu UNIX : nowe horyzonty, Wydawnictwo WNT, Schwichtenberg H., 2009, Windows PowerShell : podstawy. Wydawnictwo Helion.

8. NAKŁAD PRACY STUDENTA – BILANS GODZIN I PUNKTÓW ECTS

Aktywność studenta		Obciążenie studenta – Liczba godzin (podano przykładowe)
Zajęcia prowadzone z bezpośrednim udziałem NA lub innych osób prowadzących	Udział w zajęciach dydaktycznych, wskazanych w pkt. 1B	60
	Konsultacje	4

zajęcia		
Praca własna studenta	Przygotowanie do zajęć	30
	Studiowanie literatury	14
	Inne (przygotowanie do egzaminu, zaliczeń, przygotowanie projektu itd.)	20
Łączny nakład pracy studenta		128
Liczba punktów ECTS		5

* ostateczna liczba punktów ECTS

Kod przedmiotu:

Pozycja planu: B.05

1. INFORMACJE O PRZEDMIOCIE

A. Podstawowe dane

Nazwa przedmiotu / zajęć	Układy cyfrowe
Kierunek studiów	Informatyka Stosowana
Poziom studiów	I stopnia (inż.)
Profil	ogólnoakademicki
Forma studiów	stacjonarne
Specjalność	Technologie informacyjne Programowanie aplikacji biznesowych
Jednostka prowadząca kierunek studiów	Wydział Telekomunikacji Informatyki i Elektrotechniki
Imię i nazwisko nauczyciela (li) i jego stopień lub tytuł naukowy osoby odpowiedzialnej za przygotowanie sylabusu	dr inż. Sławomir Bujnowski
Przedmioty wprowadzające	
Wymagania wstępne	bez wymagań

B. Semestralny/tygodniowy rozkład zajęć według planu studiów

Semestr	Wykłady (W)	Ćwiczenia audytoryjne (Ć)	Ćwiczenia laboratoryjne (L)	Ćwiczenia projektowe (P)	Seminaria (S)	Zajęcia terenowe (T)	Liczba punktów ECTS*
II	15 ^E						2
II			15				2

2. EFEKTY UCZENIA SIĘ DLA PRZEDMIOTU

Lp.	Opis efektów uczenia się dla przedmiotu	Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się	Odniesienie do charakterystyk II stopnia (kod składnika opisu)
WIEDZA			
W1	Posiada wiedzę na temat zasad funkcjonowania układów cyfrowych, ich syntezy i analizy	K_W03 K_W15	P6S_WG
W2	Zna podstawowe metody specyfikacji układów cyfrowych, zna metody minimalizacji funkcji boolowskich	K_W03 KW_15	P6S_WG
W3	ma wiedzę na temat projektowania i działania układów cyfrowych, działania różnych interfejsów komunikacyjnych szeregowych i równoległych	KW03	P6S_WG
W4	Ma wiedzę na temat architektury i budowy systemu mikroprocesorowego	KW03	P6S_WG
UMIEJĘTNOŚCI			
U1	Potrafi dokonać analizy i syntezy układu cyfrowego	K_U03 K_U01	P6S_UW

U2	Potrafi dokonać minimalizacji funkcji logicznych	K_U03 K_U01	P6S_UW
U3	Potrafi zaprojektować prosty system mikroprocesorowy	K_U03	P6S_UW
U4	Potrafi zdefiniować i opisać pojęcia związane z transmisją synchroniczną i asynchroniczną, szeregową i równoległą	K_U01	P6S_UW
KOMPETENCJE SPOŁECZNE			
K1	Podczas realizacji projektu ma świadomość zachowania standardów opisu, przestrzegania poprawności językowej i terminowego oddania kolejnych etapów prac;	K_K05	P6S_KR

3. METODY DYDAKTYCZNE

wykład z wykorzystaniem technik multimedialnych, ćwiczenia projektowe i laboratoryjne

4. FORMA I WARUNKI ZALICZENIA PRZEDMIOTU

Egzamin pisemny (uzyskanie ponad 51% punktów), zaliczenie wszystkich ćwiczeń laboratoryjnych (średnia arytmetyczna ze sprawozdań i ich obrony)

5. TREŚCI PROGRAMOWE

<p>Wpisać treści osobno dla każdej z form zajęć wskazanych w punkcie 1.B</p>	<p><i>Wykład</i> <i>Układy kombinacyjne oraz sekwencyjne i ich opis matematyczny, funkcje logiczne, automaty, grafy, tablice przejść/wyjść. System zapisu liczb i działania arytmetyczne. Algebra Boole'a jako narzędzie opisu układów logicznych. Typowe układy kombinacyjne. Zasady działania – multipleksery, demultipleksery, kodery, dekodery, sumatory, komparatory, generatory parzystości. Typowe układy sekwencyjne – przerzutniki, rejestry, liczniki. Organizacja, architektura oraz struktura i działanie mikroprocesora: jednostka arytmetyczno-logiczna i arytmetyka procesora, rejestry, magistrale, sterowanie, tryby adresowania, organizacja stosu, przesłania i operacje na danych, lista rozkazów, przerwania. Współpraca mikroprocesora z otoczeniem: sygnały sterujące, sprzężenie mikroprocesora z pamięcią,</i></p> <p><i>Laboratorium</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - różne sposoby specyfikacji układu cyfrowego - minimalizacja i realizacja funkcji boolowskich - realizacja funkcji przy wykorzystaniu układów VLSI - automaty moore-a i automat mealy'ego - projektowanie liczników - projekt prostego systemu mikroprocesorowego
--	---

6. METODY (SPOSOBY) WERYFIKACJI I OCENY EFEKTÓW UCZENIA SIĘ OSIĄGNIĘTYCH PRZEZ STUDENTA

Efekt uczenia się	Forma oceny (podano przykładowe)					
	Egzamin ustny	Egzamin pisemny	Kolokwium	Projekt	Sprawozdanie	Aktywność
W1		x				
W2		x				
W3		x				
W4		x				
U1		x			x	
U2		x			x	
U3		x			x	

U4		x			x	
K1					x	

7. LITERATURA

Literatura podstawowa	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Synteza układów logicznych</i>, Łuba T. WSiSiZ 2. <i>Wstęp do techniki cyfrowej</i>, Molski M. WKŁ 3. <i>W. Stallings: Organizacja i Architektura Systemu Komputerowego</i>, WNT, Warszawa 2000 4. <i>Majewski W., "Układy logiczne"</i>, 1993, Warszawa, 5. <i>Green D., "Modern Logic Design"</i>, 1986, Addison-Wesley Pub.,
Literatura uzupełniająca	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>M. Mano: Architektura Komputerów</i>, WNT, Warszawa 1990 r. 2. <i>G. W. Gorsline: Mikrokomputery – Rodzina Intel I8086</i> WNT 1990 r 3. <i>Sasao T., "Switching Theory for Logic Synthesis"</i>, 1999, Kluwer Academic Pub.,

8. NAKŁAD PRACY STUDENTA – BILANS GODZIN I PUNKTÓW ECTS

Aktywność studenta		Obciążenie studenta – Liczba godzin (podano przykładowe)
Zajęcia prowadzone z bezpośrednim udziałem NA lub innych osób prowadzących zajęcia	Udział w zajęciach dydaktycznych, wskazanych w pkt. 1B	30
	Konsultacje	3+3
	Egzamin	2
Praca własna studenta	Przygotowanie do zajęć	14
	Studiowanie literatury	18
	Inne (przygotowanie do egzaminu, zaliczeń, przygotowanie projektu itd.)	30
Łączny nakład pracy studenta		100
Liczba punktów ECTS		4

* ostateczna liczba punktów ECTS

Kod przedmiotu:

Pozycja planu: B.06

1. INFORMACJE O PRZEDMIOCIE

A. Podstawowe dane

Nazwa przedmiotu / zajęć	Mikroprocesory
Kierunek studiów	Informatyka Stosowana
Poziom studiów	I stopnia (inż.)
Profil	ogólnoakademicki
Forma studiów	stacjonarne
Specjalność	Technologie informacyjne Programowanie aplikacji biznesowych
Jednostka prowadząca kierunek studiów	Wydział Telekomunikacji Informatyki i Elektrotechniki
Imię i nazwisko nauczyciela (li) i jego stopień lub tytuł naukowy osoby odpowiedzialnej za przygotowanie sylabusu	dr inż. Sławomir Bujnowski
Przedmioty wprowadzające	Technika Cyfrowa, Podstawy programowania
Wymagania wstępne	Znajomość układów cyfrowych i języka programowania

B. Semestralny/tygodniowy rozkład zajęć według planu studiów

Semestr	Wykłady (W)	Ćwiczenia audytoryjne (Ć)	Ćwiczenia laboratoryjne (L)	Ćwiczenia projektowe (P)	Seminaria (S)	Zajęcia terenowe (T)	Liczba punktów ECTS*
III	15 ^E						1
III			15				2
III				20			2

2. EFEKTY UCZENIA SIĘ DLA PRZEDMIOTU

Lp.	Opis efektów uczenia się dla przedmiotu	Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się	Odniesienie do charakterystyk II stopnia (kod składnika opisu)
WIEDZA			
W1	Posiada wiedzę na temat zasad funkcjonowania układów mikroprocesorowych	K_W03 K_W15	P6S_WG
W2	Posiada wiedzę z zakresu działania różnych układów peryferyjnych (USART, CAN, SPI, I2C, TIMERY, PWM, ADC, DAC)	K_W03 KW_15	P6S_WG
W3	ma wiedzę na współdziałania różnych układów (DMA, przerwania)	KW03	P6S_WG
W4	Ma wiedzę na temat programowania układów peryferyjnych mikroprocesora	KW03	P6S_WG
UMIEJĘTNOŚCI			
U1	Potrafi pozyskać i zastosować w praktyce informacje	K_U03	P6S_UW

	zdobyte ze studiowania danych katalogowych i podręcznikowy dotyczących interfejsów procesora STM i ich programowania;	K_U06	
U2	potrafi opracować dokumentację dotyczącą zadania projektowego zarówno części związanej z wiedzą jak i oprogramowaniem;	K_U03 K_U06	P6S_UW
U3	potrafi przedstawić opracowane przez siebie zadanie projektowe i odpowiedzieć na związane z nim pytania;	K_U03	P6S_UW
U4	ma umiejętność samokształcenia się, w celu podnoszenia kompetencji zawodowych;	K_U06	P6S_UW
U5	Potrafi zaprojektować i oprogramować prosty protokół komunikacyjny	K_U03	P6S_UW
KOMPETENCJE SPOŁECZNE			
K1	Podczas realizacji projektu ma świadomość zachowania standardów opisu, przestrzegania poprawności językowej i terminowego oddania kolejnych etapów prac;	K_K04	P6S_KO

3. METODY DYDAKTYCZNE

wykład z wykorzystaniem technik multimedialnych, ćwiczenia projektowe i laboratoryjne

4. FORMA I WARUNKI ZALICZENIA PRZEDMIOTU

Egzamin pisemny (uzyskanie ponad 51% punktów), zaliczenie wszystkich ćwiczeń laboratoryjnych (średnia arytmetyczna ze sprawozdań i ich obrony)

5. TREŚCI PROGRAMOWE

<p>Wpisać treści osobno dla każdej z form zajęć wskazanych w punkcie 1.B</p>	<p><i>Wykład</i> <i>Sprzężenie mikroprocesora z układami wejścia-wyjścia, protokoły transmisji asynchronicznej i synchronicznej. Interfejsy RS232, 422, 485, HDLC. Procesory jednoukładowe. Funkcjonowanie mikroprocesora na przykładzie systemów uruchomieniowych opartych na mikrokontrolerach rodziny ARM (STM32). Interfejsy wejścia – wyjścia (GPIO, USART, CAN, I2C, SPI, TIMERY(PWM, wejście kwadraturowe), ADC, DAC, IRDA). Przerwania, kanały DMA. Przykłady programowanie wybranych układów peryferyjnych. Ewolucja mikroprocesorów, systemy operacyjne dedykowane procesorom ARM.</i></p> <p><i>Laboratorium</i> <i>Lab 1 Środowisko, kompilator, debugger, pierwszy projekt z użyciem mikrokontrolera STM32.</i> <i>Student zapoznaje się z środowiskiem SW4STM, potrafi stworzyć nowy projekt przy wykorzystaniu środowiska CubeMX. Potrafi przekompilować program, zaprogramować mikroprocesor oraz debugować program. Potrafi używać portów GPIO w mikrokontrolerze, rozumie ich budowę i wie jak je programować.</i></p> <p><i>Lab. 2 Komunikacja USART pomiędzy mikrokontrolerem a PC, Systick</i> <i>Student potrafi napisać program umożliwiający wysyłanie i odbieranie danych z wykorzystaniem interfejsu USART, wykorzystuje bufory kołowe i przerwania. Potrafi analizować i przetwarzać odebrane dane. Potrafi wykorzystać Systick w celu odmierzenia czasu, oraz potrafi tworzyć funkcje nie blokujące.</i></p> <p><i>Lab. 3 PWM</i> <i>Student potrafi napisać program wykorzystujący timer pracujący w trybie PWM. Potrafi obliczyć parametry, tak aby otrzymać przebieg o zadanej częstotliwości</i></p>
--	---

	<p>oraz odpowiednim wypełnieniu. Potrafi odczytać parametry sygnału PWM na porcie wejściowym, czyli wyznaczyć jego częstotliwość oraz wypełnienie.</p> <p><i>Lab. 4 Watchdog</i> Student potrafi napisać program zawierający obsługę Watchdoga. Rozróżnia różnicę między watchdog'iem niezależnym i okienkowym.</p> <p><i>Lab. 5 Dioda WS2812B</i> Student potrafi wykorzystać zdobyte doświadczenie nabyte podczas programowania timera w trybie PWM i zapoznając się z danymi katalogowymi diody RGB WS2812B, potrafi napisać program do jej obsługi, programując w tym celu timer, obsługiwany przy pomocy DMA.</p> <p><i>Lab. 6 Wyświetlacz alfanumeryczny</i> Student potrafi napisać program do obsługi wyświetlacza alfanumerycznego z wykorzystaniem sterownika HD44780U. Potrafi wyświetlać napisy, oraz definiowane przez siebie znaki.</p> <p><i>Ćwiczenia projektowe</i> Projekt realizowany z wykorzystaniem procesorów STM32. Obejmuje obsługę transmisji szeregowej z wykorzystaniem interfejsu USART obsługiwanego z użyciem przerwań i buforów kołowych, projekt i implementację własnego protokołu komunikacyjnego pozwalającego na wymianę dowolnych danych, oraz obsługę jednego z interfejsów dostępnego w procesorze STM32 .</p>
--	--

6. METODY (SPOSOBY) WERYFIKACJI I OCENY EFEKTÓW UCZENIA SIĘ OSIĄGNIĘTYCH PRZEZ STUDENTA

Efekt uczenia się	Forma oceny (podano przykładowe)					
	Egzamin ustny	Egzamin pisemny	Kolokwium	Projekt	Sprawozdanie	Aktywność
W1		x				
W2		x				
W3		x				
W4		x				
U1				x	x	
U2				x	x	
U3				x	x	
U4				x	x	
U5				x	x	
K1				x	x	

7. LITERATURA

Literatura podstawowa	<ol style="list-style-type: none"> STM32. Aplikacje i ćwiczenia w języku C, Marek Galewski, BTC Mikrokontrolery STM32 w praktyce , Krzysztof Paprocki, BTC "Mikrokontrolery ST7LITE w przykładach", Radosław Kwiecień, BTC S. W. Smith, The Scientist and Engineer's Guide to Digital Signal Processing, California Technical Publishing, San Diego 1999 W. Stallings: Organizacja i Architektura Systemu Komputerowego, WNT, Warszawa 2000 Dane katalogowe procesorów rodziny STM32 - strona producenta (datasheet)
-----------------------	--

	7. Noty aplikacyjne procesorów rodziny STM32 – strona producenta 8. Podręczniki programowania procesorów rodziny STM32 – strona producenta (manual) 9. Podręczniki opisu bibliotek CUBEmx dla procesorów rodziny STM32 – strona producenta
Literatura uzupełniająca	1. M. Mano: Architektura Komputerów, WNT, Warszawa 1990 r. 2. G. W. Gorsline: Mikrokomputery – Rodzina Intel I8086 WNT 1990 r

8. NAKŁAD PRACY STUDENTA – BILANS GODZIN I PUNKTÓW ECTS

Aktywność studenta		Obciążenie studenta – Liczba godzin (podano przykładowe)
Zajęcia prowadzone z bezpośrednim udziałem NA lub innych osób prowadzących zajęcia	Udział w zajęciach dydaktycznych, wskazanych w pkt. 1B	50
	Konsultacje	2+2+2
	Egzamin	2
Praca własna studenta	Przygotowanie do zajęć	15
	Studiowanie literatury	12
	Inne (przygotowanie do egzaminu, zaliczeń, przygotowanie projektu itd.)	40
Łączny nakład pracy studenta		125
Liczba punktów ECTS		5

* ostateczna liczba punktów ECTS

Kod przedmiotu:

Pozycja planu:

B.07

1. INFORMACJE O PRZEDMIOCIE

A. Podstawowe dane

Nazwa przedmiotu / zajęć	Podstawy baz danych
Kierunek studiów	Informatyka stosowana
Poziom studiów	I stopnia (inż.)
Profil	ogólnoakademicki
Forma studiów	stacjonarne
Specjalność	Technologie informacyjne Programowanie aplikacji biznesowych
Jednostka prowadząca kierunek studiów	Wydział Telekomunikacji, Informatyki i Elektrotechniki
Imię i nazwisko nauczyciela (li) i jego stopień lub tytuł naukowy osoby odpowiedzialnej za przygotowanie sylabusu	dr inż. Zbigniew Lutowski
Przedmioty wprowadzające	-
Wymagania wstępne	Podstawy programowania

B. Semestralny/tygodniowy rozkład zajęć według planu studiów

Semestr	Wykłady (W)	Ćwiczenia audytoryjne (Ć)	Ćwiczenia laboratoryjne (L)	Ćwiczenia projektowe (P)	Seminaria (S)	Zajęcia terenowe (T)	Liczba punktów ECTS*
II	30						2
II			30				2
III				15			1

2. EFEKTY KSZTAŁCENIA (wg KRK)

Lp.	Opis efektów uczenia się dla przedmiotu	Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się	Odniesienie do charakterystyk II stopnia (kod składnika opisu)
WIEDZA			
W1	Posiada elementarną wiedzę na temat systemów baz danych, panujących trendów w ich rozwoju oraz zastosowań.	K_W08	P6S_WG
W2	Zna podstawy języka zapytań SQL, metod tworzenia procedur składowanych i wyzwalaczy.	K_W05	P6S_WG
W3	Zna zasady modelowania struktur danych na różnych poziomach abstrakcji - modele E-R, modele relacyjne	K_W04	P6S_WG

W4	Ma uporządkowaną wiedzę w zakresie podstawowych zasad rządzących równoległym wykonywaniem operacji w wielodostępowych systemach bazodanowych – ACID transakcje, harmonogramy operacji	K_W08	P6S_WG
UMIEJĘTNOŚCI			
U1	Umie wybrać i posługiwać się narzędziami programowymi do tworzenia baz danych	K_U08	P6S_UW
U2	Potrafi zastosować język zapytań (np. SQL) do wyszukania określonych danych w bazie danych. Potrafi przygotować odpowiednią dokumentację.	K_U08	P6S_UW
U3	Potrafi korzystać z angielskojęzycznej dokumentacji towarzyszącej systemom i narzędziom bazodanowym.	K_U18	P6S_UK
U4	Potrafi zarządzać bezpieczeństwem bazy danych i autoryzacją.	K_U13	P6S_UW
U5	Potrafi opracować dokumentację dotyczącą zrealizowanego przez siebie projektu bazodanowego.	K_U20	P6S_UK
U6	Potrafi wykorzystać mechanizmy zapewniające transakcyjność operacji bazodanowych w celu zapewnienia współbieżnego dostępu do zawartości bazy danych oraz dostarczeniu niezbędnych mechanizmów synchronizacji.	K_U08	P6S_UW
KOMPETENCJE SPOŁECZNE			
K1	Ma świadomość ważności dokładnego wykonania projektu, zachowania standardów opisu, przestrzegania poprawności językowej i terminowego oddania prac;	K_K05	P6S_KO

3. METODY DYDAKTYCZNE

wykład multimedialny, pokaz, ćwiczenia laboratoryjne, projekt

4. FORMA I WARUNKI ZALICZENIA PRZEDMIOTU

Wykład zaliczany na podstawie kolokwium pisemnego. Warunkiem zaliczenia jest uzyskanie 51% punktów z kolokwium.

Laboratorium zaliczane na podstawie sprawozdań. Warunkiem zaliczenia jest oddanie wszystkich sprawozdań. Ocena końcowa to średnia arytmetyczna z ocen cząstkowych za sprawozdania., Przygotowanie i obrona projektu.

5. TREŚCI PROGRAMOWE

Wpisać treści osobno dla każdej z form zajęć wskazanych w punkcie 1.B	<p>Wykłady - Wprowadzenie do problematyki projektowania baz danych, model E-R – wybrane notacje - UML, Barker, Chen, encje, atrybuty, odwzorowanie na model relacyjny. Rozszerzenia obiektowe modelu E-R – specjalizacja, generalizacja. Model relacyjny, algebra relacji w relacyjnym modelu danych. Metody konwersji pomiędzy modelem E-R a modelem relacyjnym Normalizacja relacyjnych baz danych.</p> <p>Systemy zarządzania relacyjnymi bazami danych. Integralność baz danych. Język SQL, konstrukcje DDL, DML, DCL. Procedury składowane, wyzwalacze. Zarządzanie bazami danych, autoryzacja i bezpieczeństwo. Transakcje, ACID, zarządzanie współbieżnością transakcji, niezawodność, ochrona danych. Harmonogramy operacji bazodanowych – odtwarzalne, szeregowo, szeregowalne. Trendy rozwoju baz danych – systemy bazodanowe NoSQL.</p> <p>Projekt – Zaprojektowanie i realizacja struktury systemu bazodanowego z użyciem modelowania E-R oraz relacyjnego, realizacja zapytań SQL, realizacja</p>
---	--

	<p>prostej aplikacji klienckiej współpracującej z zaprojektowanym uprzednio systemem bazodanowym. Wykorzystanie narzędzi do generowania raportów.</p> <p>Ćwiczenia –</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Przygotowanie środowiska bazodanowego na maszynie wirtualnej – instalacja i konfiguracja systemu bazodanowego MySQL, instalacja narzędzia CASE 2) Wprowadzenie w narzędziu CASE wskazanych modeli E-R wykorzystujących związki, atrybuty wielowartościowe, hierarchię encji 3) Samodzielne zaprojektowanie modelu E-R i jego wprowadzenie do narzędzia CASE. 4) Dokonanie konwersji z uprzednio wprowadzonych modeli E-R na modele relacyjne, utworzenie schematów bazodanowych, wypełnienie bazy danych przykładowymi danymi 5) Samodzielna realizacja zapytań w języku SQL do baz danych utworzonych we wcześniejszych ćwiczeniach 6) Realizacja zaawansowanych zapytań w języku SQL do struktury bazy danych narzuconej odgórnie
--	---

6. METODY (SPOSOBY) WERYFIKACJI I OCENY EFEKTÓW UCZENIA SIĘ OSIĄGNIĘTYCH PRZEZ STUDENTA

(dla każdego efektu uczenia się wymienionego w pkt. 2. powinny znaleźć się metody sprawdzenia, czy został on osiągnięty przez studenta)

Efekt uczenia się	Forma oceny (podano przykładowe)					
	Egzamin ustny	Egzamin pisemny	Kolokwium	Projekt	Sprawozdanie	Aktywność
W1			x	x		
W2			x	x		
W3			x	x		
W4			x	x		
U1				x	x	
U2				x	x	
U3				x	x	
U4				x	x	
U5				x	x	
U6					x	
K1						x

7. LITERATURA

Literatura podstawowa	<ol style="list-style-type: none"> 1. Garcia-Molina H, Ullmann J.D, Widom J. 2011, Systemy baz danych : kompletny podręcznik, Helion 2. Beynon-Davies, P. 2003, Systemy Baz danych, WNT, wyd 3 3. Rogulski M. Bazy danych dla studentów:[podstawy projektowania i języka SQL] , 2012 WITKOM
Literatura uzupełniająca	<ol style="list-style-type: none"> 1. Date C.J., 2006, Relacyjne bazy danych dla praktyków, Helion, 2. Ramez Elmasri, Shamkant B. Navathe , Wprowadzenie do systemów baz danych Helion 2005

8. NAKŁAD PRACY STUDENTA – BILANS GODZIN I PUNKTÓW ECTS

Aktywność studenta		Obciążenie studenta – Liczba godzin (podano przykładowe)
Zajęcia prowadzone z bezpośrednim udziałem NA lub innych osób prowadzących zajęcia	Udział w zajęciach dydaktycznych, wskazanych w pkt. 1B	75
	Konsultacje	3
Praca własna studenta	Przygotowanie do zajęć	15
	Studiowanie literatury	10
	Inne (przygotowanie do egzaminu, zaliczeń, przygotowanie projektu itd.)	12
Łączny nakład pracy studenta		125
Liczba punktów ECTS		5

¹ ostateczna liczba punktów ECTS

Kod przedmiotu:

Pozycja planu: B.08

1. INFORMACJE O PRZEDMIOCIE

A. Podstawowe dane

Nazwa przedmiotu / zajęć	Grafika komputerowa
Kierunek studiów	Informatyka stosowana
Poziom studiów	I stopnia (inż.)
Profil	ogólnoakademicki
Forma studiów	stacjonarne
Specjalność	Technologie internetowe Programowanie aplikacji biznesowych
Jednostka prowadząca kierunek studiów	Wydział Telekomunikacji Informatyki i Elektrotechniki
Imię i nazwisko nauczyciela (li) i jego stopień lub tytuł naukowy osoby odpowiedzialnej za przygotowanie sylabusu	prof. dr hab. inż. Ryszard Choraś
Przedmioty wprowadzające	brak
Wymagania wstępne	Elementy matematyki(macierze, operacje na macierzach)

B. Semestralny/tygodniowy rozkład zajęć według planu studiów

Semestr	Wykłady (W)	Ćwiczenia audytoryjne (Ć)	Ćwiczenia laboratoryjne (L)	Ćwiczenia projektowe (P)	Seminaria (S)	Zajęcia terenowe (T)	Liczba punktów ECTS*
I	30						2
I				15			2

2. EFEKTY UCZENIA SIĘ DLA PRZEDMIOTU

Lp.	Opis efektów uczenia się dla przedmiotu	Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się	Odniesienie do charakterystyk II stopnia (kod składnika opisu)
WIEDZA			
W1	Student umie wymienić i scharakteryzować podstawowe algorytmy stosowane w grafice 2D i 3D.	K_W10	P6S_WG
W2	Student zna opis matematyczny obiektów graficznych w przestrzeni 2D/3D, zna sposoby modelowania brył, krzywych i powierzchni.	K_W10	P6S_WG
W3	Student zna pojęcie współrzędnych jednorodnych, rozumie macierzowy opis przekształceń w przestrzeni 3D	K_W10	P6S_WG
W4	Student Zna podstawy rzutowania obiektów 3D na płaszczyznę	K_W10	P6S_WG
UMIEJĘTNOŚCI			
U1	Student potrafi wykorzystać podstawowe algorytmy stosowane w grafice 2D i 3D.Umie wyznaczyć macierz transformacji.	K_U10	P6S_UW
U2	Student potrafi samodzielnie zaprojektować i wykonać aplikację graficzną, zawierającą elementy ruchu obiektów	K_U10	P6S_UW

	w oparciu o dostępny program np. Blender		
U3	Student potrafi samodzielnie tworzyć modele 3D obiektów, potrafi zastosować odpowiednie techniki teksturowania i oświetlenia aby nadać obiektom realistyczny wygląd	K_U10	P6S_UW
U4	potrafi realizować podstawowe zadania dotyczące grafiki komputerowej	K_U10	P6S_UW
U5	Student potrafi w prawidłowy sposób korzystać z dostępnych materiałów internetowych, repozytoriów obiektów graficznych i tekstur.,	K_U10	P6S_UW
KOMPETENCJE SPOŁECZNE			
K1	ma świadomość ważności dokładnego wykonania projektu grafiki 2D i 3D;	K_K05	P6S_KR

3. METODY DYDAKTYCZNE

wykład z wykorzystaniem technik multimedialnych, zadanie projektowe inne dla każdej z grup studenckich. Wykorzystanie programu Blender.

4. FORMA I WARUNKI ZALICZENIA PRZEDMIOTU

Wykład zaliczany na podstawie kolokwium – uzyskanie 51% punktów z kolokwium, Przedstawienie projektu i jego omówienie.

5. TREŚCI PROGRAMOWE

<p>Wpisać treści osobno dla każdej z form zajęć wskazanych w punkcie 1.B</p>	<p>Wykłady - Celem zajęć jest przedstawienie podstawowych zagadnień, możliwości realizacyjnych i tendencji rozwojowych grafiki komputerowej a także zapoznanie z podstawowymi problemami grafiki oraz metodami i algorytmami stosowanymi do ich rozwiązywania</p> <p>Zakres:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Grafika rastrowa i wektorowa. Sprzęt dla potrzeb grafiki komputerowej. • Podstawowe operacje rastrowe. • Współrzędne jednorodne. Opis macierzowy przekształceń dwuwymiarowych i trójwymiarowych. • Reprezentacja przestrzeni trójwymiarowej na płaszczyźnie. Rzutowanie, kamera i wirtualne studio. • Modelowanie brył. Modelowanie krzywych i powierzchni. • Eliminacja elementów zasłoniętych. • Światło i barwa w grafice komputerowej. • Modelowanie oświetlenia. Cieniowanie. • Oświetlenie globalne. Metoda śledzenia promieni. Metoda energetyczna. • Dążenie do realizmu w grafice komputerowej. Animacja. <p>Projekt</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Opracowanie modelu wybranego obiektu 3D, z odpowiednim oświetleniem i teksturą. 2. Opracowanie modelu wybranego obiektu 2D, z odpowiednim oświetleniem i teksturą. 3. Opracowanie modelu obiektu 3D z dodaną sekwencją animacji. 4. Opracowanie modelu obiektu 2D z dodaną sekwencją animacji. 5. Zaprojektowanie grafiki 2D do wybranego zastosowania. <p>Zaprojektowanie grafiki 3D do określonego zastosowania.</p>
--	---

6. METODY (SPOSOBY) WERYFIKACJI I OCENY EFEKTÓW UCZENIA SIĘ OSIĄGNIĘTYCH PRZEZ STUDENTA

(dla każdego efektu uczenia się wymienionego w pkt. 2. powinny znaleźć się metody sprawdzenia, czy został on osiągnięty przez studenta)

Efekt uczenia się	Forma oceny (podano przykładowe)					
	Egzamin ustny	Egzamin pisemny	Kolokwium	Projekt	Sprawozdanie	Aktywność
W1			x			
W2			x			
W3			x			
W4			x			
U1				x		
U2				x		
U3				x		
U4				x		
U5				x		
K1						x
K2						x

7. LITERATURA

Literatura podstawowa	<ol style="list-style-type: none"> 1. P. Shirley, Fundamentals of Computer Graphics, sec. ed. A K Peters, 2005 2. J.D. Foley, A. van Dam, St.K.Feiner, J.F. Hughes, Computer Graphics, Principles and Practice, Addison-Wesley Publ.Co.1996 3. D. Hearn, P. Baker, Computer Graphics, Prentice Hall 1997 4. J. Zabrodzki i inni, Grafika komputerowa, metody i narzędzia, WNT 1994 5. Kiciak P. Podstawy modelowania krzywych i powierzchni : zastosowania w grafice komputerowej WNT 2005
Literatura uzupełniająca	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ben Simonds , Blender : praktyczny przewodnik po modelowaniu, rzeźbieniu i renderowaniu , Wydawnictwo Helion 2014

8. NAKŁAD PRACY STUDENTA – BILANS GODZIN I PUNKTÓW ECTS

Aktywność studenta		Obciążenie studenta – Liczba godzin (podano przykładowe)
Zajęcia prowadzone z bezpośrednim udziałem NA lub innych osób prowadzących zajęcia	Udział w zajęciach dydaktycznych, wskazanych w pkt. 1B	45
	Konsultacje	4
Praca własna studenta	Przygotowanie do zajęć	11
	Studiowanie literatury	20
	Inne (przygotowanie do egzaminu, zaliczeń, przygotowanie projektu itd.)	20
Łączny nakład pracy studenta		100
Liczba punktów ECTS		4

* ostateczna liczba punktów ECTS

Kod przedmiotu:

Pozycja planu: B.09

1. INFORMACJE O PRZEDMIOCIE

A. Podstawowe dane

Nazwa przedmiotu / zajęć	Sieci komputerowe
Kierunek studiów	Informatyka stosowana
Poziom studiów	I stopnia (inż.)
Profil	ogólnoakademicki
Forma studiów	stacjonarne
Specjalność	Technologie informacyjne Programowanie aplikacji biznesowych
Jednostka prowadząca kierunek studiów	Wydział Telekomunikacji, Informatyki i Elektrotechniki
Imię i nazwisko nauczyciela (li) i jego stopień lub tytuł naukowy osoby odpowiedzialnej za przygotowanie sylabusu	dr inż. Beata Marciniak, dr inż. Mirosław Maszewski, mgr inż. Mirosław Pisarek
Przedmioty wprowadzające	brak
Wymagania wstępne	

B. Semestralny/tygodniowy rozkład zajęć według planu studiów

Semestr	Wykłady (W)	Ćwiczenia audytoryjne (Ć)	Ćwiczenia laboratoryjne (L)	Ćwiczenia projektowe (P)	Seminaria (S)	Zajęcia terenowe (T)	Liczba punktów ECTS*
I	30						2
I			30				2

2. EFEKTY UCZENIA SIĘ DLA PRZEDMIOTU

Lp.	Opis efektów uczenia się dla przedmiotu	Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się	Odniesienie do charakterystyk II stopnia (kod składnika opisu)
WIEDZA			
W1	ma uporządkowaną i podbudowaną teoretycznie wiedzę w zakresie technologii sieciowych oraz szeroko pojętych systemów komutacji cyfrowej na podstawie otwartego modelu OSI/ISO;	K_W07	P6S_WG
W2	Zna technologie wykorzystywane w sieciach komputerowych: Ethernet, FastEthernet, GigabitEthernet, 10GigabitEthernet, sieci bezprzewodowe oraz okablowanie strukturalne;	K_W07	P6S_WG
W3	ma podstawową wiedzę w zakresie konfiguracji adresów IPv4 i IPv6. Zna metodologię podziału na podsieci IPv4 i konfigurację kart sieciowych oraz potrzebę konfiguracji bramy domyślnej; Zna zasady konfiguracji urządzeń z protokołami IPv4 i IPv6;	K_W13	P6S_WG
W4	Zna zasadę działania stosu protokołów TCP/IP i usługi korzystające z tych protokołów;	K_W07	P6S_WG

W5	Zna zasadę działania gniazd sieciowych i metody ich wykorzystania w komunikacji sieciowej;	K_W07	P6S_WG
W6	Ma uporządkowaną i podbudowaną teoretycznie wiedzę na temat zadań aktywnych urządzeń sieciowych (most, przełącznik, router) i zna metody konfiguracji.	K_W07	P6S_WG
W7	Zna zasadę trasowania (routingu) w sposób statyczny i zasadę działania wybranych protokołów routingu (RIP, RIPng, EIGRP)	K_W07	P6S_WG
UMIEJĘTNOŚCI			
U1	potrafi opisać zadania każdej warstwy modelu OSI/ISO z przypisaniem funkcjonalności aktywnych urządzeń sieciowych do każdej z nich	K_U02	P6S_UW
U2	potrafi opracować dokumentację dla tworzonej sieci z wyszczególnieniem schematu adresacji urządzeń w podsieciach;	K_U18	P6S_UK
U3	Potrafi wykonać i przetestować okablowanie strukturalne.	K_U20	P6S_UK
U4	Potrafi opracować schemat adresacji IPv4 z podziałem na podsieci;	K_U07	P6S_UW
U5	Potrafi skonfigurować urządzenia sieciowe i urządzenia końcowe do pracy z IPv6	K_U07	P6S_UW
U6	potrafi zaimplementować wirtualne sieci prywatne na przełączniku;	K_U07	P6S_UW
U7	ma umiejętność konfiguracji routera na potrzeby domowej sieci komputerowej;	K_U06	P6S_UW
U8	potrafi zabezpieczyć dostęp do urządzeń sieciowych;	K_U13	P6S_UW
U9	Potrafi zaprojektować i przetestować sieć składającą się z kilku lokalizacji (routing statyczny i/lub dynamiczny, sieci Vlan) z wykorzystaniem programu PacketTracer;	K_U07	P6S_UW
U10	potrafi analizować wybrane aspekty protokołów i usług w sieciach komputerowych pod kątem wybrania określonej komunikacji	K_U21	P6S_UO
KOMPETENCJE SPOŁECZNE			
K1	rozumie potrzebę ciągłego dokształcania się ze względu na rozwój języków programowania	K_K02	P6S_KK
K2	Ma świadomość posiadanej wiedzy, którą potrafi przekazać w sposób jasny i zrozumiały	K_K05	P6S_KR

3. METODY DYDAKTYCZNE

wykład z wykorzystaniem technik multimedialnych, ćwiczenia laboratoryjne

4. FORMA I WARUNKI ZALICZENIA PRZEDMIOTU

Wykład zaliczany na podstawie kolokwium (51% ogólnej liczby punktów),
Laboratorium: odbycie i opracowanie sprawozdań ze wszystkich zajęć laboratoryjnych (średnia arytmetyczna z ocen za sprawozdania)

5. TREŚCI PROGRAMOWE

Wpisać treści osobno dla każdej z form zajęć wskazanych w punkcie 1.B

Wykłady - Geneza i rozwój sieci komputerowych. Warstwowy model architektury sieci komputerowych (OSI, TCP/IP). Fizyczne środki transmisji w sieciach lokalnych – rodzaje mediów transmisyjnych, topologie. Protokoły sieci: protokoły sterowania łączem logicznym, protokoły sterowania dostępem do medium (MAC), protokoły warstwy sieciowej, protokoły warstwy transportowej, protokoły warstwy aplikacji.. Technologie sieci LAN: Ethernet, FastEthernet,

	<p>GigabitEthernet, 10GigabitEthernet, sieci bezprzewodowe. Elementy aktywne sieci: karta sieciowa, stacja robocza, serwer plików, gniazda okablowania, mosty, routery, bramy, przełączniki. Konfiguracja sieci lokalnych: sieć równorzędna z udostępnieniem zasobów, sieci typu klient – serwer. Okablowanie strukturalne. Współpraca sieci lokalnych – intranety. Projektowanie sieci. Przełączniki i ich zadania w sieci. Zasady i tworzenie VLAN-ów w sieciach lokalnych. Routing – zasada działania. Routing statyczny i dynamiczny: wybrane protokoły (RIP, RIPng, EIGRP).</p> <p>Ćwiczenia laboratoryjne:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Konfiguracja karty sieciowej.(przewodowej/ bezprzewodowej). Mówienie możliwości platformy MyNetacad na platformie www.netacad.com. 2. Tworzenie schematu adresacji z podziałem na podsieci. 3. Budowa sieci lokalnej z wykorzystaniem programu Packet tracer i implementacja opracowanego schematu adresacji. 4. Testowanie łączności z wykorzystaniem filtracji protokołów. 5. Konfiguracja wirtualnych sieci prywatnych na przełączniku. 6. Łączenie sieci lokalnych przez sieć WAN. Routing statyczny. 7. Testowanie protokołów routingu dynamicznego RIP. 8. Testowanie protokołów routingu dynamicznego EIGRP. 9. Rozwiązywanie problemów z niewłaściwą konfiguracją urządzeń.
--	--

6. METODY (SPOSOBY) WERYFIKACJI I OCENY EFEKTÓW UCZENIA SIĘ OSIĄGNIĘTYCH PRZEZ STUDENTA

(dla każdego efektu uczenia się wymienionego w pkt. 2. powinny znaleźć się metody sprawdzenia, czy został on osiągnięty przez studenta)

Efekt uczenia się	Forma oceny (podano przykładowe)					
	Egzamin ustny	Egzamin pisemny	Kolokwium	Projekt	Sprawozdanie	Aktywność
W1			x			
W2			x			
W3			x			
W4			x			
W5			x			
W6			x			
W7			x			
U1					x	
U2					x	
U3					x	
U4					x	
U5					x	
U6					x	
U7					x	
U8					x	
U9					x	
U10					x	
K1						x
K2						x

7. LITERATURA

Literatura podstawowa	<ol style="list-style-type: none"> 1. Douglas E. Comer, 2012, Sieci komputerowe i intersieci, Helion, Gliwice 2. Bruce Hartpence, 2013, Routing i switching : praktyczny przewodnik, Helion, Gliwice 3. Roshan P., Leary J., 2007, Bezprzewodowe sieci LAN 802.11 : podstawy, Wydawnictwo Naukowe PWN 4. Akademia sieci Cisco CCNA : semestry 1 & 2, Wydawnictwo Naukowe PWN, 2007.
Literatura uzupełniająca	<ol style="list-style-type: none"> 1. Gary A. Donahue, 2012, Wojownik sieci, wydawnictwo Helion 2. A. Engst, G. Fleishman, 2005, Sieci bezprzewodowe, Helion, Gliwice 3. Chustecki i in.,Praca zbiorowa, 2003, Vademecum Teleinformatyka, Sieci komputerowe, telekomunikacja, instalatorstwo ,IDG Poland S.A., Warszawa

8. NAKŁAD PRACY STUDENTA – BILANS GODZIN I PUNKTÓW ECTS

Aktywność studenta		Obciążenie studenta – Liczba godzin (podano przykładowe)
Zajęcia prowadzone z bezpośrednim udziałem NA lub innych osób prowadzących zajęcia	Udział w zajęciach dydaktycznych, wskazanych w pkt. 1B	60
	Konsultacje	4
Praca własna studenta	Przygotowanie do zajęć	20
	Studiowanie literatury	12
	Inne (przygotowanie do egzaminu, zaliczeń, przygotowanie projektu itd.)	30
Łączny nakład pracy studenta		126
Liczba punktów ECTS		4

* ostateczna liczba punktów ECTS

Kod przedmiotu:

Pozycja planu: B.10

1. INFORMACJE O PRZEDMIOCIE

A. Podstawowe dane

Nazwa przedmiotu / zajęć	Algorytmy i struktury danych
Kierunek studiów	Informatyka stosowana
Poziom studiów	I (inż.) stopnia
Profil	ogólnoakademicki
Forma studiów	stacjonarne
Specjalność	Technologie informacyjne Programowanie aplikacji biznesowych
Jednostka prowadząca kierunek studiów	Wydział Telekomunikacji, Informatyki i Elektrotechniki
Imię i nazwisko nauczyciela (li) i jego stopień lub tytuł naukowy osoby odpowiedzialnej za przygotowanie sylabusu	dr inż. Mścisław Śrutek
Przedmioty wprowadzające	brak
Wymagania wstępne	Podstawowa obsługa komputera

B. Semestralny/tygodniowy rozkład zajęć według planu studiów

Semestr	Wykłady (W)	Ćwiczenia audytoryjne (Ć)	Ćwiczenia laboratoryjne (L)	Ćwiczenia projektowe (P)	Seminaria (S)	Zajęcia terenowe (T)	Liczba punktów ECTS*
I	30						2
II			30				2

2. EFEKTY UCZENIA SIĘ DLA PRZEDMIOTU

Lp.	Opis efektów uczenia się dla przedmiotu	Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się	Odniesienie do charakterystyk II stopnia (kod składnika opisu)
WIEDZA			
W1	Po pomyślnym ukończeniu kursu student powinien: opisać podstawowe algorytmy sortowania i wyszukiwania. Będzie w stanie określić paradygmat projektowania algorytmu opierający się na rekurencyjnym podziale na podproblemy: dziel i zwyciężaj.	K_W04	P6S_WG
W2	Student będzie miał wiedzę do dyskusji na temat złożoności algorytmów, będzie w stanie wyjaśnić pojęcie grafu i minimalnego drzewa rozpinającego.	K_W05	P6S_WG
UMIEJĘTNOŚCI			
U1	Student będzie w stanie, korzystając z dostępnej literatury i Internetu, uzyskać informacje w celu poprawy funkcjonalności badanych algorytmów	K_U04	P6S_UW
U2	Student potrafi przygotować sprawozdanie z przeprowadzonych badań	K_U09	P6S_UW
KOMPETENCJE SPOŁECZNE			

K1	Student jest w stanie działać i myśleć w sposób kreatywny	K_K01	P6S_KK
----	---	-------	--------

3. METODY DYDAKTYCZNE

wykład z wykorzystaniem technik multimedialnych, ćwiczenia laboratoryjne

4. FORMA I WARUNKI ZALICZENIA PRZEDMIOTU

Wykład zaliczany na podstawie kolokwium pisemnego. Warunkiem zaliczenia jest uzyskanie 51% punktów z kolokwium.
Laboratorium zaliczane na podstawie sprawozdań. Warunkiem zaliczenia jest oddanie wszystkich sprawozdań. Ocena końcowa to średnia arytmetyczna z ocen częściowych za sprawozdania.

5. TREŚCI PROGRAMOWE

<p>Wpisać treści osobno dla każdej z form zajęć wskazanych w punkcie 1.B</p>	<p>Wykład:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Podstawowe struktury danych, metody ich zapisywania i przeszukiwania. • Podstawowe zasady zapisywania i analizy algorytmów - poprawność, złożoność obliczeniowa i pamięciowa algorytmu, • Metody projektowania wydajnych algorytmów - metoda dziel i zwyciężaj, algorytmy zachłanne, programowanie dynamiczne, przeszukiwanie z nawrotami i metoda podziału i ograniczeń , transformacyjna konstrukcja algorytmu. • Sortowanie - sortowanie przez wstawianie, wybór, zamianę, sortowanie szybkie, złożoność problemu sortowania. • Selekcja- algorytm Hoare'a , algorytm magicznych piątek • Wyszukiwanie i słowniki - wyszukiwanie liniowe i binarne, drzewa wyszukiwań binarnych, zrównoważone drzewa wyszukiwań, haszowanie , B-drzewa • Problem komiwojażera, ścieżki Eulera i Hamiltona, algorytm Dijkstry. • Algorytmy grafowe - komputerowe reprezentacje grafów, metody przeszukiwania grafów i ich zastosowania - najkrótsze ścieżki, spójność, dwuspójność, silna spójność, sortowanie topologiczne , problemy ścieżkowe, minimalne drzewo rozpinające, najliczniejsze skojarzenia w grafach dwudzielnych. • Tekstowe struktury danych - tablice sufiksowe, drzewa sufiksowe <p>Laboratorium:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Implementacja algorytmów sortowania oraz badanie ich szybkości • Algorytmy selekcji • Struktury danych: tablice jednowymiarowe i wielowymiarowe, kolejka, stos, lista, drzewa i grafy, (FIFO, LIFO), • Struktury danych w bibliotece STL • Algorytmy wyszukiwania wzorców w tekście
--	--

6. METODY (SPOSOBY) WERYFIKACJI I OCENY EFEKTÓW UCZENIA SIĘ OSIĄGNIĘTYCH PRZEZ STUDENTA

(dla każdego efektu uczenia się wymienionego w pkt. 2. powinny znaleźć się metody sprawdzenia, czy został on osiągnięty przez studenta)

Efekt uczenia się	Forma oceny (podano przykładowe)					
	Egzamin ustny	Egzamin pisemny	Kolokwium	Projekt	Sprawozdanie	Aktywność
W1			x			
W2			x			
U1					x	

U2					x	
K1					x	x

7. LITERATURA

Literatura podstawowa	<ol style="list-style-type: none"> 1. Niklaus Wirth, Algorytmy + struktury danych = programy, WNT 2000 2. Alfred V. Aho, John E. Hopcroft, Jeffrey D. Ullman , Algorytmy i struktury danych, Helion, 2003 3. Robert Sedgewick , Algorytmy w C++ : grafy, Wydaw. RM, 2003 4. Donald E. Knuth, Sztuka programowania. T. 1, Algorytmy podstawowe , WNT, 2002 5. Donald E. Knuth, Sztuka programowania. T. 3, Sortowanie i wyszukiwanie, WNT, 2002
Literatura uzupełniająca	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bruce Eckel, Thinking in java. Edycja polska. Wydanie IV, Wydawnictwo Helion. 2. Bruce Eckel, Thinking in C++. Edycja polska. Wydawnictwo Helion.

8. NAKŁAD PRACY STUDENTA – BILANS GODZIN I PUNKTÓW ECTS

Aktywność studenta		Obciążenie studenta – Liczba godzin (podano przykładowe)
Zajęcia prowadzone z bezpośrednim udziałem NA lub innych osób prowadzących zajęcia	Udział w zajęciach dydaktycznych, wskazanych w pkt. 1B	60
	Konsultacje	4
Praca własna studenta	Przygotowanie do zajęć	10
	Studiowanie literatury	16
	Inne (przygotowanie do egzaminu, zaliczeń, przygotowanie projektu itd.)	10
Łączny nakład pracy studenta		100
Liczba punktów ECTS		4

* ostateczna liczba punktów ECTS

Kod przedmiotu:

Pozycja planu: B.11

1. INFORMACJE O PRZEDMIOCIE

A. Podstawowe dane

Nazwa przedmiotu / zajęć	Teoria informacji
Kierunek studiów	Informatyka stosowana
I (inż.) stopnia	I (inż.) stopnia
Profil	ogólnoakademicki
Forma studiów	stacjonarne
Specjalność	Technologie informacyjne Programowanie aplikacji biznesowych
Jednostka prowadząca kierunek studiów	Wydział Telekomunikacji, Informatyki i Elektrotechniki
Imię i nazwisko nauczyciela (li) i jego stopień lub tytuł naukowy osoby odpowiedzialnej za przygotowanie sylabusu	dr hab. inż. Maciej Walkowiak, prof. UTP
Przedmioty wprowadzające	Brak
Wymagania wstępne	Podstawowe wiadomości z matematyki

B. Semestralny/tygodniowy rozkład zajęć według planu studiów

Semestr	Wykłady (W)	Ćwiczenia audytoryjne (Ć)	Ćwiczenia laboratoryjne (L)	Ćwiczenia projektowe (P)	Seminaria (S)	Zajęcia terenowe (T)	Liczba punktów ECTS*
I	30						2

2. EFEKTY UCZENIA SIĘ DLA PRZEDMIOTU

Lp.	Opis efektów uczenia się dla przedmiotu	Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się	Odniesienie do charakterystyk II stopnia (kod składnika opisu)
WIEDZA			
W1	ma podstawową wiedzę z podstaw przechowywania, przetwarzania i transmisji danych;	K_W02	P6S_WG
W2	ma uporządkowaną i podbudowaną teoretycznie wiedzę o systemie teleinformatycznym i częściach składowych tego systemu;	K_W01	P6S_WG
W3	orientuje się w obecnym stanie i najnowszych trendach rozwojowych informatyki związanych z kodowaniem i przetwarzaniem informacji;	K_W02	P6S_WG
KOMPETENCJE SPOŁECZNE			
K1	jest przygotowany do zdobywania nowych kompetencji i współpracy z przedstawicielami innych zawodów	K_K01	P6S_KK

3. METODY DYDAKTYCZNE

wykład multimedialny i tradycyjny (w części wymagającej przekształceń matematycznych)

4. FORMA I WARUNKI ZALICZENIA PRZEDMIOTU

Zaliczenie pisemne i/lub ustne, praca domowa.

Zaliczenie kolokwium następuje po uzyskaniu 51% maksymalnej oceny. Zaliczenie prac domowych zależy od treści i formy pracy, studenci są informowani o trybie zaliczeń przed przydzieleniem prac.

5. TREŚCI PROGRAMOWE

Wpisać treści osobno dla każdej z form zajęć wskazanych w punkcie 1.B	<p>Wykłady:</p> <p><u>Cel przedmiotu:</u> Wprowadzenie w teorię przydatną we wszystkich zastosowaniach informatyki. Teoria umożliwia pomiar ilości informacji zawartej w zmiennej losowej lub w ciągu bitów, a także określa kryteria optymalnego przesyłania zakodowanej wiadomości przez zaszumiony kanał.</p> <p><u>Treści:</u> Pojęcie entropii.. Entropia warunkowa, pojęcie informacji. System transmisji informacji (źródło, koder, nadajnik, kanał, odbiornik, dekodek, odbiorca). Nadmiarowość źródeł rzeczywistych. Kodowanie źródłowe. Wykorzystanie list frekwencyjnych do oceny skuteczności kompresji danych. Pierwsze twierdzenie Shannona o optymalnym kodowaniu. Nierówność Krafta. Kody Shannona-Fano. Kanał rzeczywisty z zakłóceniami i zniekształceniami. Informacja odebrana pozornie; informacja odebrana błędnie. Przesyłanie wiadomości przez kanał rzeczywisty, przepustowość kanału. Kodowanie kanałowe. Główne twierdzenie Shannona o optymalnym przesyłaniu informacji. Kody wykrywające błędy i kody korygujące błędy. Kody Hamminga. Kodowanie Reeda-Solomona. Złożoność informacyjna Kołmogorowa i jej własności. Złożoność informacyjna Kołmogorowa a entropia Shannona - uniwersalny test Martina Loffa.</p>
---	---

6. METODY (SPOSOBY) WERYFIKACJI I OCENY EFEKTÓW UCZENIA SIĘ OSIĄGNIĘTYCH PRZEZ STUDENTA

(dla każdego efektu uczenia się wymienionego w pkt. 2. powinny znaleźć się metody sprawdzenia, czy został on osiągnięty przez studenta)

Efekt uczenia się	Forma oceny (podano przykładowe)					
	Egzamin ustny	Egzamin pisemny	Kolokwium	Projekt	Sprawozdanie	Aktywność
W1			x			
W2			x			
W1			x			
K1						x

7. LITERATURA

Literatura podstawowa	<ol style="list-style-type: none">1. Yeung RW. 2002, <i>A First Course in Information Theory</i>. Kluwer Academic/Plenum Publishers2. Yeung RW., 2008, 2002, <i>Information Theory and Network Coding</i>. Springer.3. Drozdek A., 2007, <i>Wprowadzenie do kompresji danych</i>, Wydawnictwo Naukowo-Techniczne.4. Zieliński T.P., 2009, <i>Cyfrowe przetwarzanie sygnałów. Od teorii do zastosowań</i>, Wydawnictwa Komunikacji i Łączności WKŁ,
-----------------------	---

	5. Izydorzyc J., Płonka G., Tyma G., 2006, <i>Teoria sygnałów. Wstęp</i> , Wydanie II, Wydawnictwo Helion
Literatura uzupełniająca	<ol style="list-style-type: none"> 1. Chojcan J., Rutkowski J., 1994, Zbiór zadań z teorii informacji i kodowania, Wydawnictwo Politechniki Śląskiej. 2. Bentley J., 2012, <i>Perelki programowania</i>, Helion, 3. Shannon Claude; Weaver Warren, 1949. <i>The Mathematical Theory of Communication</i>. Urbana, Illinois: University of Illinois Press. Dostępny jako pdf pod adresem: http://monoskop.org/images/b/be/Shannon_Claude_E_Weaver_Warren_The_Mathematical_Theory_of_Communication_1963.pdf

8. NAKŁAD PRACY STUDENTA – BILANS GODZIN I PUNKTÓW ECTS

Aktywność studenta		Obciążenie studenta – Liczba godzin (podano przykładowe)
Zajęcia prowadzone z bezpośrednim udziałem NA lub innych osób prowadzących zajęcia	Udział w zajęciach dydaktycznych, wskazanych w pkt. 1B	30
	Konsultacje	2
Praca własna studenta	Przygotowanie do zajęć	8
	Studiowanie literatury	5
	Inne (przygotowanie do egzaminu, zaliczeń, przygotowanie projektu itd.)	5
Łączny nakład pracy studenta		50
Liczba punktów ECTS		2

* ostateczna liczba punktów ECTS

Kod przedmiotu:

Pozycja planu: B.12

1. INFORMACJE O PRZEDMIOCIE

A. Podstawowe dane

Nazwa przedmiotu / zajęć	Statystyka inżynierska
Kierunek studiów	Informatyka stosowana
Poziom studiów	I stopnia (inż.)
Profil	ogólnoakademicki
Forma studiów	stacjonarne
Specjalność	Technologie informacyjne Programowanie aplikacji biznesowych
Jednostka prowadząca kierunek studiów	Wydział Telekomunikacji, Informatyki i Elektrotechniki
Imię i nazwisko nauczyciela (li) i jego stopień lub tytuł naukowy osoby odpowiedzialnej za przygotowanie sylabusu	prof. dr hab. inż. Ihor Yavorsky
Przedmioty wprowadzające	brak
Wymagania wstępne	Podstawowa wiedza z matematyki

B. Semestralny/tygodniowy rozkład zajęć według planu studiów

Semestr	Wykłady (W)	Ćwiczenia audytoryjne (Ć)	Ćwiczenia laboratoryjne (L)	Ćwiczenia projektowe (P)	Seminaria (S)	Zajęcia terenowe (T)	Liczba punktów ECTS*
I	15						1
I		15					1

2. EFEKTY UCZENIA SIĘ DLA PRZEDMIOTU

Lp.	Opis efektów uczenia się dla przedmiotu	Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się	Odniesienie do charakterystyk II stopnia (kod składnika opisu)
WIEDZA			
W1	Po pomyślnym ukończeniu kursu student powinien posiadać podstawową wiedzę z probabilistyki, estymacji parametrów liczbowych na podstawie danych doświadczalnych, określenie prostej regresji, wyznaczanie przedziału ufności.	K_W01	P6S_WG
W2	Student będzie znał powiązanie metod obróbki statystycznej wykorzystywanych w programach informatycznych do rozwiązywania zadań z zakresu różnych dziedzin nauki.	K_W16	P6S_WG
UMIEJĘTNOŚCI			
U1	Student będzie w stanie, korzystając z dostępnej literatury i Internetu, uzyskać informacje w celu poprawnej interpretacji wyników, potrafi omówić i opracować wyniki	K_U01	P6S_UW
U2	Potrafi porównać i ocenić przydatność metod i	K_U01	P6S_UW

	algorytmów		
KOMPETENCJE SPOŁECZNE			
K1	Ma świadomość i rozumie pozatechniczne aspekty działalności inżyniera informatyka	K_K03	P6S_KO

3. METODY DYDAKTYCZNE

wykład z wykorzystaniem technik multimedialnych, ćwiczenia audytoryjne

4. FORMA I WARUNKI ZALICZENIA PRZEDMIOTU

kolokwium zaliczeniowe / prezentacja - zadania / sprawozdanie - zadania / aktywność - (ocena jest średnią arytmetyczną ocen cząstkowych - zaliczenie pozytywne powyżej 50% opanowanego zakresu wg. skali ocen)

5. TREŚCI PROGRAMOWE

<p>Wpisać treści osobno dla każdej z form zajęć wskazanych w punkcie 1.B</p>	<p>Wykład:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Opracowanie i prezentacja materiału statystycznego (szeregi statystyczne, histogram i dystrybuanta), • Charakterystyki liczbowe (miary położenia, miary zmienności, miary kształtu), • Estymacja przedziałowa parametrów (przedziały ufności dla wartości oczekiwanej, przedziały ufności dla wariancji i odchylenia standardowego, szacowanie minimalnej liczebności próby losowej), • Testy parametryczne (testy dla wartości przeciętnej, testy dla wariancji i odchylenia standardowego), • Metody analizy korelacji i regresji (rodzaje korelacji, współczynnik korelacji liniowej, liniowa funkcja regresji), • Zmienne losowe i ich rozkłady (wybrane rozkłady zmiennej losowej ciągłej, wyliczanie prawdopodobieństw). <p>Ćwiczenia:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Rozkłady jednowymiarowe i ich parametry, typowe przykłady rozkładów ▪ Zmienna losowa dwuwymiarowa, współczynnik korelacji, prosta regresji ▪ Opracowanie danych pomiarowych, estymacja parametrów liczbowych do analizy i wizualizacji <p>Podstawowe operacje i czynności w arkuszu kalkulacyjnym,</p>
--	---

6. METODY (SPOSOBY) WERYFIKACJI I OCENY EFEKTÓW UCZENIA SIĘ OSIĄGNIĘTYCH PRZEZ STUDENTA

(dla każdego efektu uczenia się wymienionego w pkt. 2. powinny znaleźć się metody sprawdzenia, czy został on osiągnięty przez studenta)

Efekt uczenia się	Forma oceny (podano przykładowe)					
	Egzamin ustny	Egzamin pisemny	Kolokwium	Projekt	Sprawozdanie	Aktywność
W1			x			
W2			x			
U1					x	
U2					x	
K1						x

7. LITERATURA

Literatura podstawowa	<ol style="list-style-type: none"> 1. Elementy statystyki dla inżynierów, Witold Klonecki, Politechnika Wroclawska 1996 2. Rachunek niepewności pomiaru, Edward Mulas, Roman Rumianowski, Oficyna Wydawnicza Politechniki Warszawskiej 2002 3. Wstęp do analizy błędu pomiarowego, R.J. Taylor, Warszawa, PWN 1995
Literatura uzupełniająca	<ol style="list-style-type: none"> 1. Statystyka po ludzku P. Tatrzycki, Wydawnictwo Złote Myśli 2007, 2. Statystyka dla studentów kierunków technicznych i przyrodniczych J. Koronacki, J. Mielniczuk, Wydawnictwo Naukowo-Techniczne 2006 3. Rachunek prawdopodobieństwa i statystyka w zadaniach W. Krysicki, J. Bartos [...], Wydawnictwo Naukowe PWN 1998

8. NAKŁAD PRACY STUDENTA – BILANS GODZIN I PUNKTÓW ECTS

Aktywność studenta		Obciążenie studenta – Liczba godzin (podano przykładowe)
Zajęcia prowadzone z bezpośrednim udziałem NA lub innych osób prowadzących zajęcia	Udział w zajęciach dydaktycznych, wskazanych w pkt. 1B	30
	Konsultacje	4
Praca własna studenta	Przygotowanie do zajęć	10
	Studiowanie literatury	10
	Inne (przygotowanie do egzaminu, zaliczeń, przygotowanie projektu itd.)	6
Łączny nakład pracy studenta		60
Liczba punktów ECTS		2

* ostateczna liczba punktów ECTS

Kod przedmiotu:

Pozycja planu: B.13

1. INFORMACJE O PRZEDMIOCIE

A. Podstawowe dane

Nazwa przedmiotu / zajęć	Matematyka dyskretna
Kierunek studiów	Informatyka stosowana
Poziom studiów	I stopnia (inż.)
Profil	ogólnoakademicki
Forma studiów	stacjonarne
Specjalność	Technologie informacyjne Programowanie aplikacji biznesowych
Jednostka prowadząca kierunek studiów	Wydział Telekomunikacji, Informatyki i Elektrotechniki
Imię i nazwisko nauczyciela (li) i jego stopień lub tytuł naukowy osoby odpowiedzialnej za przygotowanie sylabusu	dr inż. Wiesław Zech
Przedmioty wprowadzające	brak
Wymagania wstępne	Podstawowa obsługa komputera

B. Semestralny/tygodniowy rozkład zajęć według planu studiów

Semestr	Wykłady (W)	Ćwiczenia audytoryjne (Ć)	Ćwiczenia laboratoryjne (L)	Ćwiczenia projektowe (P)	Seminaria (S)	Zajęcia terenowe (T)	Liczba punktów ECTS*
III	30 ^E						3
III			30				2

2. EFEKTY UCZENIA SIĘ DLA PRZEDMIOTU

Lp.	Opis efektów uczenia się dla przedmiotu	Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się	Odniesienie do charakterystyk II stopnia (kod składnika opisu)
WIEDZA			
W1	ma uporządkowaną wiedzę w zakresie przeliczania podstawowych funkcji dyskretnych i natury związków między nimi a rozmieszczeniami i podziałem zbiorów.	K_W01	P6S_WG
W2	zna zasady: szufladkową Dirichleta, włączania i wyłączania oraz jej zastosowanie do przeliczania suriekcji i wyznaczania liczby nieporządków.	K_W01	P6S_WG
W3	ma uporządkowaną wiedzę w zakresie kombinatorycznych i boolowskich właściwości kostek binarnych. Zna metody przeliczania dróg i obiektów w topologiach siatkowych, ścianek w kostkach binarnych i grafów przy zadanej liczbie węzłów.	K_W01	P6S_WG
W4	Ma uporządkowaną wiedzę w zakresie arytmetyki modularnej, niezbędną do: rozwiązywania liniowych równań modularnych oraz do obliczania kluczy prywatnych w systemie RSA	K_W01	P6S_WG

W5	Zna algorytm generowania wszystkich maksymalnych klik grafu, niezbędny do: wyznaczania największej klik, pokrycia wierzchołkowego i największego niezależnego zbioru wierzchołków.	K_W01	P6S_WG
UMIEJĘTNOŚCI			
U1	potrafi integrować uzyskane informacje przydatne do rozwiązania zadanego problemu z matematyki dyskretnej.	K_U18	P6S_UK
U2	Potrafi konstruować niektóre algorytmy wykorzystując poznane metody i prostsze algorytmy w zakresie matematyki dyskretnej.	K_U04	P6S_UW
U3	umie napisać program rekurencyjny będący implementacją algorytmu w zakresie matematyki dyskretnej.	K_U01	P6S_UW
KOMPETENCJE SPOŁECZNE			
K1	Rozumie potrzebę ciągłego dokształcania się ze względu na rozwój matematyki stosowanej w informatyce	K_K01	P6S_KK
K2	Ma świadomość posiadanej wiedzy, którą potrafi przekazywać w sposób jasny i zrozumiały	K_K05	P6S_KR

3. METODY DYDAKTYCZNE

wykład z wykorzystaniem technik multimedialnych, ćwiczenia laboratoryjne

4. FORMA I WARUNKI ZALICZENIA PRZEDMIOTU

Wykład zaliczany na podstawie egzaminu pisemnego. Warunkiem zaliczenia jest uzyskanie 51% punktów z egzaminu.

Laboratorium zaliczane na podstawie sprawozdań. Warunkiem zaliczenia jest oddanie wszystkich sprawozdań. Ocena końcowa to średnia arytmetyczna z ocen cząstkowych za sprawozdania.

5. TREŚCI PROGRAMOWE

<p>Wpisać treści osobno dla każdej z form zajęć wskazanych w punkcie 1.B</p>	<p>Wykłady: Omówienie podstawowych rodzajów rozmieszczeń (w modelu przedmioty pojemniki) i ich przeliczania. Funkcje dyskretne (w tym iniekcje, suriekcje, bijekcje) oraz metody ich przeliczania w powiązaniu z odpowiadającymi im modelami rozmieszczeń i podziałem zbioru. Zasady: szufladkowa Dirichleta, włączania i wyłączania oraz jej zastosowanie do przeliczania suriekcji i wyznaczania liczby nieporządków. Zliczanie dróg i obiektów w topologiach siatkowych. Kombinatoryczne i boolowskie właściwości kostek binarnych w powiązaniu z teorią krat. Zliczanie grafów. Arytmetyka modularna i rozwiązywanie równań modularnych oraz aplikacje w kryptografii. Elementy teorii grafów, w szczególności rekurencyjny algorytm wyznaczanie zbioru maksymalnych klik w grafie w powiązaniu z problemami: pokrycia wierzchołkowego i największego niezależnego zbioru wierzchołków. Do uzyskania zaliczenia z przedmiotu niezbędne jest uzyskanie 51% punktów z kolokwium.</p> <p>Ćwiczenia laboratoryjne:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Generowanie i zliczanie podzbiorów zbioru n-elementowego 2. Generowanie i zliczanie podziałów zbioru n-elementowego 3. Generowanie permutacji elementów zbioru n-elementowego 4. Generowanie i zliczanie k-permutacji elementów zbioru n-elementowego 5. Generowanie uporządkowanych rozmieszczeń k symboli w n listach 6. Generowanie współczynników wielomianowych i składników rozwinięcia k-elementowej sumy zmiennych liczbowych podniesionej do n-tej potęgi 7. Generowanie i zliczanie k-elementowych zbiorów z powtórzeniami utworzonych z n różnych elementów 8. Wykorzystanie rozszerzonego algorytmu Euklidesa do rozwiązywania
--	---

	<p>linowych równań modularnych i wyznaczania odwrotności modularnej</p> <p>9. Wykorzystanie algorytmu wyznaczania odwrotności modularnej do obliczania klucza prywatnego w systemie kryptograficznym RSA</p> <p>10. Implementacja rekurencyjnego algorytmu do wyznaczania największej klikli grafu</p> <p>11. Wyznaczanie największego zbioru wierzchołków i związanego z nim pokrycia wierzchołkowego grafu</p> <p>12. Ćwiczenia realizowane są w oparciu o WinPython 3.6</p>
--	--

6. METODY (SPOSOBY) WERYFIKACJI I OCENY EFEKTÓW UCZENIA SIĘ OSIĄGNIĘTYCH PRZEZ STUDENTA

(dla każdego efektu uczenia się wymienionego w pkt. 2. powinny znaleźć się metody sprawdzenia, czy został on osiągnięty przez studenta)

Efekt uczenia się	Forma oceny (podano przykładowe)					
	Egzamin ustny	Egzamin pisemny	Kolokwium	Projekt	Sprawozdanie	Aktywność
W1		x	x			
W2		x	x			
W3		x	x			
W4		x	x			
W5		x	x			
U1					x	
U2					x	
U3					x	
K1						x
K2						x

7. LITERATURA

Literatura podstawowa	<ol style="list-style-type: none"> Zech W. Matematyka dyskretna. Materiały do zajęć. (dostępne drogą elektroniczną - PDF). Palka Zbigniew, Ruciński Andrzej, 2004, Wykłady z kombinatoryki, WNT, Warszawa Ross Kenneth A., Wright Charles R. B., 2005, Matematyka dyskretna, PWN, Warszawa.
Literatura uzupełniająca	<ol style="list-style-type: none"> Gilbert Wiliam J., Nicholson W. Keith, 2008, Algebra współczesna z zastosowaniami, WNT, Warszawa. Lipski W., 2004, Kombinatoryka dla programistów, PWN, Warszawa. Summerfield Mark, 2010, Python 3, Helion Libura Marek, Sikorski Jarosław, 2005, Wykłady matematyki dyskretnej: Cz. II: Teoria Grafów. Wydawnictwo WIT, Warszawa.

8. NAKŁAD PRACY STUDENTA – BILANS GODZIN I PUNKTÓW ECTS

Aktywność studenta		Obciążenie studenta – Liczba godzin (podano przykładowe)
Zajęcia prowadzone z bezpośrednim udziałem NA lub innych osób prowadzących zajęcia	Udział w zajęciach dydaktycznych, wskazanych w pkt. 1B	60
	Konsultacje	4
	Przygotowanie do zajęć	20

Praca własna studenta	Studiowanie literatury	12
	Inne (przygotowanie do egzaminu, zaliczeń, przygotowanie projektu itd.)	30
Łączny nakład pracy studenta		126
Liczba punktów ECTS		5

* ostateczna liczba punktów ECTS

Kod przedmiotu:

Pozycja planu: B.14

1. INFORMACJE O PRZEDMIOCIE

A. Podstawowe dane

Nazwa przedmiotu / zajęć	Podstawy elektroniki
Kierunek studiów	Informatyka stosowana
Poziom studiów	I stopnia (inż.)
Profil	ogólnoakademicki
Forma studiów	stacjonarne
Specjalność	Technologie informacyjne Programowanie aplikacji biznesowych
Jednostka prowadząca kierunek studiów	Wydział Telekomunikacji, Informatyki i Elektrotechniki
Imię i nazwisko nauczyciela (li) i jego stopień lub tytuł naukowy osoby odpowiedzialnej za przygotowanie sylabusu	prof. UTP, dr hab. R. Wojtyna, dr inż. Tomasz Talaśka
Przedmioty wprowadzające	brak
Wymagania wstępne	brak wymagań

B. Semestralny/tygodniowy rozkład zajęć według planu studiów

Semestr	Wykłady (W)	Ćwiczenia audytoryjne (Ć)	Ćwiczenia laboratoryjne (L)	Ćwiczenia projektowe (P)	Seminaria (S)	Zajęcia terenowe (T)	Liczba punktów ECTS*
I	15						1

2. EFEKTY UCZENIA SIĘ DLA PRZEDMIOTU

Lp.	Opis efektów uczenia się dla przedmiotu	Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się	Odniesienie do charakterystyk II stopnia (kod składnika opisu)
WIEDZA			
W1	zna elementarną terminologię związaną z elementami elektronicznymi. Rozumie podstawowe zjawiska fizyczne występujące w przyrządach półprzewodnikowych.	K_W02	P6S_WG
W2	ma uporządkowaną wiedzę w zakresie zasad działania elementów elektronicznych.	K_W03	P6S_WG
W3	zna i rozumie sposoby wykorzystania elementów elektronicznych w układach analogowych i cyfrowych.	K_W15	P6S_WG
UMIEJĘTNOŚCI			
KOMPETENCJE SPOŁECZNE			
K1	Rozumie potrzebę i zna możliwości ciągłego doszkalania się i podnoszenia swoich kompetencji.	K_K01	P6S_KK
K2	Ma świadomość odpowiedzialności za swoją pracę.	K_K04	P6S_KO

3. METODY DYDAKTYCZNE

wykład multimedialny

4. FORMA I WARUNKI ZALICZENIA PRZEDMIOTU

zaliczenie pisemne (kolokwium) – test; kryteria oceny: ocena pozytywna $\geq 51\%$ z max
--

5. TREŚCI PROGRAMOWE

Wpisać treści osobno dla każdej z form zajęć wskazanych w punkcie 1.B	<ol style="list-style-type: none">1. Wstęp do elektroniki - podstawowe prawa związane z elektroniką i elektrotechniką (3h)2. Elementy i układy analogowe (diody, tranzystory, wzmacniacze operacyjne, układy zasilające, zabezpieczające) (5h)3. Wstęp do elektroniki cyfrowej - bramki, przerzutniki, układy kombinacyjne, układy sekwencyjne, układy asynchroniczne i synchroniczne (5h)4. Wstęp do optoelektroniki - emitory i detektory promieniowania i ich wykorzystanie w informatyce (2h)
---	--

6. METODY (SPOSOBY) WERYFIKACJI I OCENY EFEKTÓW UCZENIA SIĘ OSIĄGNIĘTYCH PRZEZ STUDENTA

(dla każdego efektu uczenia się wymienionego w pkt. 2. powinny znaleźć się metody sprawdzenia, czy został on osiągnięty przez studenta)

Efekt uczenia się	Forma oceny (podano przykładowe)					
	Egzamin ustny	Egzamin pisemny	Kolokwium	Projekt	Sprawozdanie	Aktywność
W1			x			
W2			x			
W3			x			
K1						x
K2						x

7. LITERATURA

Literatura podstawowa	<ol style="list-style-type: none">1. Jan Kowalczyk, Wojciech Głocki., Podstawy elektroniki, Warszawa : Difin, 2015.2. Jerzy Baranowski, Bogusław Kalinowski, Zbigniew Nosal, Układy elektroniczne. Cz. 3, Układy i systemy cyfrowe, Warszawa : Wydawnictwa Naukowo-Techniczne, 2006.
Literatura uzupełniająca	<ol style="list-style-type: none">1. Hennel J., 2003, Podstawy elektroniki półprzewodnikowej, WNT2. Horowitz P., Hill W., 2009, Sztuka elektroniki. WKiŁ

8. NAKŁAD PRACY STUDENTA – BILANS GODZIN I PUNKTÓW ECTS

Aktywność studenta		Obciążenie studenta – Liczba godzin (podano przykładowe)
Zajęcia prowadzone z bezpośrednim udziałem NA lub innych osób prowadzących zajęcia	Udział w zajęciach dydaktycznych, wskazanych w pkt. 1B	15
	Konsultacje	2
Praca własna studenta	Przygotowanie do zajęć	3
	Studiowanie literatury	5
	Inne (przygotowanie do egzaminu, zaliczeń, przygotowanie projektu itd.)	5
Łączny nakład pracy studenta		30
Liczba punktów ECTS		1

* ostateczna liczba punktów ECTS

Kod przedmiotu:

Pozycja planu: C.01

1. INFORMACJE O PRZEDMIOCIE

A. Podstawowe dane

Nazwa przedmiotu / zajęć	Programowanie obiektowe
Kierunek studiów	Informatyka stosowana
Poziom studiów	I (inż.) stopnia
Profil	ogólnoakademicki
Forma studiów	stacjonarne
Specjalność	Technologie informacyjne Programowanie aplikacji biznesowych
Jednostka prowadząca kierunek studiów	Wydział Telekomunikacji, Informatyki i Elektrotechniki
Imię i nazwisko nauczyciela (li) i jego stopień lub tytuł naukowy osoby odpowiedzialnej za przygotowanie sylabusu	dr inż. Marcin Szczegielniak
Przedmioty wprowadzające	Podstawy programowania
Wymagania wstępne	Umiejętność programowania na poziomie podstawowym

B. Semestralny/tygodniowy rozkład zajęć według planu studiów

Semestr	Wykłady (W)	Ćwiczenia audytoryjne (Ć)	Ćwiczenia laboratoryjne (L)	Ćwiczenia projektowe (P)	Seminaria (S)	Zajęcia terenowe (T)	Liczba punktów ECTS
III	30						2
III			30				2

2. EFEKTY UCZENIA SIĘ DLA PRZEDMIOTU

Lp.	Opis efektów uczenia się dla przedmiotu	Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się	Odniesienie do charakterystyk II stopnia (kod składnika opisu)
WIEDZA			
W1	Zna typy zmiennych, struktury danych oraz instrukcje sterujące języka Java.	K_W14	P6S_WG
W2	Ma uporządkowaną wiedzę w zakresie programowania w stylu obiektowym, zna pojęcia interfejsu, klasy i ich rodzaje, instancji, dziedziczenia i polimorfizmu, hermetyzacji kodu.	K_W05	P6S_WG
W3	Ma podstawową wiedzę w zakresie projektowania i	K_W04	P6S_WG

	implementacji aplikacji, tworzenia interfejsu użytkownika.		
W4	Zna zasady korzystania z bibliotek, pakietów java.lang, java.io, java.nio, pakietu java.util i architektury kolekcji (Java Collections Framework).	K_W14	P6S_WG
UMIEJĘTNOŚCI			
U1	Ma umiejętność zaimplementowania logiki aplikacji w języku java z wykorzystaniem podstawowych typów zmiennych, struktur danych i instrukcji sterujących.	K_U04	P6S_UW
U2	Potrafi zaprojektować klasy i utworzyć obiekty na potrzeby programu w języku Java.	K_U14	P6S_UW
U3	Umie stworzyć interfejs graficzny użytkownika z wykorzystaniem bibliotek Swing oraz JavaFX.	K_U05	P6S_UW
U4	Potrafi wybrać określone instrukcje sterujące i wykorzystać m.in. pakiety java.lang, java.util, java.io, java.nio w celu zaimplementowania prostych aplikacji.	K_U05	P6S_UW
U5	Potrafi dobrać odpowiednie środowisko programistyczne do realizacji zadania.	K_U05	P6S_UW
KOMPETENCJE SPOŁECZNE			
K1	Rozumie potrzebę ciągłego dokształcania się ze względu na rozwój języków programowania.	K_K01	P6S_KK

3. METODY DYDAKTYCZNE

Wykład multimedialny, ćwiczenia laboratoryjne.

4. FORMA I WARUNKI ZALICZENIA PRZEDMIOTU

Kolokwium - uzyskanie 51% punktów z kolokwium. Sprawozdania z ćwiczeń laboratoryjnych - średnia arytmetyczna ocen cząstkowych ze sprawozdań.

5. TREŚCI KSZTAŁCENIA

<p>Wpisać treści osobno dla każdej z form zajęć wskazanych w punkcie 1.B</p>	<p>Wykład: Składnia języka Java. Paradygmaty programowania obiektowego. Budowa klasy (pola, konstruktory, metody). Klasy (abstrakcyjne, wewnętrzne, anonimowe, lokalne) i interfejsy. Metody abstrakcyjne, przeciążone. Modyfikatory static i final. Referencje, rzutowanie, dziedziczenie, przesłanianie metod, polimorfizm. Typy wyliczeniowe. Obsługa i tworzenie własnych wyjątków. Typy sparametryzowane. Kolekcje, iteratory. Pakiety, modyfikatory dostępu, enkapsulacja/hermetyzacja kodu. Strumienie wejścia/wyjścia. Interfejs graficzny użytkownika.</p> <p>Ćwiczenia laboratoryjne:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Klasy i obiekty, klasy/metody abstrakcyjne i interfejsy, dziedziczenie i implementacja interfejsów, rzutowanie, polimorfizm. 2. Wykorzystanie biblioteki Swing 3. Wykorzystanie biblioteki JavaFX. 4. Tworzenie interfejsu graficznego użytkownika. 5. Wyjątki w Javie, tworzenie własnych wyjątków. 6. Strumienie wejścia/wyjścia, odczyt/zapis danych z/do pliku.
--	---

	<p>7. Operacje na plikach.</p> <p>8. Wykorzystanie wybranych implementacji struktur danych (kolekcje).</p> <p>9. Porównywanie i sortowanie obiektów.</p> <p>10. Wczytywanie i wyświetlanie plików graficznych.</p> <p>11. Implementacja logiki aplikacji</p>
--	--

6. METODY WERYFIKACJI I OCENY EFEKTÓW UCZENIA SIĘ OSIĄGNIĘTYCH PRZEZ STUDENTA

(dla każdego efektu kształcenia umieszczonego na liście efektów kształcenia powinny znaleźć się metody sprawdzenia, czy został on osiągnięty przez studenta)

Efekt uczenia się	Forma oceny (podano przykładowe)					
	Egzamin ustny	Zaliczenie pisemne	Kolokwium	Projekt	Sprawozdanie	Aktywność, prezentacja
W1		x				
W2		x				
W3		x				
W4		x				
U1					x	
U2					x	
U3					x	
U4					x	
U5					x	
K1						x

7. LITERATURA

Literatura podstawowa	<p>1. Herbert Schildt, „Java : kompendium programisty”, Wydawnictwo Helion, 2015</p> <p>2. Cay S. Horstmann, Gary Cornell, „Java : podstawy”, Wydawnictwo Helion, 2014</p>
Literatura uzupełniająca	<p>1. Marcin Lis, „Java : praktyczny kurs”, Wydawnictwo Helion, 2015</p> <p>2. Bruce Eckel, „Thinking in Java. Edycja polska. Wydanie IV”, Wydawnictwo Helion, 2006</p>

8. NAKŁAD PRACY STUDENTA – BILANS GODZIN I PUNKTÓW ECTS

Aktywność studenta		Obciążenie studenta – Liczba godzin (podano przykładowe)
Zajęcia prowadzone z bezpośrednim udziałem NA lub innych osób prowadzących zajęcia	Udział w zajęciach dydaktycznych, wskazanych w pkt. 1B	60
	Konsultacje	4
Praca własna studenta	Przygotowanie do zajęć	10
	Studiowanie literatury	30
	Inne (przygotowanie do egzaminu, zaliczeń, przygotowanie projektu itd.)	16
Łączny nakład pracy studenta		120
Liczba punktów ECTS		4

Kod przedmiotu:

Pozycja planu: C2

1. INFORMACJE O PRZEDMIOCIE

A. Podstawowe dane

Nazwa przedmiotu / zajęć	Zaawansowane programowanie obiektowe
Kierunek studiów	Informatyka stosowana
Poziom studiów	I (inż.) stopnia
Profil	ogólnoakademicki
Forma studiów	niestacjonarne
Specjalność	Technologie informacyjne Programowanie aplikacji biznesowych
Jednostka prowadząca kierunek studiów	Wydział Telekomunikacji, Informatyki i Elektrotechniki
Imię i nazwisko nauczyciela (li) i jego stopień lub tytuł naukowy osoby odpowiedzialnej za przygotowanie sylabusu	dr inż. Damian Ledziński
Przedmioty wprowadzające	Programowanie obiektowe
Wymagania wstępne	Umiejętność programowania obiektowego, wiedza z zakresu baz danych,

B. Semestralny/tygodniowy rozkład zajęć według planu studiów

Semestr	Wykłady (W)	Ćwiczenia audytoryjne (Ć)	Ćwiczenia laboratoryjne (L)	Ćwiczenia projektowe (P)	Seminaria (S)	Zajęcia terenowe (T)	Liczba punktów ECTS*
IV	30 ^E						3
IV			30				3
V				15			1

2. EFEKTY UCZENIA SIĘ DLA PRZEDMIOTU

Lp.	Opis efektów uczenia się dla przedmiotu	Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się	Odniesienie do charakterystyk II stopnia (kod składnika opisu)
WIEDZA			
W1	ma uporządkowaną i podbudowaną teoretycznie wiedzę w zakresie programowania obiektowego i funkcyjnego, oraz dostępnych bibliotek programistycznych	K_W04	P6S_WG
W2	orientuje się w obecnym stanie i najnowszych trendach rozwojowych informatyki, ze szczególnym uwzględnieniem technologii i frameworków programistycznych, oraz interfejsów użytkownika	K_W05	P6S_WG
W3	ma uporządkowaną i podbudowaną teoretycznie wiedzę w zakresie inżynierii oprogramowania, w tym wzorców projektowych	K_W11	P6S_WG
UMIEJĘTNOŚCI			

U1	potrafi sformułować wymagania, dokonać analizy i wyboru technologii dla prostego projektu programistycznego	K_U04	P6S_UW
U2	potrafi posłużyć się odpowiednimi środowiskami programistycznymi do implementacji aplikacji w językach zorientowanych obiektowo	K_U05	P6S_UW
U3	potrafi dobrać narzędzia, biblioteki i frameworki do realizacji projektu programistycznego	K_U12	P6S_UW
KOMPETENCJE SPOŁECZNE			
K1	ma świadomość ważności i rozumie pozatechniczne aspekty i skutki działalności inżyniera informatyka i związaną z tym odpowiedzialność za podejmowane decyzje	K_K02	P6S_KK

3. METODY DYDAKTYCZNE

Wykład multimedialny, ćwiczenia laboratoryjne, ćwiczenia projektowe

4. FORMA I WARUNKI ZALICZENIA PRZEDMIOTU

egzamin pisemny, sprawozdanie, przygotowanie projektu

5. TREŚCI PROGRAMOWE

<p>Wpisać treści osobno dla każdej z form zajęć wskazanych w punkcie 1.B</p>	<p>Wykład: Wiedza z zakresu zaawansowanych technik programistycznych na przykładzie języka java, a w szczególności:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Obsługa baz danych przez JDBC • Wyrażenia lambda • Programowanie funkcyjne na przykładzie Stream API • Refleksje i adnotacje • Programowanie współbieżne i synchronizacja • Obsługa protokołów TCP i UDP • Serializacja obiektów, XML i JSON • Logowanie • Mapowanie relacyjno-obiektowe – JPA • Hibernate • Spring Framework • Spring Data • REST i Spring Web • Webowe interfejsy użytkownika z wykorzystaniem Spring • Zastosowania finansowe • Wybrane wzorce projektowe <p>Ćwiczenia laboratoryjne:</p> <ul style="list-style-type: none"> • JDBC • Stream API • Obsługa systemu plików • Programowanie współbieżne • Refleksja i adnotacje • Obsługa protokołu TCP • Hibermane
--	--

	<ul style="list-style-type: none"> • Spring Framework • REST • Webowy interfejs użytkownika <p>Ćwiczenia projektowe: Zespołowy projekt mający na celu implementację aplikacji sieciowej, ze szczególnym naciskiem położonym na aspekt przydatności i wdrażalności</p>
--	---

6. METODY (SPOSOBY) WERYFIKACJI I OCENY EFEKTÓW UCZENIA SIĘ OSIĄGNIĘTYCH PRZEZ STUDENTA

(dla każdego efektu uczenia się wymienionego w pkt. 2. powinny znaleźć się metody sprawdzenia, czy został on osiągnięty przez studenta)

Efekt uczenia się	Forma oceny (podano przykładowe)					
	Egzamin ustny	Egzamin pisemny	Kolokwium	Projekt	Sprawozdanie	Aktywność
W1		x				
W2		x				
W3		x				
U1				x	x	
U2				x	x	
U3				x	x	
K1				x		

7. LITERATURA

Literatura podstawowa	<ol style="list-style-type: none"> 1. Vishal Layka Java. Projektowanie aplikacji WWW Helion 2015 2. J. Sharma, Ashish Sarin Spring framework: wprowadzenie do tworzenia aplikacji Helion 2015
Literatura uzupełniająca	<ol style="list-style-type: none"> 1. Krzysztof Barteczko JAVA. Uniwersalne techniki programowania Wydawnictwo Naukowe PWN 2015 2. Christian Bauer, Gavin King, Gary Gregory Java Persistence. Programowanie aplikacji bazodanowych w Hibernate. Wydanie II Helion 2016

8. NAKŁAD PRACY STUDENTA – BILANS GODZIN I PUNKTÓW ECTS

Aktywność studenta		Obciążenie studenta – Liczba godzin (podano przykładowe)
Zajęcia prowadzone z bezpośrednim udziałem NA lub innych osób prowadzących zajęcia	Udział w zajęciach dydaktycznych, wskazanych w pkt. 1B	75
	Konsultacje	4
Praca własna studenta	Przygotowanie do zajęć	21
	Studiowanie literatury	15
	Inne (przygotowanie do egzaminu, zaliczeń, przygotowanie projektu itd.)	60
Łączny nakład pracy studenta		175
Liczba punktów ECTS		7

* ostateczna liczba punktów ECTS

Kod przedmiotu:

Pozycja planu: C3

1. INFORMACJE O PRZEDMIOCIE

A. Podstawowe dane

Nazwa przedmiotu / zajęć	Narzędzia programistyczne
Kierunek studiów	Informatyka stosowana
Poziom studiów	I (inż.) stopnia
Profil	ogólnoakademicki
Forma studiów	stacjonarne
Specjalność	Technologie informacyjne Programowanie aplikacji biznesowych
Jednostka prowadząca kierunek studiów	Wydział Telekomunikacji, Informatyki i Elektrotechniki
Imię i nazwisko nauczyciela (li) i jego stopień lub tytuł naukowy osoby odpowiedzialnej za przygotowanie sylabusu	dr inż. Damian Ledziński
Przedmioty wprowadzające	brak
Wymagania wstępne	Podstawowa wiedza o systemach operacyjnych, podstawy programowania

B. Semestralny/tygodniowy rozkład zajęć według planu studiów

Semestr	Wykłady (W)	Ćwiczenia audytoryjne (Ć)	Ćwiczenia laboratoryjne (L)	Ćwiczenia projektowe (P)	Seminaria (S)	Zajęcia terenowe (T)	Liczba punktów ECTS*
I	15						1
I			15				1
II				15			1

2. EFEKTY UCZENIA SIĘ DLA PRZEDMIOTU

Lp.	Opis efektów uczenia się dla przedmiotu	Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się	Odniesienie do charakterystyk II stopnia (kod składnika opisu)
WIEDZA			
W1	Student będzie miał podstawową wiedzę z zakresu narzędzi wykorzystywanych w procesie tworzenia aplikacji, środowisk programistycznych, testów jednostkowych	K_W05	P6S_WG
W2	Student będzie miał wiedzę o nowoczesnych narzędziach wspomagających pracę w zespole programistycznym takich jak system kontroli wersji, środowisko do ciągłej integracji, konteneryzacji z wykorzystaniem technologii konteneryzacji aplikacji	K_W12	P6S_WG
UMIĘTNOŚCI			
U1	Student będzie w stanie, korzystając z dostępnej dokumentacji w zakresie użycia narzędzi do osiągnięcia zadanego celu	K_U05	P6S_UW

U2	Student będzie potrafił posługiwać się zintegrowanym środowiskiem programistycznym, zaimplementować proste automatyczne testy oprogramowania, wykorzystać narzędzia pracy zespołowej	K_U12 K_U13	P6S_UW
KOMPETENCJE SPOŁECZNE			
K1	Zdaje sobie sprawę z konieczności posiadania odpowiednich kompetencji programistycznych dla prawidłowego tworzenia aplikacji	K_K05	P6S_KR

3. METODY DYDAKTYCZNE

wykład multimedialny, ćwiczenia laboratoryjne, projekt

4. FORMA I WARUNKI ZALICZENIA PRZEDMIOTU

zaliczenie pisemne (uzyskanie 51% ogólnej liczby punktów), kolokwium, sprawozdanie (średnia arytmetyczna ocen za sprawozdania) , wykonanie projektu (prezentacja i obrona projektu)

5. TREŚCI PROGRAMOWE

<p>Wpisać treści osobno dla każdej z form zajęć wskazanych w punkcie 1.B</p>	<p>Wykład:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Zintegrowane środowiska programistyczne • Kompilator i interpreter • Debugowanie aplikacji • Profilowanie aplikacji (narzędzia do optymalizacji) • Testy jednostkowe • Wyrażenie regularne (regex) • Narzędzia do automatyzacji procesu budowy aplikacji (na podstawie Maven i gradle) • System kontroli wersji - GIT • Ciągła integracja (Continuous Integration) na przykładzie GitLab CI • Generatory dokumentacji • Narzędzia do pracy zespołowej, ze szczególnym naciskiem na code review • Podstawowe wiadomości z zakresu wirtualizacji <p>Laboratorium:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Instalacja Linuxa na maszynie wirtualnej • Narzędzia programisty w przeglądarce internetowej • IDE, w tym debugger i profiler • Testy jednostkowe i wyrażenia regularne • Testy z wykorzystaniem SeleniumHQ • GIT • Docker i docker-compose <p>Projekt:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Zespołowe tworzenie prostej aplikacji sieciowej pracującej w architekturze mikroserwisów z wykorzystaniem pełnej automatyzacji poprzez zastosowanie Continuous Integration
--	--

6. METODY (SPOSOBY) WERYFIKACJI I OCENY EFEKTÓW UCZENIA SIĘ OSIĄGNIĘTYCH PRZEZ STUDENTA

(dla każdego efektu uczenia się wymienionego w pkt. 2. powinny znaleźć się metody sprawdzenia, czy został on osiągnięty przez studenta)

Efekt uczenia się	Forma oceny (podano przykładowe)					
	Egzamin ustny	Egzamin pisemny	Kolokwium	Projekt	Sprawozdanie	Aktywność
W1			x			
W2			x			
U1				x	x	
U2				x	x	
K1				x		

7. LITERATURA

Literatura podstawowa	<ol style="list-style-type: none"> Peter Bell, Brent Beer: <i>GitHub. Przyjazny przewodnik</i> 2015 Helion Źródła internetowe wskazane przez prowadzącego
Literatura uzupełniająca	<ol style="list-style-type: none"> Dokumentacja techniczna wykorzystywanych narzędzi Robert C. Martin, <i>Czysty kod. Podręcznik dobrego programisty</i>, Helion 2010

8. NAKŁAD PRACY STUDENTA – BILANS GODZIN I PUNKTÓW ECTS

Aktywność studenta		Obciążenie studenta – Liczba godzin (podano przykładowe)
Zajęcia prowadzone z bezpośrednim udziałem NA lub innych osób prowadzących zajęcia	Udział w zajęciach dydaktycznych, wskazanych w pkt. 1B	45
	Konsultacje	2
Praca własna studenta	Przygotowanie do zajęć	3
	Studiowanie literatury	5
	Inne (przygotowanie do egzaminu, zaliczeń, przygotowanie projektu itd.)	20
Łączny nakład pracy studenta		75
Liczba punktów ECTS		3

* ostateczna liczba punktów ECTS

Kod przedmiotu:

Pozycja planu: C.04

1. INFORMACJE O PRZEDMIOCIE

A. Podstawowe dane

Nazwa przedmiotu / zajęć	Inżynieria oprogramowania
Kierunek studiów	Informatyka stosowana
Poziom studiów	I (inż.) stopnia
Profil	ogólnoakademicki
Forma studiów	stacjonarne
Specjalność	Technologie informacyjne Programowanie aplikacji biznesowych
Jednostka prowadząca kierunek studiów	Wydział Telekomunikacji, Informatyki i Elektrotechniki
Imię i nazwisko nauczyciela (li) i jego stopień lub tytuł naukowy osoby odpowiedzialnej za przygotowanie sylabusu	dr inż. Mirosław Miciak
Przedmioty wprowadzające	Podstawy programowania
Wymagania wstępne	Znajomość zasad programowania proceduralnego i obiektowego

B. Semestralny/tygodniowy rozkład zajęć według planu studiów

Semestr	Wykłady (W)	Ćwiczenia audytoryjne (Ć)	Ćwiczenia laboratoryjne (L)	Ćwiczenia projektowe (P)	Seminaria (S)	Zajęcia terenowe (T)	Liczba punktów ECTS*
IV	30						2
IV			15				2
IV				15			1

2. EFEKTY UCZENIA SIĘ DLA PRZEDMIOTU

Lp.	Opis efektów uczenia się dla przedmiotu	Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się	Odniesienie do charakterystyk II stopnia (kod składnika opisu)
WIEDZA			
W1	ma uporządkowaną wiedzę w zakresie inżynierii oprogramowania, w tym harmonogramowania zadań i języków modelowania;	K_W12	P6S_WG
W2	ma elementarną wiedzę na temat cyklu życia systemów informatycznych, potrafi zidentyfikować właściwości systemu, zna techniki modelowania	K_W14	P6S_WG
W3	zna proces tworzenia oprogramowania, rozróżnia metody i sposoby budowy oprogramowania oraz potrafi zidentyfikować podstawowe narzędzia przeznaczone do wspomaganie rutynowych czynności procesu (CASE)	K_W16	P6S_WG
UMIEJĘTNOŚCI			
U1	potrafi pracować indywidualnie i w zespole; umie oszacować czas potrzebny na realizację określonego	K_U05	P6S_UW

	zadania; potrafi opracować opis, analizę, specyfikację i model projektowanego systemu.		
U2	potrafi opracować dokumentację dotyczącą realizacji zadania inżynierskiego i przygotować tekst zawierający omówienie wyników realizacji tego zadania;	K_U12	P6S_UW
U3	potrafi przygotować i przedstawić Diagram klas i szablon opisu przypadków użycia realizacji zadania inżynierskiego;	K_U13	P6S_UW
KOMPETENCJE SPOŁECZNE			
K1	ma świadomość odpowiedzialności za pracę własną oraz gotowość podporządkowania się zasadom pracy w zespole i ponoszenia odpowiedzialności za wspólnie realizowane zadania;	K_K05	P6S_KR

3. METODY DYDAKTYCZNE

wykład multimedialny, ćwiczenia laboratoryjne, projekt

4. FORMA I WARUNKI ZALICZENIA PRZEDMIOTU

Wykład:

zaliczenie pisemne – test; kryteria oceny: ocena pozytywna $\geq 51\%$ z max,

Ćwiczenia laboratoryjne:

sprawozdanie; kryteria oceny: terminowość, stopień realizacji zadań, przejrzystość i czytelność,

Projekt:

przygotowanie projektu; kryteria oceny: na podstawie zrealizowanych wymagań projektowych lub specyfikacji projektu zatwierdzonego przez prowadzącego na początku semestru

5. TREŚCI PROGRAMOWE

<p>Wpisać treści osobno dla każdej z form zajęć wskazanych w punkcie 1.B</p>	<p>Wykład: Podstawowe zagadnienie w inżynierii oprogramowania, Etyczna i zawodowa odpowiedzialność. Pojawiające się właściwości systemu. Systemy i ich środowiska. Modelowanie systemu. Proces inżynierii systemów. Zaopatrywanie w system. Modele procesu tworzenia oprogramowania. Iteracja procesu. Specyfikowanie oprogramowania. Projektowanie i implementowanie oprogramowania. Zatwierdzanie oprogramowania. Ewolucja oprogramowania. Zautomatyzowane wspomaganie procesu. Wymagania funkcjonalne i нефункционалне. Wymagania użytkownika. Wymagania systemowe. Dokumentacja wymagań stawianych oprogramowaniu. Studium wykonalności. Określanie i analizowanie wymagań. Zatwierdzanie wymagań. Zarządzanie wymaganiami. Modele. Warsztaty CASE. Język UML. Wzorce projektowe.</p> <p>Ćwiczenia laboratoryjne: Ćwiczenia laboratoryjne pozwolą ugruntować i rozszerzyć wiedzę przekazywaną podczas wykładów. Szczegółowy rozkład tematyki ćwiczeń: Lab 1. Ogólny opis Systemu. Lab 2. Analiza dziedziny. Lab 3. Specyfikacja wymagań. Lab 4-5. Analiza i projekt. Lab 6. Diagram klas Lab.7-8. Szablon opisu przypadku użycia.</p> <p>Projekt: Zadanie projektowe pozwalające zastosować poznaną wiedzę w praktyce. Celem projektu jest wyłącznie wytworzenie dokumentacji. Nie jest oczekiwana implementacja lub przygotowanie prototypów. Struktura dokumentacji powinna być zgodna z poniższym schematem:</p>
--	---

	Ogólny opis. Analiza dziedziny. Specyfikacja wymagań. Analiza i projekt: architektura, model, projekt oprogramowania, projekt interfejsu, projekt bazy danych.
--	--

6. METODY (SPOSOBY) WERYFIKACJI I OCENY EFEKTÓW UCZENIA SIĘ OSIĄGNIĘTYCH PRZEZ STUDENTA

(dla każdego efektu uczenia się wymienionego w pkt. 2. powinny znaleźć się metody sprawdzenia, czy został on osiągnięty przez studenta)

Efekt uczenia się	Forma oceny (podano przykładowe)					
	Egzamin ustny	Egzamin pisemny	Kolokwium	Projekt	Sprawozdanie	Aktywność, prezentacja
W1		x				
W2		x				
W3		x				
U1				x	x	
U2				x	x	
U3				x	x	
K1						x

7. LITERATURA

Literatura podstawowa	1.Sacha Krzysztof, Inżynieria oprogramowania, 2014, PWN; 2.Bruegge B., Dutoit A., Inżynieria oprogramowania w ujęciu obiektowym. UML, wzorce projektowe i Java, 2011, Helion 3.Fowler Martin, Architektura systemów zarządzania przedsiębiorstwem. Wzorce projektowe, 2005, Helion
Literatura uzupełniająca	1.Larman Craig, 2005, Applying UML and Patterns: An Introduction to Object-Oriented Analysis and Design and Iterative Development (3rd Edition), Prentice Hall Professional

8. NAKŁAD PRACY STUDENTA – BILANS GODZIN I PUNKTÓW ECTS

Aktywność studenta		Obciążenie studenta – Liczba godzin (podano przykładowe)
Zajęcia prowadzone z bezpośrednim udziałem NA lub innych osób prowadzących zajęcia	Udział w zajęciach dydaktycznych, wskazanych w pkt. 1B	60
	Konsultacje	6
Praca własna studenta	Przygotowanie do zajęć	20
	Studiowanie literatury	19
	Inne (przygotowanie do egzaminu, zaliczeń, przygotowanie projektu itd.)	20
Łączny nakład pracy studenta		125
Liczba punktów ECTS		5

* ostateczna liczba punktów ECTS

Kod przedmiotu:

Pozycja planu: C.05

1. INFORMACJE O PRZEDMIOCIE

A. Podstawowe dane

Nazwa przedmiotu / zajęć	Podstawy systemu Unix/Linux
Kierunek studiów	Informatyka stosowana
Poziom studiów	I (inż.) stopnia
Profil	ogólnoakademicki
Forma studiów	stacjonarne
Specjalność	Technologie informacyjne Programowanie aplikacji biznesowych
Jednostka prowadząca kierunek studiów	Wydział Telekomunikacji, Informatyki i Elektrotechniki
Imię i nazwisko nauczyciela (li) i jego stopień lub tytuł naukowy osoby odpowiedzialnej za przygotowanie sylabusu	Dr inż. Łukasz Saganowski Dr inż. Mirosław Maszewski
Przedmioty wprowadzające	Podstawy Systemów Operacyjnych
Wymagania wstępne	brak wymagań

B. Semestralny/tygodniowy rozkład zajęć według planu studiów

Semestr	Wykłady (W)	Ćwiczenia audytoryjne (Ć)	Ćwiczenia laboratoryjne (L)	Ćwiczenia projektowe (P)	Seminaria (S)	Zajęcia terenowe (T)	Liczba punktów ECTS*
III	15		15				3

2. EFEKTY UCZENIA SIĘ DLA PRZEDMIOTU

Lp.	Opis efektów uczenia się dla przedmiotu	Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się	Odniesienie do charakterystyk II stopnia (kod składnika opisu)
WIEDZA			
W1	ma uporządkowaną i podbudowaną teoretycznie wiedzę w zakresie dystrybucji systemów operacyjnych opartych na jądrze Linux	K_W06	P6S_WG
W2	ma uporządkowaną i podbudowaną teoretycznie wiedzę w zakresie systemów plików, typów plików, struktury katalogów i podkatalogów oraz jej przeznaczenia w systemach Unix/Linux	K_W06	P6S_WG
W3	ma uporządkowaną i podbudowaną teoretycznie wiedzę w zakresie rodzajów użytkowników, grup i uprawnień, oraz metodami zarządzania nimi w systemach Unix/Linux	K_W13	P6S_WG
W4	ma uporządkowaną i podbudowaną teoretycznie wiedzę w zakresie monitorowania i zarządzania procesami i wątkami, rodzajami sygnałów przekazywanych pomiędzy procesami oraz automatyzacją zadań administracyjnych w systemach Unix/Linux	K_W13	P6S_WG
W5	ma uporządkowaną i podbudowaną teoretycznie wiedzę w zakresie funkcji powłoki, konfiguracji środowiska	K_W13	P6S_WG

	użytkownika oraz konfiguracja środowiska sieciowego w systemach Unix/Linux		
W6	ma elementarna wiedzę w zakresie zastosowania systemu operacyjnego Linux w systemach wbudowanych, sposobów podłączania elementów elektronicznych, urządzeń w postaci sensorów dyskretnych i analogowych, obsługi popularnych magistral, sterowania liniami GPIO, wykorzystania wybranych narzędzi programistycznych służących do tworzenia aplikacji dla systemów wbudowanych Linux uruchamianych na procesorach rodziny ARM.	K_W03	P6S_WG
UMIEJĘTNOŚCI			
U1	potrafi pozyskiwać informacje z literatury, baz danych i innych źródeł, w tym również w językach obcych w zakresie poleceń i usług związanych z instalacją, konfiguracją i działaniem systemu Linux oraz potrafi dokonać syntezy i interpretacji pozyskanej informacji	K_U18	P6S_UK
U2	posługuje się językiem angielskim w stopniu wystarczającym do czytania ze zrozumieniem opisów i instrukcji dotyczących elementów systemów operacyjnych Linux narzędzi informatycznych, aplikacji i podobnych dokumentów	K_U19	P6S_UK
U3	potrafi zainstalować, aktualizować i uruchomić system operacyjny Linux na platformach PC oraz SoC ARM	K_U06	P6S_UW
U4	Umie zarządzać zasobami pamięci masowych, kreować i zarządzać sieciowymi systemami plików, tworzyć i zarządzać macierzami dyskowymi, zarządzać użytkownikami i grupami, nadzorować poprawność logowania, procesy oraz działania wykonywane przez użytkowników oraz kreować i zarządzać ograniczeniami dostępu użytkowników do zasobów pamięci masowych w systemie Linux	K_U06	P6S_UW
U5	Potrafi instalować, konfigurować oraz zarządzać metodami dostępu zdalnego użytkowników do zasobów systemu Linux	K_U06	P6S_UW
U6	Potrafi zarządzać ustawieniami sieciowymi i regułami sterowania i blokowania ruchu sieciowego w systemie Linux	K_U18	P6S_UW
U7	Umie zainstalować, skonfigurować i zarządzać podstawowymi serwisami sieciowymi FTP, WWW, SQL, PROXY oraz zarządzać czynnościami wykonywanymi cyklicznie tj. kopie zapasowe, analiza logów itp.	K_U06	P6S_UW
U8	Potrafi podłączyć, obsłużyć oraz oprogramować aplikacyjnie linie typu GPIO, urządzenia elektroniczne wyposażone w popularne magistrale komunikacyjne oraz zaawansowane urządzenia w systemie wbudowanym Linux uruchamianym na platformie SoC ARM	K_U06	P6S_UW
U9	Zna procedury przygotowania i tworzenia aplikacji w procesie kompilacji skrośna z platformy opartej na procesorze x86 na architekturę SoC ARM kontrolowane przez system Linux	K_U06	P6S_UW
KOMPETENCJE SPOŁECZNE			
K1	współorganizowania działalności na rzecz środowiska społecznego oraz działania i myślenia w sposób	K_K03	P6S_KO

	przedsiębiorczy z wykorzystaniem systemu operacyjnego Linux jako narzędzia do realizacji powyższych celów.;		
--	---	--	--

3. METODY DYDAKTYCZNE

wykład multimedialny, ćwiczenia laboratoryjne

4. FORMA I WARUNKI ZALICZENIA PRZEDMIOTU

zaliczenie pisemne, przygotowanie sprawozdań
--

5. TREŚCI PROGRAMOWE

Wpisać treści osobno dla każdej z form zajęć wskazanych w punkcie 1.B	<p><u>Wykład:</u></p> <ul style="list-style-type: none">• Charakterystyka dystrybucji systemów opartych operacyjnych opartych na jądrze Linux,• Charakterystyka wbudowanych systemów operacyjnych Linux opartych na przykładzie dystrybucji Debian Linux,• Budowa sprzętowa wbudowanego systemu operacyjnego działającego pod kontrolą Linuxa na podstawie układu opartego o układ SoC np.: Beagle Bone Black,• Struktura katalogów systemach Unix/Linux,• Charakterystyka plików i systemu plików w Linux,• Użytkownicy, grupy i uprawnienia w systemie operacyjnym Linux,• Zarządzanie procesami i wątkami w systemie operacyjnym Linux,• Koncepcje sygnału i zarządzanie nimi w systemie operacyjnym Linux,• Automatyzacja zadań administracyjnych,• Omówienie funkcji powłoki i konfiguracja środowiska użytkownika• Konfiguracja środowiska sieciowego, <p>Zastosowania systemu operacyjnego Linux w systemach wbudowanych</p> <ul style="list-style-type: none">• Proces bootowania systemu Linux na podstawie wybranego systemu wbudowanego np: BBB - Beagle Bone Black,• Sposoby podłączania elementów elektronicznych takich jak: rezystor, fotorezystor, tranzystor, fototranzystor, dioda LED, bramki logiczne, czujniki wykorzystujące magistrale I2C, SPI do systemu wbudowanego opartego o Linux np. Beagle Bone Black,• Sposoby obsługi programowej GPIO, przetwornika ADC, watchdoga oraz magistral szeregowych I2C, SPI, UART w systemie wbudowanym z wykorzystaniem sterowników wbudowanych w Linux,• Sposoby obsługi urządzeń w systemie wbudowanym Linux,• Kompilacja skrośna (ang. Cross-compilation) aplikacji Linux dla potrzeb systemów wbudowanych opartych o architekturę ARM• Zastosowania systemu wbudowanego Linux w aplikacjach Internetu Rzeczy (ang. Internet of Things),• Omówienie narzędzi programistycznych służących do tworzenia aplikacji dla systemów wbudowanych Linux. <p><u>Laboratorium:</u></p> <ul style="list-style-type: none">• Instalacja bazowego systemu Linux w minimalnej konfiguracji, bazowa struktura katalogów, praca w konsoli• Aktualizacja systemu, modyfikacja zawartości jądra systemu,
---	---

	<p>podstawy instalacji pakietów</p> <ul style="list-style-type: none"> • Zarządzanie pamięcią masową, tworzenie partycji, systemów plików, montowanie zasobów, testowanie poprawności systemu plików, zarządzanie przestrzenią wymiany, tworzenie, zarządzanie i usuwanie macierzy dyskowych RAID • Zarządzanie użytkownikami i grupami, tworzenie, modyfikacja i usuwanie użytkowników, tworzenie grup, zmiana przynależności. • Administracyjna kontrola nad działaniem użytkowników, monitorowanie logów, procesów, demonów. • Instalacja i Zarządzanie ograniczeniami przydziałów zasobów przestrzeni dyskowych • Instalacja i Zarządzanie sieciowymi systemami plików. • Instalacja i Zarządzanie dostępem zdalny do systemów Linux z wykorzystaniem ssh, vnc, rdp <ul style="list-style-type: none"> • Instalacja systemu wbudowanego Debian Linux na podstawie platformy BBB - Beagle Bone Black, • Konfiguracja zdalnego połączenia VNC (serwer/klient), SSH, wymiana plików, zapoznanie się z strukturą katalogów, uruchamianie programów w systemie wbudowanym Debian Linux, • Kompilacja skrośna oprogramowania z platformy opartej na procesorze x86 na architekturę ARM na przykładzie systemu wbudowanego BBB, • Obsługa portu GPIO za pomocą instrukcji z terminala i skryptu BASH w systemie Debian Linux - BBB, • Obsługa magistrali szeregowej I2C za pomocą instrukcji z terminala i wybranego języka programowania np.: C/C++ w systemie wbudowanym Debian Linux, • Obsługa przetwornika ADC za pomocą instrukcji z terminala i wybranego języka programowania np.: C/C++ w systemie wbudowanym Debian Linux, • Obsługa kamery wideo w systemie wbudowanym Debian Linux przy pomocy skryptu BASH i wybranego języka programowania C/C++, • Wykorzystanie środowiska programistycznego Qt do tworzenia aplikacji IoT.
--	--

6. METODY (SPOSOBY) WERYFIKACJI I OCENY EFEKTÓW UCZENIA SIĘ OSIĄGNIĘTYCH PRZEZ STUDENTA

(dla każdego efektu uczenia się wymienionego w pkt. 2. powinny znaleźć się metody sprawdzenia, czy został on osiągnięty przez studenta)

Efekt uczenia się	Forma oceny (podano przykładowe)					
	Zaliczenie pisemne	Egzamin pisemny	Kolokwium	Projekt	Sprawozdanie	Aktywność
W1		x				
W2		x				
W3		x				
W4		x				
W5		x				
W6		x				

U1					x	
U2					x	
U3					x	
U4					x	
U5					x	
U6					x	
U7					x	
U8					x	
U9					x	
K1						x

7. LITERATURA

Literatura podstawowa	<ol style="list-style-type: none"> 1. R. Stevens, 2001, UNIX : programowanie usług sieciowych. 2, Komunikacja międzyprocesowa , Wydawnictwa Naukowo-Techniczne, 2001. 2. U. Vahalia , 2001, Jądro systemu UNIX : nowe horyzonty ,Wydawnictwa Naukowo-Techniczne, 2001. 3. E. Nemeth , 2011, Unix i Linux : przewodnik administratora systemów, Wydawnictwo Helion, cop. 2011. 4. C. Albing, J. P. Vossen, C. Newham, 2008, Bash : receptury , Wydawnictwo "Helion", cop. 2008. 5. S. Lakshman, 2012, Skrypty powłoki systemu Linux : receptury, najlepsze przepisy na smaczne skrypty!, Wydawnictwo Helion, cop. 2012. 6. Dokumentacja do systemu wbudowanego Beagle Bone Black oraz przykłady użycia - https://beagleboard.org/black 7. Przykłady zastosowań systemu wbudowanego Beagle Bone Black - http://derekmolloy.ie/
Literatura uzupełniająca	<ol style="list-style-type: none"> 1. B. Goodheart, J. Cox, 2001, Sekrety magicznego ogrodu : UNIX system V wersja 4 : od środka : podręcznik ,Wydawnictwa Naukowo-Techniczne, cop. 2001. 2. E. S. Raymond, 2004, UNIX : sztuka programowania, Wydaw. Helion, 2004. 3. J. Fusco, Linux : niezbędnik programisty , Wydawnictwo Helion, cop. 2009.

8. NAKŁAD PRACY STUDENTA – BILANS GODZIN I PUNKTÓW ECTS

Aktywność studenta		Obciążenie studenta – Liczba godzin (podano przykładowe)
Zajęcia prowadzone z bezpośrednim udziałem NA lub innych osób prowadzących zajęcia	Udział w zajęciach dydaktycznych, wskazanych w pkt. 1B	30
	Konsultacje	4
Praca własna studenta	Przygotowanie do zajęć	8
	Studiowanie literatury	15
	Inne (przygotowanie do egzaminu, zaliczeń, przygotowanie projektu itd.)	18
Łączny nakład pracy studenta		75
Liczba punktów ECTS		3

* ostateczna liczba punktów ECTS

Kod przedmiotu:

Pozycja planu: C.06

1. INFORMACJE O PRZEDMIOCIE

A. Podstawowe dane

Nazwa przedmiotu / zajęć	Programowanie aplikacji mobilnych
Kierunek studiów	Informatyka stosowana
Poziom studiów	I (inż.) stopnia
Profil	ogólnoakademicki
Forma studiów	stacjonarne
Specjalność	Technologie informacyjne Programowanie aplikacji biznesowych
Jednostka prowadząca kierunek studiów	Wydział Telekomunikacji, Informatyki i Elektrotechniki
Imię i nazwisko nauczyciela (li) i jego stopień lub tytuł naukowy osoby odpowiedzialnej za przygotowanie sylabusu	dr inż. Mirosław Miciak dr inż. Roman Wiatr
Przedmioty wprowadzające	Podstawy programowania, Programowanie obiektowe, Systemy operacyjne
Wymagania wstępne	Umiejętność programowania obiektowego, podstawowa wiedza z zakresu systemów operacyjnych

B. Semestralny/tygodniowy rozkład zajęć według planu studiów

Semestr	Wykłady (W)	Ćwiczenia audytoryjne (Ć)	Ćwiczenia laboratoryjne (L)	Ćwiczenia projektowe (P)	Seminaria (S)	Zajęcia terenowe (T)	Liczba punktów ECTS*
V	30						2
V			30				2
V				30			2

2. EFEKTY UCZENIA SIĘ DLA PRZEDMIOTU

Lp.	Opis efektów uczenia się dla przedmiotu	Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się	Odniesienie do charakterystyk II stopnia (kod składnika opisu)
WIEDZA			
W1	ma uporządkowaną wiedzę z zakresu podstaw budowy aplikacji mobilnych, implementacji logiki, tworzenia układu i widoku aplikacji, wykorzystania interfejsów niskiego i wysokiego poziomu, klas bibliotecznych, metod weryfikacji poprawności aplikacji, języków formalnych oraz różnych środowisk programistycznych dla urządzeń mobilnych.	K_W06	P6S_WG
W2	ma wiedzę z zakresu technik i metod wymiany danych pomiędzy poszczególnymi elementami składowymi aplikacji, między aplikacjami oraz między urządzeniami mobilnymi	K_W11	P6S_WG
W3	zna zasady pozyskiwania dokumentacji (RFC, JSR) z	K_W11	P6S_WG

	zakresu bieżących trendów rozwoju technik programowania aplikacji mobilnych.		
UMIEJĘTNOŚCI			
U1	potrafi zaprojektować i utworzyć aplikację mobilną na wybraną platformę w języku Java na podstawie określonej specyfikacji funkcjonalnej	K_U11	PS6_UW
U2	potrafi posłużyć się odpowiednimi środowiskami programistycznymi do tworzenia, uruchamiania oraz testowania logiki prostych funkcjonalności aplikacji w różnych systemach mobilnych	K_U11	PS6_UW
KOMPETENCJE SPOŁECZNE			
K1	ma świadomość ważności zachowania w sposób profesjonalny, przestrzegania zasad etyki zawodowej i poszanowania różnorodności poglądów i kultur;	K_K05	P6S_KR

3. METODY DYDAKTYCZNE

Wykład, ćwiczenia laboratoryjne, ćwiczenia projektowe

4. FORMA I WARUNKI ZALICZENIA PRZEDMIOTU

Wykład:
zaliczenie pisemne – test; kryteria oceny: ocena pozytywna $\geq 51\%$ z max,
Ćwiczenia laboratoryjne:
sprawozdanie; kryteria oceny: terminowość, stopień realizacji zadań, przejrzystość kodu,
Ćwiczenia projektowe:
przygotowanie projektu; kryteria oceny: na podstawie zrealizowanych wymagań projektowych lub specyfikacji projektu zatwierdzonego przez prowadzącego na początku semestru

5. TREŚCI PROGRAMOWE

<p>Wpisać treści osobno dla każdej z form zajęć wskazanych w punkcie 1.B</p>	<p>Semestr I, Wykład: Urządzenia mobilne – definicja. Technologia JavaME. Konfiguracje i profile. Maszyny wirtualne. JCP. JSR. MIDP. JAD. Interfejs wysokiego poziomu. Interfejs niskiego poziomu. Zdarzenia. Wielowątkowość. Obsługa sieci. Rekordy. Biblioteki klas CLDC. Praca z systemem Android. Architektura Android. Organizacja systemu. Warstwy systemu. Środowisko Android SDK. Android API. kluczowe narzędzia i koncepcje tworzenia aplikacji. Schemat platformy systemu. Środowisko programistyczne. Uruchomienie aplikacji na urządzeniu. Uruchomienie aplikacji na emulatorze. Zarządzanie zasobami aplikacji. Tworzenie interfejsu użytkownika, Aktywność i jej cykl życia. Komunikacja między elementami aplikacji, Struktura katalogów projektu. Plik manifestu. Modyfikacja aplikacji. Dodawanie komponentów. Kod XML układu. Widoki. Referencje. Implementacja logiki. Intencje. Metody składowania danych. Obsługa operacji sieciowych.</p> <p>Semestr I, Ćwiczenia laboratoryjne: Lab.01. Konfiguracja środowiska programistycznego. Pierwsza aplikacja mobilna. Lab.02. Interfejs wysokiego poziomu - interfejs użytkownika. Lab.03. Interfejs wysokiego poziomu - obsługa komponentów. Lab.04. Interfejs wysokiego poziomu - obsługa zdarzeń.</p>
--	--

	<p>Lab.05. Interfejs niskiego poziomu - tworzenie grafiki. Lab.06. Tworzenie aplikacji używającej interfejsu niskiego i wysokiego poziomu. Lab.07. Tworzenie animacji. Lab.08. Projekt i realizacja gry puzzle (wykorzystanie interfejsów, obsługi zdarzeń oraz animacji). Lab.09. Uruchamianie aplikacji w emulatorze i na urządzeniach fizycznych. Lab.10. Projekt i realizacja interaktywnej aplikacji. Lab.11. Projekt i realizacja aplikacji używającej intencji. Lab.12-15. Projekt i realizacja aplikacji sieciowej z dostępem do bazy danych.</p> <p>Semestr II, Ćwiczenia projektowe: Celem projektu jest napisanie gry na platformę J2ME lub Android na podstawie wybranego z listy (koordynatora przedmiotu) przykładu gry oraz wytworzenie dokumentacji. Struktura dokumentacji powinna być zgodna z poniższym schematem: Ogólny opis. Analiza dziedziny. Specyfikacja wymagań. Analiza i projekt: architektura, model, projekt oprogramowania, projekt interfejsu, projekt bazy danych.</p>
--	--

6. METODY (SPOSOBY) WERYFIKACJI I OCENY EFEKTÓW UCZENIA SIĘ OSIĄGNIĘTYCH PRZEZ STUDENTA

(dla każdego efektu uczenia się wymienionego w pkt. 2. powinny znaleźć się metody sprawdzenia, czy został on osiągnięty przez studenta)

Efekt uczenia się	Forma oceny (podano przykładowe)					
	Egzamin ustny	Egzamin pisemny	Kolokwium	Projekt	Sprawozdanie	Aktywność, prezentacja
W1		x				
W2		x				
W3		x				
U1				x	x	
U2				x	x	
K1						x

7. LITERATURA

Literatura podstawowa	Ian F. Darwin, <i>Android : receptury</i> , Wydawnictwo Helion, 2013 Shane Conder, Lauren Darcey, „ <i>Android. Programowanie aplikacji na urządzenia przenośne</i> . Wydanie II”, Wydawnictwo Helion 2011 Keogh, James Edward , <i>J2ME : The Complete Reference</i> , McGraw-Hill Professional. 2003
Literatura uzupełniająca	Hervé Guihot, „ <i>Optymalizacja wydajności aplikacji na Android</i> ”, Wydawnictwo Helion, 2013

8. NAKŁAD PRACY STUDENTA – BILANS GODZIN I PUNKTÓW ECTS

Aktywność studenta		Obciążenie studenta – Liczba godzin (podano przykładowe)
Zajęcia prowadzone z bezpośrednim udziałem NA lub innych osób prowadzących zajęcia	Udział w zajęciach dydaktycznych, wskazanych w pkt. 1B	90
	Konsultacje	6

Praca własna studenta	Przygotowanie do zajęć	30
	Studiowanie literatury	30
	Inne (przygotowanie do egzaminu, zaliczeń, przygotowanie projektu itd.)	30
Łączny nakład pracy studenta		186
Liczba punktów ECTS		6

* ostateczna liczba punktów ECTS

Kod przedmiotu:

Pozycja planu: C.07...

1. INFORMACJE O PRZEDMIOCIE

A. Podstawowe dane

Nazwa przedmiotu / zajęć	Programowanie w środowisku Windows
Kierunek studiów	Informatyka stosowana
Poziom studiów	I (inż.) stopnia
Profil	ogólnoakademicki
Forma studiów	stacjonarne
Specjalność	Technologie informacyjne Programowanie aplikacji biznesowych
Jednostka prowadząca kierunek studiów	Wydział Telekomunikacji, Informatyki i Elektrotechniki
Imię i nazwisko nauczyciela (li) i jego stopień lub tytuł naukowy osoby odpowiedzialnej za przygotowanie sylabusu	dr inż. Jarosław Zdrojewski
Przedmioty wprowadzające	-
Wymagania wstępne	Podstawy programowania

B. Semestralny/tygodniowy rozkład zajęć według planu studiów

Semestr	Wykłady (W)	Ćwiczenia audytoryjne (Ć)	Ćwiczenia laboratoryjne (L)	Ćwiczenia projektowe (P)	Seminaria (S)	Zajęcia terenowe (T)	Liczba punktów ECTS*
IV	30						2
IV			30				3
V				15			2

2. EFEKTY UCZENIA SIĘ DLA PRZEDMIOTU

Lp.	Opis efektów uczenia się dla przedmiotu	Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się	Odniesienie do charakterystyk II stopnia (kod składnika opisu)
WIEDZA			
W1	Posiada wiedzę na temat budowy platformy .NET oraz zawartych w niej klas bazowych	K_W14	P6S_WG
W2	Posiada wiedzę na temat technik tworzenia aplikacji pracujących w systemie Windows	K_W14	P6S_WG
W3	Ma wiedzę w zakresie składni i semantyki języków programowania aplikacji w środowisku .NET (C#, LINQ)	K_W06	P6S_WG
UMIEJĘTNOŚCI			
U1	Potrafi napisać i skompilować program w języku C# na podstawie określonego algorytmu lub zadanego problemu	K_U22	P6S_OU
U2	Potrafi zaprojektować klasy i zdefiniować zależności pomiędzy nimi na potrzeby programu w języku C#	K_U20	P6S_UK
U3	Potrafi posługiwać się narzędziami niezbędnymi do realizacji oprogramowania na platformie .NET	K_U05	P6S_UW
KOMPETENCJE SPOŁECZNE			

K1	Rozumie potrzebę ciągłego dokształcania się ze względu na rozwój języków programowania i bibliotek klas	K_K01	P6S_KK
K2	Rozumie istotę realizacji projektu, standardów dokumentowania prac i terminowości działań	K_K05	P6S_KR

3. METODY DYDAKTYCZNE

wykład multimedialny, ćwiczenia laboratoryjne, pokaz, realizacja projektu

4. FORMA I WARUNKI ZALICZENIA PRZEDMIOTU

zaliczenie pisemne, przygotowanie projektu, wykonanie ćwiczeń laboratoryjnych
Zgodnie z Regulaminem studiów:

1. zaliczenie pisemne: uzyskanie 51% punktów z kolokwium,
2. wykonanie ćwiczeń laboratoryjnych: średnia arytmetyczna ocen cząstkowych ze sprawozdań.

5. TREŚCI PROGRAMOWE

Wpisać treści osobno dla każdej z form zajęć wskazanych w punkcie 1.B	<p>Wykład: Wprowadzenie do systemu Windows, natywne API systemowe. Pamięć, procesy, wątki, biblioteki DLL. Wprowadzenie do platformy .NET - koncepcje, środowisko CLR, środowisko programistyczne. Przegląd języków platformy. Omówienie języka C#. Omówienie składowych biblioteki podstawowych klas platformy. Wejście/wyjście, serializacją, współpraca z kodem niezarządzanym.. Tworzenie aplikacji Windows Forms, WPF – podstawowe kontrolki, XAML. Metody dostępu do baz danych ADO.NET, LINQ, Entity Framework.</p> <p>Laboratorium: Pojęcie klasy, konstruktor, właściwości i indeksatory, dziedziczenie, polimorfizm i funkcje wirtualne, składowe statyczne, przeciążenie operatorów, klasy abstrakcyjne i interfejsy, metody i typy generyczne, delegacje i zdarzenia, refleksja i atrybuty, serializacja.</p> <p>Projekt: Projekt i realizacja aplikacji wykorzystującej przedstawione na wykładzie technologie</p>
---	--

6. METODY (SPOSOBY) WERYFIKACJI I OCENY EFEKTÓW UCZENIA SIĘ OSIĄGNIĘTYCH PRZEZ STUDENTA

(dla każdego efektu uczenia się wymienionego w pkt. 2. powinny znaleźć się metody sprawdzenia, czy został on osiągnięty przez studenta)

Efekt uczenia się	Forma oceny (podano przykładowe)					
	Egzamin ustny	Egzamin pisemny	Kolokwium	Projekt	Sprawozdanie	Aktywność
W1		x		x	x	
W2		x		x	x	
U1				x	x	
U2				x	x	
K1				x		x
K2				x		x

7. LITERATURA

Literatura podstawowa	<ol style="list-style-type: none"> 1) Ian Griffiths C# 5.0. Programowanie : tworzenie aplikacji Windows 8, internetowych oraz biurowych w .NET 4.5 Framework, 2) Chappell D.: Zrozumieć platformę .NET, Helion, 2003, 3) Powers L., Snell M., 2009, Microsoft Visual Studio 2008 Księga eksperta, Helion.
-----------------------	--

Literatura uzupełniająca	1) Andrew Troelsen i Philip Japikse: Język C# 6.0 i platforma .NET 4.6, s.1411, Wydawnictwo Naukowe PWN, 2018, 2) Mostarda S., De Sanctis M., Bochicchio D., 2011, Entity Framework 4 in Action, Manning.
--------------------------	--

8. NAKŁAD PRACY STUDENTA – BILANS GODZIN I PUNKTÓW ECTS

Aktywność studenta		Obciążenie studenta – Liczba godzin (podano przykładowe)
Zajęcia prowadzone z bezpośrednim udziałem NA lub innych osób prowadzących zajęcia	Udział w zajęciach dydaktycznych, wskazanych w pkt. 1B	75
	Konsultacje	6
Praca własna studenta	Przygotowanie do zajęć	34
	Studiowanie literatury	40
	Inne (przygotowanie do egzaminu, zaliczeń, przygotowanie projektu itd.)	20
Łączny nakład pracy studenta		175
Liczba punktów ECTS		7

* ostateczna liczba punktów ECTS

Kod przedmiotu:

Pozycja planu: C.08

1. INFORMACJE O PRZEDMIOCIE

A. Podstawowe dane

Nazwa przedmiotu / zajęć	Przetwarzanie obrazów
Kierunek studiów	Informatyka stosowana
Poziom studiów	I stopnia (inż.)
Profil	ogólnoakademicki
Forma studiów	stacjonarne
Specjalność	Technologie informacyjne Programowanie aplikacji biznesowych
Jednostka prowadząca kierunek studiów	Wydział Telekomunikacji, Informatyki i Elektrotechniki
Imię i nazwisko nauczyciela (li) i jego stopień lub tytuł naukowy osoby odpowiedzialnej za przygotowanie sylabusu	dr inż. Mściśław Śrutek
Przedmioty wprowadzające	Grafika komputerowa
Wymagania wstępne	Znajomość el. matematyki dyskretnej i podstaw programowania

B. Semestralny/tygodniowy rozkład zajęć według planu studiów

Semestr	Wykłady (W)	Ćwiczenia audytoryjne (Ć)	Ćwiczenia laboratoryjne (L)	Ćwiczenia projektowe (P)	Seminaria (S)	Zajęcia terenowe (T)	Liczba punktów ECTS*
III	30 ^E						3
III			30				2

2. EFEKTY UCZENIA SIĘ DLA PRZEDMIOTU

Lp.	Opis efektów uczenia się dla przedmiotu	Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się	Odniesienie do charakterystyk II stopnia (kod składnika opisu)
WIEDZA			
W1	zna powiązania komputerowego przetwarzania obrazów z rozwojem różnych dziedzin (medycyny, kontroli jakości w przemyśle);	K_W10	P6S_WG
W2	orientuje się w obecnym stanie i najnowszych trendach rozwojowych przetwarzania obrazów w medycynie z wykorzystaniem elementów sztucznej inteligencji;	K_W10	P6S_WG
W3	ma uporządkowaną i podbudowaną teoretycznie wiedzę w zakresie podstaw przetwarzania obrazów, w tym zna budowę narządu wzroku człowieka, zna metody pozyskiwania obrazów cyfrowych, modele barw, operacje punktowe, Look-Up Table, zna metody usuwania zakłóceń, detekcji krawędzi i	K_W15	P6S_WG

	kompresji obrazów, ma wiedzę na temat przekształceń morfologicznych, przetwarzania i analizy obrazów w dziedzinie częstotliwości, zna techniki segmentacji i metody rozpoznawania obiektów.		
UMIEJĘTNOŚCI			
U1	potrafi pozyskiwać informacje z literatury, baz danych i innych źródeł, w tym również w językach obcych; potrafi dokonać syntezy i interpretacji pozyskanej informacji z zakresu przetwarzania obrazów;	K_U01	P6S_UW
U2	potrafi opracować dokumentację dotyczącą realizacji zadania inżynierskiego i przygotować sprawozdanie z zajęć laboratoryjnych z zakresu przekształceń punktowych, wyznaczania i operacji na histogramie, filtrowanie obrazów w dziedzinie przestrzeni i częstotliwości, reprezentacji obrazów w różnych modelach barw, operacji morfologicznych, wydzielenia cech i klasyfikacji obiektów.	K_U10	P6S_UW
U3	potrafi przygotować i zaprezentować wyniki uzyskane podczas realizacji ćwiczeń laboratoryjnych z przetwarzania obrazów;	K_U03	P6S_UW
KOMPETENCJE SPOŁECZNE			
K1	rozumie potrzebę ciągłego dokształcania się ze względu rozwój języków programowania	K_K01	P6S_KK

3. METODY DYDAKTYCZNE

wykład z wykorzystaniem technik multimedialnych, ćwiczenia laboratoryjne

4. FORMA I WARUNKI ZALICZENIA PRZEDMIOTU

Wykład zaliczany na podstawie egzaminu pisemnego. Warunkiem zaliczenia jest uzyskanie 51% punktów z egzaminu.

Laboratorium zaliczane na podstawie sprawozdań. Warunkiem zaliczenia jest oddanie wszystkich sprawozdań. Ocena końcowa to średnia arytmetyczna z ocen cząstkowych za sprawozdania.

5. TREŚCI PROGRAMOWE

Wpisać treści osobno dla każdej z form zajęć wskazanych w punkcie 1.B	<p>Wykłady:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Budowa narządu wzroku człowieka; elementy sztucznego systemu wizyjnego. Pozyskiwanie obrazów cyfrowych i elementy sztucznego systemu wizyjnego. 2. Modele barw 3. Przetwarzanie i analiza obrazów: <ul style="list-style-type: none"> • modyfikacja jasności, operacje punktowe, Look-Up Table • usuwanie zakłóceń: filtracje uśredniające i medianowe • detekcja krawędzi: laplasjany i gradienty • segmentacja obrazów • analiza obiektów: określanie położenia, orientacji oraz podstawowych atrybutów, ekstrakcja cech. 4. Przekształcenia morfologiczne: erozja, dylatacja, otwarcie, zamknięcie, detekcja ekstremów, ścienianie. 5. Przetwarzanie i analiza obrazów w dziedzinie częstotliwości, transformata Fouriera (falkowa, DCT). 6. Analiza obrazów: techniki segmentacji i indeksacji obrazu, pomiary, współczynniki kształtu, niezmienniki momentowe. 7. Metody rozpoznawania obiektów.
---	---

	<p>8. Przetwarzanie obrazów kolorowych 9. Stereowizja 10. Analiza obrazów ruchomych, predykcja ruchu 11. Zastosowanie systemów wizyjnych.</p> <p>Ćwiczenia laboratoryjne i projektowe Ćwiczenia laboratoryjne ugruntowują i rozszerzają wiedzę przekazywaną podczas wykładów poprzez realizację i testowanie wybranych elementów sztucznego systemu wizyjnego z wykorzystaniem rozmaitych metod, podejść i narzędzi.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Podstawowe operacje na obrazach, przekształcenia punktowe, przekształcenie look-up-table, wyrównywanie histogramu; • Przekształcenia obrazów. Identyfikacja histogramów. Filtrowanie obrazów. • Przetwarzanie obrazów w dziedzinie częstotliwości. • Reprezentacja obrazów w różnych modelach kolorów. Przekształcenia modeli kolorów. • Przekształcenia geometryczne obrazów. • Operacje morfologiczne. • Ekstrakcja obiektów • Identyfikacja i opis cech obrazów. • Wydzielanie cech i klasyfikacja obiektów.
--	---

6. METODY (SPOSOBY) WERYFIKACJI I OCENY EFEKTÓW UCZENIA SIĘ OSIĄGNIĘTYCH PRZEZ STUDENTA

(dla każdego efektu uczenia się wymienionego w pkt. 2. powinny znaleźć się metody sprawdzenia, czy został on osiągnięty przez studenta)

Efekt uczenia się	Forma oceny (podano przykładowe)					
	Egzamin ustny	Egzamin pisemny	Kolokwium	Projekt	Sprawozdanie	Aktywność
W1		x			x	
W2		x			x	
W3		x			x	
U1					x	
U2					x	
U3					x	
K1						x

7. LITERATURA

Literatura podstawowa	<ol style="list-style-type: none"> 1. Gonzalez R. C., Woods R. E.: Digital Image Processing. Prentice Hall, 2008. 2. Malina, Witold., Smiatacz, Maciej, Cyfrowe przetwarzanie obrazów . Warszawa : Akademicka Oficyna Wydawnicza EXIT, 2008 3. Choraś R. S.: Komputerowa wizja: Metody interpretacji i identyfikacji obiektów. Problemy współczesnej nauki, teoria i zastosowania, informatyka, Akademicka Oficyna Wydawnicza EXIT, 2005 4. Iwanowski Marcin, Metody morfologiczne w przetwarzaniu obrazów cyfrowych, Akademicka Oficyna Wydawnicza EXIT, 2009 5. Cytowski Jerzy, Gielecki Jerzy, Gola Artur, Cyfrowe przetwarzanie obrazów medycznych : algorytmy, technologie, zastosowania, Warszawa, Akademicka Oficyna Wydawnicza EXIT, 2008
Literatura uzupełniająca	<ol style="list-style-type: none"> 1. R. Tadeusiewicz, P. Korohoda: „Komputerowa analiza i przetwarzanie obrazów”. Wydawnictwo Fundacji Postępu Telekomunikacji, Kraków, 1997 2. Mosorov Volodymyr, Przetwarzanie i analiza informacji wizyjnej o wybranych obiektach i procesach przemysłowych z wykorzystaniem kamery wideo oraz tomografii procesowej, Łódź, Wydawnictwo Politechniki Łódzkiej, 2007

8. NAKŁAD PRACY STUDENTA – BILANS GODZIN I PUNKTÓW ECTS

Aktywność studenta		Obciążenie studenta – Liczba godzin (podano przykładowe)
Zajęcia prowadzone z bezpośrednim udziałem NA lub innych osób prowadzących zajęcia	Udział w zajęciach dydaktycznych, wskazanych w pkt. 1B	60
	Konsultacje	4
Praca własna studenta	Przygotowanie do zajęć	20
	Studiowanie literatury	12
	Inne (przygotowanie do egzaminu, zaliczeń, przygotowanie projektu itd.)	30
Łączny nakład pracy studenta		126
Liczba punktów ECTS		5

* ostateczna liczba punktów ECTS

Kod przedmiotu:

Pozycja planu: C.09

1. INFORMACJE O PRZEDMIOCIE

A. Podstawowe dane

Nazwa przedmiotu / zajęć	Sztuczna inteligencja
Kierunek studiów	Informatyka stosowana
Poziom studiów	I stopnia (inż.)
Profil	ogólnoakademicki
Forma studiów	stacjonarne
Specjalność	Technologie informacyjne Programowanie aplikacji biznesowych
Jednostka prowadząca kierunek studiów	Wydział Telekomunikacji, Informatyki i Elektrotechniki
Imię i nazwisko nauczyciela (li) i jego stopień lub tytuł naukowy osoby odpowiedzialnej za przygotowanie sylabusu	dr inż. Tomasz Talaśka
Przedmioty wprowadzające	Matematyka, Podstawy programowania
Wymagania wstępne	Znajomość el. matematyki dyskretnej i podstaw programowania.

B. Semestralny/tygodniowy rozkład zajęć według planu studiów

Semestr	Wykłady (W)	Ćwiczenia audytoryjne (Ć)	Ćwiczenia laboratoryjne (L)	Ćwiczenia projektowe (P)	Seminaria (S)	Zajęcia terenowe (T)	Liczba punktów ECTS*
IV	30						2
IV				15			2

2. EFEKTY UCZENIA SIĘ DLA PRZEDMIOTU

Lp.	Opis efektów uczenia się dla przedmiotu	Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się	Odniesienie do charakterystyk II stopnia (kod składnika opisu)
WIEDZA			
W1	orientuje się w obecnym stanie i najnowszych trendach związanych ze sztuczną inteligencją.	K_W09	P6S_WG
W2	ma uporządkowaną i podbudowaną teoretycznie wiedzę w zakresie sztucznej inteligencji, w tym systemów ekspertowych, wieloagentowych oraz sieci neuronowych	K_W09	P6S_WG
UMIEJĘTNOŚCI			
U1	potrafi pozyskiwać informacje dotyczące zagadnień związanych ze sztuczną inteligencją z literatury i innych źródeł elektronicznych	K_U09	P6S_UW
U2	potrafi zaprojektować i zaimplementować prosty system ekspercki lub system oparty na sztucznej sieci neuronowej	K_U09	P6S_UW
KOMPETENCJE SPOŁECZNE			
K1	rozumie potrzebę ciągłego dokształcania się ze względu rozwój języków programowania	K_K01	P6S_KK

K2	Ma świadomość posiadanej wiedzy, którą potrafi przekazać w sposób jasny i zrozumiały	K_K05	P6S_KR
----	--	-------	--------

3. METODY DYDAKTYCZNE

wykład multimedialny, ćwiczenia projektowe

4. FORMA I WARUNKI ZALICZENIA PRZEDMIOTU

Wykład:
zaliczenie pisemne – test; kryteria oceny: ocena pozytywna $\geq 51\%$ z max,
Ćwiczenia projektowe:
przygotowanie projektu; kryteria oceny: na podstawie wymagań projektowych oraz specyfikacji projektu zatwierdzonego przez prowadzącego na początku semestru, prezentacja projektu

5. TREŚCI PROGRAMOWE

Wpisać treści osobno dla każdej z form zajęć wskazanych w punkcie 1.B	<p>Wykład:</p> <ol style="list-style-type: none"> Pojęcia podstawowe metod sztucznej inteligencji. Cele i zadania sztucznej inteligencji. Główne kierunki badań w dziedzinie sztucznej inteligencji. Rozwój systemów inteligentnych. Logika rozmyta. Operacje na zbiorach rozmytych. Rozmyte sieci neuronowe. Reguły wnioskowania, rozmyte systemy wnioskujące, wykorzystanie systemów rozmytych w aplikacjach inżynierskich Systemy ekspertowe. Struktura systemów ekspertowych. Rodzaje systemów ekspertowych. Zasady budowy systemu ekspertowego, metody wnioskowania w systemach ekspertowych. Systemy wieloagentowe. Algorytmy mrówkowe, algorytm PSO. funkcje celu, wykorzystanie algorytmów stadnych w problemach optymalizacji Sieci neuronowe. Pojęcia podstawowe sieci neuronowych. Struktura sieci neuronowych. Budowa i zasada działania. Metody implementacji sieci neuronowych. Wykorzystanie sieci neuronowych w różnych praktycznych aplikacjach inżynierskich. <p>Projekt: W ramach drugiej części studenci realizują projekt i implementacje sieci neuronowej, algorytmu stadnego, systemu rozmytego bądź systemu ekspertowego dla wybranego zagadnienia (problemu).</p>
---	---

6. METODY (SPOSOBY) WERYFIKACJI I OCENY EFEKTÓW UCZENIA SIĘ OSIĄGNIĘTYCH PRZEZ STUDENTA

(dla każdego efektu uczenia się wymienionego w pkt. 2. powinny znaleźć się metody sprawdzenia, czy został on osiągnięty przez studenta)

Efekt uczenia się	Forma oceny (podano przykładowe)					
	Egzamin ustny	Egzamin pisemny	Kolokwium	Projekt	Sprawozdanie	Aktywność
W1			x			
W2			x			
U1				x		
U2				x		
K1						x
K2						x

7. LITERATURA

Literatura podstawowa	<ol style="list-style-type: none"> Rutkowski Leszek: Metody i techniki sztucznej inteligencji. PWN, 2005 Białko M. Sztuczna inteligencja i elementy hybrydowych systemów
-----------------------	--

	<p>ekspertowych. Koszalin 2005.</p> <p>3. D. Rutkowska , M. Piliński, L. Rutkowski, Sieci neuronowe, algorytmy genetyczne i systemy rozmyte, PWN, 1997</p> <p>4. Mulawka J. Systemy ekspertowe, WNT, 1997,</p>
Literatura uzupełniająca	<p>1. Osowski S., Sieci neuronowe do przetwarzania informacji, Oficyna Wydawnicza Politechniki Warszawskiej, 2000.</p> <p>2. Kohonen T., Self-Organizing Maps, Springer, 2003</p>

8. NAKŁAD PRACY STUDENTA – BILANS GODZIN I PUNKTÓW ECTS

Aktywność studenta		Obciążenie studenta – Liczba godzin (podano przykładowe)
Zajęcia prowadzone z bezpośrednim udziałem NA lub innych osób prowadzących zajęcia	Udział w zajęciach dydaktycznych, wskazanych w pkt. 1B	45
	Konsultacje	4
Praca własna studenta	Przygotowanie do zajęć	20
	Studiowanie literatury	11
	Inne (przygotowanie do egzaminu, zaliczeń, przygotowanie projektu itd.)	20
Łączny nakład pracy studenta		100
Liczba punktów ECTS		4

* ostateczna liczba punktów ECTS

Kod przedmiotu:

Pozycja planu: C.10

1. INFORMACJE O PRZEDMIOCIE

A. Podstawowe dane

Nazwa przedmiotu / zajęć	Skryptowe języki programowania
Kierunek studiów	Informatyka stosowana
Poziom studiów	I stopnia (inż.)
Profil	ogólnoakademicki
Forma studiów	stacjonarne
Specjalność	Technologie informacyjne Programowanie aplikacji biznesowych
Jednostka prowadząca kierunek studiów	Wydział Telekomunikacji, Informatyki i Elektrotechniki
Imię i nazwisko nauczyciela (li) i jego stopień lub tytuł naukowy osoby odpowiedzialnej za przygotowanie sylabusu	dr inż. Tomasz Marciniak, dr inż. Zbigniew Lutowski
Przedmioty wprowadzające	Podstawy programowania
Wymagania wstępne	Umiejętność programowania na poziomie podstawowym

B. Semestralny/tygodniowy rozkład zajęć według planu studiów

Semestr	Wykłady (W)	Ćwiczenia audytoryjne (Ć)	Ćwiczenia laboratoryjne (L)	Ćwiczenia projektowe (P)	Seminaria (S)	Zajęcia terenowe (T)	Liczba punktów ECTS*
III	30						3
III			30				2

2. EFEKTY UCZENIA SIĘ DLA PRZEDMIOTU

Lp.	Opis efektów uczenia się dla przedmiotu	Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się	Odniesienie do charakterystyk II stopnia (kod składnika opisu)
WIEDZA			
W1	ma uporządkowaną i podbudowaną teoretycznie wiedzę w zakresie podstaw programowania w językach skryptowych Python, Perl i JavaScript, Posiada wiedzę niezbędną do rozumienia struktury i zasad działania aplikacji skryptowych w języku Python, Perl i JavaScript.	K_W05	P6S_WG
W2	ma uporządkowaną i podbudowaną teoretycznie wiedzę w zakresie jakości i cyklu życia aplikacji w językach Python, Perl i JavaScript.	K_W12	P6S_WG
W3	orientuje się w obecnym stanie i najnowszych trendach rozwojowych informatyki, rozumie model pracy z językami skryptowymi ich słabości i mocne strony.	K_W16	P6S_WG

UMIEJĘTNOŚCI			
U1	potrafi samodzielnie nauczyć się wybranych elementów i struktur nowego języka programowania. potrafi sprawnie wyszukać i wykorzystać informacje niezbędne do poznania nowego zagadnienia lub rozwiązania problemu.	K_U05	P6S_UW
U2	potrafi sformułować wymagania dla programów pisanych w językach skryptowych, opracować model oprogramowania oraz cenić prosty system informatyczny ze względu na ich wydajność, modularność i rozwijalność.	K_U07	P6S_UW
U3	potrafi dostosować podejście programistyczne do rozwiązywanego problemu, potrafi ocenić w jakich sytuacjach języki skryptowe nie powinny być stosowane, potrafi uzasadnić użycie języków skryptowych ze względu na ich wydajność, modularność i rozwijalność.	K_U20	P6S_UK
KOMPETENCJE SPOŁECZNE			
K1	rozumie potrzebę i zna możliwości sprawnego wyszukiwania i wykorzystania informacji niezbędnych do poznania nowego zagadnienia lub rozwiązania problemu.	K_K01	P6S_KK
K2	potrafi współdziałać i pracować w grupie, przyjmując w niej różne role.	K_K05	P6S_KR

3. METODY DYDAKTYCZNE

wykład z wykorzystaniem technik multimedialnych, ćwiczenia laboratoryjne

4. FORMA I WARUNKI ZALICZENIA PRZEDMIOTU

Wykład zaliczany na podstawie kolokwium pisemnego. Warunkiem zaliczenia jest uzyskanie 51% punktów z kolokwium.

Laboratorium zaliczane na podstawie sprawozdań. Warunkiem zaliczenia jest oddanie wszystkich sprawozdań. Ocena końcowa to średnia arytmetyczna z ocen częściowych za sprawozdania.

5. TREŚCI PROGRAMOWE

Wpisać treści osobno dla każdej z form zajęć wskazanych w punkcie 1.B	<p>Wykład: Charakterystyka języków skryptowych, działanie interpretera.</p> <p><u>Składnia języka Python</u>, podstawowe typy danych, listy i krotki, operatory logiczne, operatory arytmetyczne, instrukcje warunkowe i pętle, identyfikatory, liczby całkowite, operatory bitowe, typ float, complex i decimal, ciągi tekstowe, funkcje, moduły, klasy i obiekty, komunikacja przez internet, wyrażenia regularne, wątki i procesy, współpraca z bazami danych, interfejs graficzny.</p> <p><u>Składnia języka Perl</u>, podstawowe typy, pętle, operacje na plikach, operacje na ciągach znaków, funkcje, zasięg zmiennych.</p> <p><u>JavaScript</u> jako język dynamiczny, typy danych, deklaracje zmiennych, literały różnych typów, mechanizm automatycznej konwersji typów danych, obliczanie wartości wyrażeń logicznych (short circuit evaluation), tablice – indeksowanie, rozszerzanie, kopiowanie dla typów prostych i obiektowych, podstawowe bloki organizacji kodu (if, for, while, case), funkcje – parametry, operator reszty, wywołania zwrotne, funkcje natychmiastowe, domknięcia (closures), funkcje</p>
---	--

	<p>strzałkowe, zakresy zmiennych, wynoszenie zmiennych (hoisting), obiekty – konstruktory, dodawanie/usuwanie właściwości, dostęp do właściwości. Składnia Języka JavaScript, Ćwiczenia laboratoryjne:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Python: Tworzenie nowego programu, komentarze, typy danych, słowa kluczowe; • Python: Podstawowe działania na listach, krotkach i zbiorach; • Python: Definiowanie klas, metody klas, dziedziczenie; • Python: Wyrażenia regularne; • Python: Bazy danych, połączenia z bazą, operacje na danych; • Python: Wątki, tworzenie, synchronizacja; • Perl: typy zmiennych, formatowania, operatory; • Perl: Pętle, strumienie, operacje na stringach; • Funkcje w Perlu; • JS: zmienne, typy danych, operatory, obiekty; • JS: DOM, jQuery.
--	--

6. METODY (SPOSOBY) WERYFIKACJI I OCENY EFEKTÓW UCZENIA SIĘ OSIĄGNIĘTYCH PRZEZ STUDENTA

(dla każdego efektu uczenia się wymienionego w pkt. 2. powinny znaleźć się metody sprawdzenia, czy został on osiągnięty przez studenta)

Efekt uczenia się	Forma oceny (podano przykładowe)					
	Egzamin ustny	Egzamin pisemny	Kolokwium	Projekt	Sprawozdanie	Aktywność
W1			x			
W2			x			
W3			x			
U1					x	
U2					x	
U3					x	
K1						x
K2						x

7. LITERATURA

Literatura podstawowa	<ol style="list-style-type: none"> 1. Python : programuj szybko i wydajnie, Micha Gorelick, Ian Ozsvald, Gliwice : Helion, cop. 2015 2. Perl : zaawansowane programowanie, Simon Cozens, Gliwice: Wydawnictwo Helion, cop. 2006 3. JavaScript : przewodnik dla absolutnie początkujących, Kirupa Chinnathambi, Gliwice : Wydawnictwo Helion, cop. 2017
Literatura uzupełniająca	<ol style="list-style-type: none"> 1. Python : leksykon kieszonkowy, Mark Lutz, Gliwice : Helion, cop. 2014 2. Perl : testowanie, Ian Langworth & chromatic, Gliwice : Wydawnictwo HELION, cop. 2006 3. JavaScript : zasady programowania obiektowego, Nicholas C. Zakas, Gliwice : Wydawnictwo HELION, cop. 2014

8. NAKŁAD PRACY STUDENTA – BILANS GODZIN I PUNKTÓW ECTS

Aktywność studenta		Obciążenie studenta – Liczba godzin (podano przykładowe)
Zajęcia prowadzone z bezpośrednim udziałem NA lub innych osób prowadzących zajęcia	Udział w zajęciach dydaktycznych, wskazanych w pkt. 1B	60
	Konsultacje	4
Praca własna studenta	Przygotowanie do zajęć	20
	Studiowanie literatury	12
	Inne (przygotowanie do egzaminu, zaliczeń, przygotowanie projektu itd.)	30
Łączny nakład pracy studenta		126
Liczba punktów ECTS		5

* ostateczna liczba punktów ECTS

Kod przedmiotu:

Pozycja planu:

C.11

1. INFORMACJE O PRZEDMIOCIE

A. Podstawowe dane

Nazwa przedmiotu	Administracja systemami klasy Enterprise
Kierunek studiów	Informatyka stosowana
Poziom studiów	I stopnia (inż.)
Profil studiów	ogólnoakademicki
Forma studiów	stacjonarne
Specjalność	Technologie informacyjne Programowanie aplikacji biznesowych
Jednostka prowadząca kierunek studiów	Wydział Telekomunikacji, Informatyki i Elektrotechniki
Imię i nazwisko nauczyciela (li) i jego stopień lub tytuł naukowy osoby odpowiedzialnej za przygotowanie sylabusu	dr inż. Zbigniew Lutowski
Przedmioty wprowadzające	-
Wymagania wstępne	Podstawowa wiedza o systemach serwerowych

B. Semestralny/tygodniowy rozkład zajęć według planu studiów

Semestr	Wykłady (W)	Ćwiczenia audytoryjne (Ć)	Ćwiczenia laboratoryjne (L)	Ćwiczenia projektowe (P)	Seminaria (S)	Zajęcia terenowe (T)	Liczba punktów ECTS*
IV	30						2
IV			30				2

2. EFEKTY KSZTAŁCENIA (wg KRK)

Lp.	Opis efektów kształcenia	Odniesienie do kierunkowych efektów kształcenia	Odniesienie do efektów kształcenia dla obszaru
WIEDZA			
W1	Zna mechanizmy umożliwiające wprowadzania w życie polityk bezpieczeństwa dotyczących systemów operacyjnych klasy enterprise w dużych organizacjach.	K_W06	P6S_WG
W2	Ma uporządkowaną wiedzę na temat budowy mechanizmu usług katalogowych w systemie Windows Server 2012.	K_W06	P6S_WG
W3	Zna rozwiązania zwiększające niezawodność podsystemu pamięci stałych w systemach operacyjnych klasy enterprise.	K_W13	P6S_WG
W4	Zna podstawowe komendy PowerShell umożliwiające zarządzaniem systemem operacyjnym.	K_W07	P6S_WG
UMIĘJĘTNOŚCI			
U1	Potrafi wybrać i posługiwać się właściwymi narzędziami administratora systemu Windows Server	K_U07	P6S_UW
U2	Potrafi skonfigurować dostęp do zasobów z	K_U07	

	wykorzystaniem grup w usługach katalogowych – podejście IGDLA		
U3	Potrafi wykorzystać mechanizm zasad grup do wprowadzenia w życie polityki bezpieczeństwa dużej organizacji	K_U05	P6S_UW
U4	Potrafi korzystać z angielskojęzycznej dokumentacji opisującej procedury konfiguracji systemu operacyjnego.	K_U05	P6S_UW
KOMPETENCJE SPOŁECZNE			
K1	Rozumie potrzebę i zna możliwości ciągłego doksztalcania się oraz podnoszenia kompetencji zawodowych, osobistych i społecznych	K_K01	P6S_KK

3. METODY DYDAKTYCZNE

wykład multimedialny, ćwiczenia laboratoryjne,

4. FORMA I WARUNKI ZALICZENIA PRZEDMIOTU

Uzyskanie min 51% punktacji z zaliczenia pisemnego, wykonanie ćwiczeń laboratoryjnych.

5. TREŚCI KSZTAŁCENIA

<p>Wpisać treści osobno dla każdej z form zajęć wskazanych w punkcie 1.B</p>	<p>Wykłady:</p> <p>Proces instalacji systemu Windows Server 2012, wersje systemu, programy narzędziowe administratora systemu – Server Manager, RSAT, ADAC. Typowe usługi i role używane w tym systemie. Wprowadzenie do PowerShell. Wprowadzenie i podstawy konfiguracji usługi Active Directory. Podstawowe struktury logiczne i fizyczne usługi AD – domeny, drzewa domenowe, lasy, jednostki organizacyjne, kontrolery domeny, katalog globalny, RODC. Baza danych usługi AD, schematy przechowywanych obiektów. Instalacja kontrolera domeny. Narzędzia administratora usługi AD. Właściwości obiektów i zarządzanie obiektami: użytkownika, grupy, jednostki organizacyjnej, komputera. Rodzaje grup, organizacja kontroli dostępu i zarządzanie zasobami za pomocą grup - IGDLA. Podłączanie komputera do kontrolera domeny w trybach offline i online. Delegacja uprawnień administratora. Użycie PowerShell w administracji usługą AD. Implementacja IPv4 i v6. Konfiguracja usług DHCP i DNS w Windows Server 2012. Pamięci masowe w Server 2012 – typy dysków, RAID, tolerancja na awarie, tablice partycji MBR, GPT, różne rodzaje wolumenów, systemy plików. Zasady grupy w usłudze AD – zarządzanie obiektami użytkowników i komputerów oraz bezpieczeństwem w dużych organizacjach.</p> <p>Laboratorium:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Instalacja systemu Windows Server 2012 – w wersji Core oraz GUI. Zarządzanie serwerami za pomocą narzędzia Server Manager oraz PowerShell 2) Instalacja kontrolera domeny. Tworzenie różnych rodzajów obiektów w AD. Zarządzanie obiektami użytkowników, wyszukiwanie obiektów w bazie AD. 3) Wykorzystanie narzędzi z linii komend – PowerShell, CSVDE do typowych operacji administratorskich. 4) Zastosowanie grup w AD, podłączanie komputera do kontrolera domeny. 5) Instalacja i konfiguracja usługi DHCP w Windows Server 2012
--	---

	6) Instalacja i konfiguracja usługi DNS w Windows Server 2012
--	---

6. METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW KSZTAŁCENIA

(dla każdego efektu kształcenia umieszczonego na liście efektów kształcenia powinny znaleźć się metody sprawdzenia, czy został on osiągnięty przez studenta)

Efekt kształcenia	Forma oceny (podano przykładowe)					
	Egzamin ustny	Egzamin pisemny	Test	Projekt	Ćwiczenie laboratoryjne	Dyskusja
W1			x		x	
W2			x		x	
W3			x		x	
W4			x		x	
U1					x	
U2					x	
U3					x	
U4					x	
K1					x	

7. LITERATURA

Literatura podstawowa	<ol style="list-style-type: none"> 1. Desmond, Brian, Active Directory : Designing, Deploying, and Running Active Directory, O'Reilly Media 2013 2. Thomas W Shinder Yuri Diogenes Debra Littlejohn Shinder, Windows Server 2012 Security from End to Edge and Beyond, Syngress 2013 3. Configuring and troubleshooting Windows Server 2008 Active Directory Domain Services : Microsoft Official Course 6425C. Vol. 1, Vol 2 / Microsoft Corporation. 4. Reimer, Stan ,Mulcare, Mike., Czerewacki, Daniel. , Active directory dla Microsoft Windows Server 2003 : przewodnik techniczny
Literatura uzupełniająca	<ol style="list-style-type: none"> 1. Svidergol, Brian Hunter, Laura E.Allen, Robbie, Active Directory Cookbook : Solutions for Administrators & Developers O'Reilly Media 2013 2. Planowanie, wdrażanie i obsługa infrastruktury Active Directory Windows Server 2003 : MCSE egzamin 70-294 : zestaw szkoleniowy do samodzielnej nauki / Jill Spealman, Kurt Hudson i Melisa Craft

8. NAKŁAD PRACY STUDENTA – BILANS GODZIN I PUNKTÓW ECTS

Aktywność studenta		Obciążenie studenta – Liczba godzin (podano przykładowe)
Zajęcia prowadzone z bezpośrednim udziałem NA lub innych osób prowadzących zajęcia	Udział w zajęciach dydaktycznych, wskazanych w pkt. 1B	60
	Konsultacje	4
Praca własna studenta	Przygotowanie do zajęć	10
	Studiowanie literatury	20
	Inne (przygotowanie do egzaminu, zaliczeń, przygotowanie projektu itd.)	6
Łączny nakład pracy studenta		100
Liczba punktów ECTS		4

* ostateczna liczba punktów ECTS

Kod przedmiotu:

Pozycja planu: C.12/C.13

1. INFORMACJE O PRZEDMIOCIE

A. Podstawowe dane

Nazwa przedmiotu / zajęć	Seminarium dyplomowe/Przygotowanie i złożenie pracy dyplomowej oraz przygotowanie do egzaminu dyplomowego
Kierunek studiów	Informatyka stosowana
Poziom studiów	I stopnia (inż.)
Profil	ogólnoakademicki
Forma studiów	stacjonarne
Specjalność	Technologie informacyjne Programowanie aplikacji biznesowych
Jednostka prowadząca kierunek studiów	Wydział Telekomunikacji, Informatyki i Elektrotechniki
Imię i nazwisko nauczyciela (li) i jego stopień lub tytuł naukowy osoby odpowiedzialnej za przygotowanie sylabusu	dr hab. inż. Maciej Walkowiak, dr hab. inż. Michał Choraś
Przedmioty wprowadzające	brak
Wymagania wstępne	Podstawowa obsługa komputera

B. Semestralny/tygodniowy rozkład zajęć według planu studiów

Semestr	Wykłady (W)	Ćwiczenia audytoryjne (Ć)	Ćwiczenia laboratoryjne (L)	Ćwiczenia projektowe (P)	Seminaria (S)	Zajęcia terenowe (T)	Liczba punktów ECTS*
VII					30		2
VII							15

2. EFEKTY UCZENIA SIĘ DLA PRZEDMIOTU

Lp.	Opis efektów uczenia się dla przedmiotu	Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się	Odniesienie do charakterystyk II stopnia (kod składnika opisu)
WIEDZA			
UMIĘJĘTNOŚCI			
U1	potrafi poprawnie zestawić wyniki pracy inżynierskiej w formie części opisowej ze wstępem teoretycznym oraz określeniem celu pracy	K_U03, K_U08	P6S_UW
U2	potrafi wyartykułować tezy pracy oraz zaprezentować uzyskane wyniki i wyciągnąć konstruktywne wnioski	K_U22	P6S_UU
U3	potrafi szczegółowo omówić zasady pisania inżynierskiej pracy dyplomowej	K_U19	P6S_UK
U4	potrafi wydzielić poszczególne etapy otrzymywania wyników pracy inżynierskiej z wykorzystaniem różnych narzędzi informatycznych	K_U14, K_U15, K_U16	P6S_UW
KOMPETENCJE SPOŁECZNE			
K1	rozumie potrzebę zebrania swoich umiejętności i	K_K01	P6S_KK

	przedstawienia ich w zwartej formie, aby móc to następnie zaprezentować bieżącemu lub potencjalnemu pracodawcy		
--	--	--	--

3. METODY DYDAKTYCZNE

Zajęcia seminaryjne związane z tematem pracy dyplomowej, dyskusja, prezentacja wyników.

4. FORMA I WARUNKI ZALICZENIA PRZEDMIOTU

Zaliczenie na ocenę za przygotowanie do prezentacji wyników oraz zrozumienie zagadnienia.

5. TREŚCI PROGRAMOWE

Wpisać treści osobno dla każdej z form zajęć wskazanych w punkcie 1.B	<p>Seminarium: Zasady pisania pracy dyplomowej (ustalenie zawartości pracy, podział na rozdziały i podrozdziały, opis stanu wiedzy związanej z tematem pracy dyplomowej, styl pisania, tytuły, akapity, powoływanie pozycji literatury, powoływanie wzorów, rysunków i tablic, zasady pisania wzorów, sporządzanie tablic i umieszczania rysunków, spis literatury, załączniki). Przygotowanie i wygłaszanie referatu nt. pracy dyplomowej. Dyskusje, uwagi krytyczne i ocena referatów i stanu zaawansowania prac dyplomowych. Przygotowanie do egzaminu dyplomowego, syntetyczne zestawienie istotnego materiału niezbędnego do wykazania wiedzy na egzaminie.</p> <p>Przygotowanie i złożenie pracy dyplomowej oraz przygotowanie do egzaminu dyplomowego:</p> <p>Przygotowanie pracy dyplomowej zgodnie z wytycznymi obowiązującymi dla studiów I stopnia na kierunku Informatyka stosowana. Rozwiązanie zadania inżynierskiego nakreślenie dalszych kierunków rozwoju. Przygotowanie prezentacji oraz przygotowanie się do egzaminu dyplomowego.</p>
---	---

6. METODY (SPOSOBY) WERYFIKACJI I OCENY EFEKTÓW UCZENIA SIĘ OSIĄGNIĘTYCH PRZEZ STUDENTA

(dla każdego efektu uczenia się wymienionego w pkt. 2. powinny znaleźć się metody sprawdzenia, czy został on osiągnięty przez studenta)

Efekt uczenia się	Forma oceny (podano przykładowe)					
	Egzamin ustny	Egzamin pisemny	Kolokwium	Projekt	Sprawozdanie	Aktywność
W1						x
W2						x
W3						x
U1						x
U2						x
K1						x

7. LITERATURA

Literatura podstawowa	<ol style="list-style-type: none"> Wytyczne do pisania prac dostępne na stronie Wydziału Telekomunikacji, Informatyki i Elektrotechniki: http://ie.utp.edu.pl/DOC/Wytyczne_do_pisania_prac_dyplomowych_ELE_EN_IIE_2016.pdf Radosław Zenderowski, Praca magisterska - licencjat : przewodnik po metodologii pisania i obrony pracy dyplomowej, 2017, CeDeWu Rozpondek M., Wyciślik A.: Seminarium dyplomowe. Praca dyplomowa magisterska i inżynierska, Wyd. PŚL., Gliwice 2007 Opoka E.: Uwagi o pisaniu i redagowaniu prac dyplomowych na studiach
-----------------------	---

	<p>technicznych, Wyd. PŚI., Gliwice 2001</p> <p>5. Gambarelli G., Łucki Z., 1996, Jak przygotować pracę dyplomową lub doktorską. Wyd. Universitas, Kraków, wyd. II</p>
Literatura uzupełniająca	<p>1. Pioterek P., Zielenicka B., 1999, Technika pisania prac dyplomowych. Wyd. Wyższej Szkoły Bankowej, Poznań</p> <p>2. Zaczyński W., 1995, Poradnik autora prac seminaryjnych, dyplomowych i magisterskich. Wyd. ŻAK, Warszawa</p> <p>3. Literatura związana z wybranym tematem pracy dyplomowej</p>

8. NAKŁAD PRACY STUDENTA – BILANS GODZIN I PUNKTÓW ECTS

Aktywność studenta		Obciążenie studenta – Liczba godzin (podano przykładowe)
Zajęcia prowadzone z bezpośrednim udziałem NA lub innych osób prowadzących zajęcia	Udział w zajęciach dydaktycznych, wskazanych w pkt. 1B	30
	Konsultacje	2
Praca własna studenta	Przygotowanie do zajęć	8
	Studiowanie literatury	10
	Inne (przygotowanie do egzaminu, zaliczeń, przygotowanie projektu itd.)	10
Łączny nakład pracy studenta		60
Liczba punktów ECTS		2

Przygotowanie i złożenie pracy dyplomowej oraz przygotowanie do egzaminu dyplomowego:

Aktywność studenta		Obciążenie studenta – Liczba godzin (podano przykładowe)
Zajęcia prowadzone z bezpośrednim udziałem NA lub innych osób prowadzących zajęcia	Udział w zajęciach dydaktycznych, wskazanych w pkt. 1B	0
	Konsultacje	10
Praca własna studenta	Przygotowanie do zajęć	100
	Studiowanie literatury	170
	Inne (przygotowanie do egzaminu, zaliczeń, przygotowanie projektu itd.)	100
Łączny nakład pracy studenta		380
Liczba punktów ECTS		15

* ostateczna liczba punktów ECTS

Kod przedmiotu:

Pozycja planu: D1.01

1. INFORMACJE O PRZEDMIOCIE

A. Podstawowe dane

Nazwa przedmiotu / zajęć	Projektowanie serwisów sieciowych
Kierunek studiów	Informatyka stosowana
Poziom studiów	I stopnia (inż.)
Profil	ogólnoakademicki
Forma studiów	stacjonarne
Specjalność	Technologie informacyjne
Jednostka prowadząca kierunek studiów	Wydział Telekomunikacji, Informatyki i Elektrotechniki
Imię i nazwisko nauczyciela (li) i jego stopień lub tytuł naukowy osoby odpowiedzialnej za przygotowanie sylabusu	dr inż. Beata Marciniak, dr inż. Mściśław Śrutek, mgr inż. Agata Giełczyk
Przedmioty wprowadzające	brak
Wymagania wstępne	Student powinien znać podstawy języka HTML, umieć wykorzystać CSS i pisać proste skrypty z wykorzystaniem Java Script oraz PHP

B. Semestralny/tygodniowy rozkład zajęć według planu studiów

Semestr	Wykłady (W)	Ćwiczenia audytoryjne (Ć)	Ćwiczenia laboratoryjne (L)	Ćwiczenia projektowe (P)	Seminaria (S)	Zajęcia terenowe (T)	Liczba punktów ECTS*
VI	15						2
VI			15				2

2. EFEKTY UCZENIA SIĘ DLA PRZEDMIOTU

Lp.	Opis efektów uczenia się dla przedmiotu	Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się	Odniesienie do charakterystyk II stopnia (kod składnika opisu)
WIEDZA			
W1	ma uporządkowaną i podbudowaną teoretycznie wiedzę w zakresie technologii internetowych;	K_W05	P6S_WG
W2	orientuje się w obecnym stanie i najnowszych trendach rozwojowych informatyki, zna zasady tworzenia i używania CMS	K_W06	P6S_WG
W3	ma podstawową wiedzę niezbędną do rozumienia pozatechnicznych uwarunkowań działalności inżynierskiej, zna sposoby projektowania interfejsów użytkownika i funkcjonalności Front-endu	K_W07	P6S_WG
W4	zna zasady tworzenia Front-endu aplikacji oraz modele wymiany informacji z Back-endem	K_W5	P6S_WG
UMIĘJĘTNOŚCI			
U1	potrafi pozyskać informacje, na podstawie, których wykorzysta wybrany CMS;	K_U08	P6S_UK

U2	ma umiejętność pozwalające zaprojektować interfejs graficzny;	K_U08	P6S_UU
U3	umie zaprojektować szablon do systemu CMS;	K_U11	P6S_UK
U4	umie zabezpieczyć dane w wybranym systemie CMS	K_U11	P6S_UW
U5	potrafi dodawać i uruchamiać moduły w wybranych systemach CMS;	K_U11	P6S_UW
U6	Potrafi pracować w grupie nad projektem strony internetowej;	K_U08	P6S_UW
KOMPETENCJE SPOŁECZNE			
K1	ma świadomość ważności zachowania w sposób profesjonalny, potrafi zadbać o bezpieczeństwo danych klienta;	K_K03	P6S_KO

3. METODY DYDAKTYCZNE

wykład z wykorzystaniem technik multimedialnych, ćwiczenia laboratoryjne

4. FORMA I WARUNKI ZALICZENIA PRZEDMIOTU

Wykład zaliczany na podstawie kolokwium pisemnego. Warunkiem zaliczenia jest uzyskanie 51% punktów z kolokwium.

Laboratorium zaliczane na podstawie sprawozdań. Warunkiem zaliczenia jest oddanie wszystkich sprawozdań. Ocena końcowa to średnia arytmetyczna z ocen cząstkowych za sprawozdania.

5. TREŚCI PROGRAMOWE

<p>Wpisać treści osobno dla każdej z form zajęć wskazanych w punkcie 1.B</p>	<p>Wykład:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Omówienie funkcjonalności CMS • Instalacja i konfiguracja przykładowych systemów zarządzania treścią (Joomla! Drupal, Wordpress) • Omówienie szkieletu przykładowych CMS • Tworzenie szablonów CSS dla wybranych systemów CMS • Bezpieczeństwo danych i systemów CMS • Komunikacja z bazą danych za pomocą REST <p>Laboratorium:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Przygotowanie środowiska pracy – instalacja i konfiguracja serwera www, instalacja wybranych systemów CMS • Opracowanie szablonu dla różnych systemów CMS • Instalacja i konfiguracja dodatkowych wtyczek i modułów. • Wykorzystanie php, javaScript, html i css do tworzenia modułów (formularz, zarządzanie plikami, wysyłanie e-mail) • Zabezpieczenia w systemach CMS • Tworzenie kopii zapasowej strony www
--	--

6. METODY (SPOSOBY) WERYFIKACJI I OCENY EFEKTÓW UCZENIA SIĘ OSIĄGNIĘTYCH PRZEZ STUDENTA

(dla każdego efektu uczenia się wymienionego w pkt. 2. powinny znaleźć się metody sprawdzenia, czy został on osiągnięty przez studenta)

Efekt uczenia się	Forma oceny (podano przykładowe)					
	Egzamin ustny	Egzamin pisemny	Kolokwium	Projekt	Sprawozdanie	Aktywność

W1			X			
W3			X			
W3			X			
W4			X			
U1					X	
U2					X	
U3					X	
U4					X	
U5					X	
U6					X	
K1						X

7. LITERATURA

Literatura podstawowa	<ol style="list-style-type: none"> 1. Shreves R., 2011, Joomla! Biblia, Helion 2. Marriott J., Waring E., 2012, Joomla! Oficjalny podręcznik, Helion 3. Pearce J., 2012, Programowanie mobilnych stron internetowych z wykorzystaniem systemów CMS, Helion 4. Tomlinson T., VanDyk J. K., 2011, Drupal 7. Zaawansowane programowanie, Helion 5. Hedengren T. D., 2013, Podręcznik WordPressa, Helion
Literatura uzupełniająca	<ol style="list-style-type: none"> 1. Lis M., 2011, Joomla! 1.6 Ćwiczenia, Helion 2. Frankowski P., 2010, Joomla! Budowa i modyfikacja szablonów, Helion 3. Miles E., Miles L., Hogbin E. J., 2012, Komponenty tworzące systemu Drupal, Helion

8. NAKŁAD PRACY STUDENTA – BILANS GODZIN I PUNKTÓW ECTS

Aktywność studenta		Obciążenie studenta – Liczba godzin (podano przykładowe)
Zajęcia prowadzone z bezpośrednim udziałem NA lub innych osób prowadzących zajęcia	Udział w zajęciach dydaktycznych, wskazanych w pkt. 1B	30
	Konsultacje	4
Praca własna studenta	Przygotowanie do zajęć	16
	Studiowanie literatury	20
	Inne (przygotowanie do egzaminu, zaliczeń, przygotowanie projektu itd.)	30
Łączny nakład pracy studenta		100
Liczba punktów ECTS		4

* ostateczna liczba punktów ECTS

Kod przedmiotu:

Pozycja planu: D1.02

1. INFORMACJE O PRZEDMIOCIE

A. Podstawowe dane

Nazwa przedmiotu / zajęć	Projektowanie i programowanie gier
Kierunek studiów	Informatyka stosowana
Poziom studiów	I stopnia (inż.)
Profil	ogólnoakademicki
Forma studiów	stacjonarne
Specjalność	Technologie informacyjne
Jednostka prowadząca kierunek studiów	Wydział Telekomunikacji, Informatyki i Elektrotechniki
Imię i nazwisko nauczyciela (li) i jego stopień lub tytuł naukowy osoby odpowiedzialnej za przygotowanie sylabusu	Mgr inż. Krzysztof Maliński
Przedmioty wprowadzające	Podstawy programowania, Programowanie obiektowe, Grafika komputerowa
Wymagania wstępne	Umiejętność programowania obiektowego, podstawowa wiedza z zakresu grafiki komputerowej

B. Semestralny/tygodniowy rozkład zajęć według planu studiów

Semestr	Wykłady (W)	Ćwiczenia audytoryjne (Ć)	Ćwiczenia laboratoryjne (L)	Ćwiczenia projektowe (P)	Seminaria (S)	Zajęcia terenowe (T)	Liczba punktów ECTS*
V	30						3
V			30				3
VI				15			3

2. EFEKTY UCZENIA SIĘ DLA PRZEDMIOTU

Lp.	Opis efektów uczenia się dla przedmiotu	Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się	Odniesienie do charakterystyk II stopnia (kod składnika opisu)
WIEDZA			
W1	ma uporządkowaną i podbudowaną teoretycznie wiedzę w zakresie podstaw programowania gier mobilnych i webowych oraz silników gier ;	K_W04, K_W06	P6S_WG
W2	ma uporządkowaną i podbudowaną teoretycznie wiedzę w zakresie inżynierii oprogramowania, w tym procesu projektowania gier;	K_W10	P6S_WG
UMIEJĘTNOŚCI			
U1	potrafi pozyskiwać informacje z literatury, baz danych i innych źródeł, w tym z dokumentacji do narzędzi stosowanych przy projektowaniu i programowaniu gier;	K_U18	P6S_UW
U2	potrafi pracować indywidualnie i w zespole nad projektem gry; umie oszacować czas potrzebny na realizację	K_U04	P6S_UW

	zleconego zadania;		
U3	potrafi posłużyć się odpowiednimi środowiskami programistycznymi do pisania gier, wykorzystując odpowiednie biblioteki adekwatne do zadania;	K_U10	P6S_UW
KOMPETENCJE SPOŁECZNE			
K1	rozumie potrzebę ciągłego dokształcania się ze względu rozwój języków programowania	K_K01	P6S_KK

3. METODY DYDAKTYCZNE

wykład z wykorzystaniem technik multimedialnych, ćwiczenia laboratoryjne, ćwiczenia projektowe

4. FORMA I WARUNKI ZALICZENIA PRZEDMIOTU

Wykład - uzyskanie 51% punktów z kolokwium , ćwiczenia laboratoryjne - średnia arytmetyczna ocen częściowych ze sprawozdań , ćwiczenia projektowe – prezentacja i obrona projektu

5. TREŚCI PROGRAMOWE

<p>Wpisać treści osobno dla każdej z form zajęć wskazanych w punkcie 1.B</p>	<p>Wykład: Proces projektowania gry, analiza potrzeb odbiorcy. System programowania zdarzeniowego. Elementy fizyki. Podstawy grafiki 2D i 3D w grach. Omówienie istniejących silników, oraz bibliotek wspomagających tworzenie gier. Przegląd platform i środowisk. Tworzenie gier mobilnych i webowych. Elementy sztucznej inteligencji na potrzeby gier. Grywalizacja aplikacji.</p> <p>Ćwiczenia laboratoryjne:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Elementy fizyki gry; • Elementy programowania zdarzeniowego; • Modelowanie grafiki 2D; • Modelowanie grafiki 3D; • Podstawowe elementy silnika Unity; • Współpraca Unity z Visual Studio; • Podstawy gry mobilnej; • Podstawy gier webowych. <p>Ćwiczenia projektowe: Projekt i implementacja gry (platforma do wyboru) – praca zespołowa.</p>
--	---

6. METODY (SPOSOBY) WERYFIKACJI I OCENY EFEKTÓW UCZENIA SIĘ OSIĄGNIĘTYCH PRZEZ STUDENTA

(dla każdego efektu uczenia się wymienionego w pkt. 2. powinny znaleźć się metody sprawdzenia, czy został on osiągnięty przez studenta)

Efekt uczenia się	Forma oceny (podano przykładowe)					
	Egzamin ustny	Egzamin pisemny	Kolokwium	Projekt	Sprawozdanie	Aktywność
W1			x			
W2			x			
U1				x		x
U2				x		x
U3				x		x
K1				x		x

7. LITERATURA

Literatura podstawowa	1. Juriy Bura, Paul Coates, Profesjonalne tworzenie gier internetowych dla systemu Android w językach HTML5, CSS3 i JavaScript, Wydawnictwo Helion, 2013
Literatura uzupełniająca	1. Kamil Sikora, „Marketing Gier Video, Wydanie II”, 2013, do pobrania: marketinggier.pl 2. David M. Bourg, „Fizyka dla programistów gier”, wydawnictwo Helion, 2003 3. Mark DeLoura, „Perłki programowania gier: Vademecum profesjonalisty”, wydawnictwo Helion 2002 4. Aktualne strony internetowe dotyczące technik tworzenia gier.

8. NAKŁAD PRACY STUDENTA – BILANS GODZIN I PUNKTÓW ECTS

Aktywność studenta		Obciążenie studenta – Liczba godzin (podano przykładowe)
Zajęcia prowadzone z bezpośrednim udziałem NA lub innych osób prowadzących zajęcia	Udział w zajęciach dydaktycznych, wskazanych w pkt. 1B	75
	Konsultacje	6
Praca własna studenta	Przygotowanie do zajęć	49
	Studiowanie literatury	49
	Inne (przygotowanie do egzaminu, zaliczeń, przygotowanie projektu itd.)	46
Łączny nakład pracy studenta		225
Liczba punktów ECTS		9

* ostateczna liczba punktów ECTS

Kod przedmiotu:

Pozycja planu: D1.03

1. INFORMACJE O PRZEDMIOCIE

A. Podstawowe dane

Nazwa przedmiotu / zajęć	Programowanie współbieżne
Kierunek studiów	Informatyka stosowana
Poziom studiów	I stopnia (inż.)
Profil	ogólnoakademicki
Forma studiów	stacjonarne
Specjalność	Technologie informacyjne
Jednostka prowadząca kierunek studiów	Wydział Telekomunikacji, Informatyki i Elektrotechniki
Imię i nazwisko nauczyciela (li) i jego stopień lub tytuł naukowy osoby odpowiedzialnej za przygotowanie sylabusu	dr inż. Damian Ledziński
Przedmioty wprowadzające	Podstawy systemów operacyjnych, Podstawy programowania
Wymagania wstępne	Podstawowa wiedza o systemach operacyjnych. Umiejętność programowania w języku C lub C++ na poziomie średniozaawansowanym. Znajomość podstaw rachunku całkowego i algebry macierzy.

B. Semestralny/tygodniowy rozkład zajęć według planu studiów

Semestr	Wykłady (W)	Ćwiczenia audytoryjne (Ć)	Ćwiczenia laboratoryjne (L)	Ćwiczenia projektowe (P)	Seminaria (S)	Zajęcia terenowe (T)	Liczba punktów ECTS*
V	15 ^E						2
V			30				2
VI				15			3

2. EFEKTY UCZENIA SIĘ DLA PRZEDMIOTU

Lp.	Opis efektów uczenia się dla przedmiotu	Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się	Odniesienie do charakterystyk II stopnia (kod składnika opisu)
WIEDZA			
W1	Po pomyślnym ukończeniu kursu student powinien wiedzieć jak projektować i tworzyć proste programy współbieżne.	K_W04	P6S_WG
W2	Student będzie miał wiedzę do dyskusji na temat współbieżności i obliczeń równoległych.	K_W11	P6S_WG
UMIĘJĘTNOŚCI			
U1	Student będzie w stanie, korzystając z dostępnej literatury i Internetu, uzyskać informacje w celu poprawy funkcjonalności badanych algorytmów	K_U08	P6S_UW
U2	Potrafi wykorzystać poznane metody programowania współbieżnego do rozwiązywania wybranych problemów z zakresu matematyki, techniki i informatyki.	K_U08	P6S_UW

KOMPETENCJE SPOŁECZNE			
K1	Student jest w stanie działać i myśleć w sposób kreatywny	K_K01	P6S_KK
K2	Zdaje sobie sprawę z konieczności posiadania odpowiednich kompetencji programistycznych dla prawidłowego modelowania i wyjaśnienia różnorodnych zjawisk	K_K01	P6S_KK

3. METODY DYDAKTYCZNE

wykład z wykorzystaniem technik multimedialnych, ćwiczenia laboratoryjne, projekt

4. FORMA I WARUNKI ZALICZENIA PRZEDMIOTU

Wykład zaliczany na podstawie egzaminu pisemnego. Warunkiem zaliczenia jest uzyskanie 51% punktów z egzaminu.
 Laboratorium zaliczane na podstawie sprawozdań. Warunkiem zaliczenia jest oddanie wszystkich sprawozdań. Ocena końcowa to średnia arytmetyczna z ocen cząstkowych za sprawozdania. Prezentacja i obrona projektu.

5. TREŚCI PROGRAMOWE

<p>Wpisać treści osobno dla każdej z form zajęć wskazanych w punkcie 1.B</p>	<p>Wykład: Rys historyczny rozwoju komputerów i ich architektury. Charakterystyka współczesnych klastrów komputerowych i ich parametrów (liczba rdzeni obliczeniowych, wielkość pamięci operacyjnej, pojemność macierzy dyskowych itp.). Idea obliczeń równoległych dla architektury z pamięcią wspólną, z pamięcią rozproszoną i dla klastrów z pamięcią mieszaną. Biblioteka openMP i MPI. Wskazanie na możliwość zrównoleglania programów i ich wykonania z użyciem komputera PC lub laptopa. Klasyczne problemy współbieżności, mechanizmy synchronizacji procesów i wątków (semafony, monitory), mechanizmy komunikacji i przekazywania danych. Omówienie biblioteki openMP:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Geneza i rozwój biblioteki openMP • Funkcje biblioteczne, • Dyrektywy biblioteki openMP <ul style="list-style-type: none"> - dyrektywy podziału pracy, - dyrektywy synchronizacji. • Klauzule współużytkowania danych, • Klauzula 'reduction'. • Klauzula podziału iteracji pomiędzy wątki. <p>Uruchamianie i wykonywanie programów zrównoleglonych na klastrach komputerowych: przygotowanie środowiska, kompilacja, system kolejkowy, przykładowe rodzaje kolejek. Omówienie wybranych elementów języka Fortran i implementacja biblioteki openMP dla tego języka.</p> <p>Laboratorium:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Napisanie prostego programu równoległego i identyfikacja wątków, • Podział pracy pomiędzy wątki, • Zrównoleglenie pętli programowej, • Wykorzystanie dyrektywy 'for' i odpowiednich klauzul, • Wykorzystanie dyrektywy 'sections', • Zastosowanie klauzuli 'reduction', • Nauka elastycznego podejścia do problemu zrównoleglenia programu: różne metody zrównoleglenia tego samego programu skalarnego,
--	--

	<ul style="list-style-type: none"> • Poszukiwanie kodu, który wykonuje się najszybciej. <p>Projekt:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Przedstawienie zestawu działających programów równoległych, które wykonują określone zadania (np. mnożenie dużych macierzy, obliczenie całek wielokrotnych, symulacja rzeczywistego procesu).
--	---

6. METODY (SPOSOBY) WERYFIKACJI I OCENY EFEKTÓW UCZENIA SIĘ OSIĄGNIĘTYCH PRZEZ STUDENTA

(dla każdego efektu uczenia się wymienionego w pkt. 2. powinny znaleźć się metody sprawdzenia, czy został on osiągnięty przez studenta)

Efekt uczenia się	Forma oceny (podano przykładowe)					
	Egzamin ustny	Egzamin pisemny	Kolokwium	Projekt	Sprawozdanie	Aktywność
W1		x		x	x	
W2		x		x	x	
U1				x	x	
U2				x	x	
K1				x	x	

7. LITERATURA

Literatura podstawowa	<ol style="list-style-type: none"> 1. Blaise Barney, Introduction to Parallel Computing, https://computing.llnl.gov/tutorials/parallel_comp/. 2. Blaise Barney, OpenMP, https://computing.llnl.gov/tutorials/openMP/. 3. Strony www MSDN Microsoft. 4. Strony www firmy Intel. 5. M. Ben-Ari, Podstawy programowania współbieżnego i rozproszonego. Wydawnictwa Naukowo-Techniczne, Warszawa 1996.
Literatura uzupełniająca	<ol style="list-style-type: none"> 1. M. Rochkind, Programowanie w systemie Unix dla zaawansowanych. Wydawnictwa Naukowo-Techniczne, Warszawa 1997. 2. M.K. Johnson, E.W. Troan, Oprogramowanie użytkowe w systemie Linux. Wydawnictwa Naukowo-Techniczne, Warszawa 2000.

8. NAKŁAD PRACY STUDENTA – BILANS GODZIN I PUNKTÓW ECTS

Aktywność studenta		Obciążenie studenta – Liczba godzin (podano przykładowe)
Zajęcia prowadzone z bezpośrednim udziałem NA lub innych osób prowadzących zajęcia	Udział w zajęciach dydaktycznych, wskazanych w pkt. 1B	60
	Konsultacje	4
Praca własna studenta	Przygotowanie do zajęć	40
	Studiowanie literatury	41
	Inne (przygotowanie do egzaminu, zaliczeń, przygotowanie projektu itd.)	30
Łączny nakład pracy studenta		175
Liczba punktów ECTS		7

* ostateczna liczba punktów ECTS

Kod przedmiotu:

Pozycja planu: D1.04

1. INFORMACJE O PRZEDMIOCIE

A. Podstawowe dane

Nazwa przedmiotu / zajęć	Programowanie aplikacji internetowych
Kierunek studiów	Informatyka stosowana
Poziom studiów	I stopnia (inż.)
Profil	ogólnoakademicki
Forma studiów	stacjonarne
Specjalność	Technologie informacyjne
Jednostka prowadząca kierunek studiów	Wydział Telekomunikacji, Informatyki i Elektrotechniki
Imię i nazwisko nauczyciela (li) i jego stopień lub tytuł naukowy osoby odpowiedzialnej za przygotowanie sylabusu	dr inż. Arkadiusz Rajs
Przedmioty wprowadzające	brak
Wymagania wstępne	Podstawy programowania, Programowanie obiektowe, Podstawy baz danych

B. Semestralny/tygodniowy rozkład zajęć według planu studiów

Semestr	Wykłady (W)	Ćwiczenia audytoryjne (Ć)	Ćwiczenia laboratoryjne (L)	Ćwiczenia projektowe (P)	Seminaria (S)	Zajęcia terenowe (T)	Liczba punktów ECTS*
V	30						3
VI				30			3

2. EFEKTY UCZENIA SIĘ DLA PRZEDMIOTU

Lp.	Opis efektów uczenia się dla przedmiotu	Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się	Odniesienie do charakterystyk II stopnia (kod składnika opisu)
WIEDZA			
W1	Ma podstawową wiedzę w zakresie składników architektury WWW (serwer WWW, protokół http) oraz dostępnych technologii tworzenia aplikacji internetowych – HTML, CSS i zastosowanie skryptów.	K_W14	P6S_WG
W2	Zna zagrożenia bezpieczeństwa aplikacji internetowych i metody obrony przed tymi zagrożeniami	K_W04	P6S_WG
W3	Posiada wiedzę o podstawowych językach służących do programowania aplikacji internetowych oraz towarzyszących im środowiskach programistycznych	K_W05	P6S_WG
W4	Zna najbardziej popularne technologie tworzenia aplikacji internetowych.	K_W14	P6S_WG
UMIEJĘTNOŚCI			
U1	Potrafi zaprojektować aplikację internetową zgodnie ze specyfikacją.	K_U15	P6S_UW
U2	Potrafi zainstalować i uruchomić serwer WWW oraz	K_U04	P6S_UW

	środowisko niezbędne do implementacji i uruchomienia aplikacji WWW.		
U3	Potrafi przygotować dokumentację dotyczącą realizowanego projektu z uwzględnieniem zastosowanych narzędzi i jego specyfikacji.	K_U03	P6S_UW
U4	Umie zaimplementować wybrane technologie do rozwiązania prostego zadania projektowego z zakresu utworzenia aplikacji WWW	K_U04	P6S_UW
KOMPETENCJE SPOŁECZNE			
K2	Ma świadomość posiadanej wiedzy, którą potrafi przekazać w sposób jasny i zrozumiały	K_K05	P6S_KR

3. METODY DYDAKTYCZNE

wykład z wykorzystaniem technik multimedialnych, ćwiczenia laboratoryjne

4. FORMA I WARUNKI ZALICZENIA PRZEDMIOTU

Wykład zaliczany na podstawie kolokwium pisemnego. Warunkiem zaliczenia jest uzyskanie 51% punktów z kolokwium.
Realizacja projektu informatycznego

5. TREŚCI PROGRAMOWE

Wpisać treści osobno dla każdej z form zajęć wskazanych w punkcie 1.B	<p>Wykład : Składniki architektury WWW -język opisu stron WWW – HTML , CSS, model DOM, protokół http, serwer http, serwer aplikacji. Technologie implementacji logiki prezentacji – CGI, serwlety java, cookies, sesje, ASP.NET, ASP.NET MVC, PHP, Java Server Pages. Usługi sieciowe - Web Services, WSDL, UDDI, SOAP. Technologie wywołań zdalnych. Zagrożenia bezpieczeństwa aplikacji WWW, metody obrony. Popularne frameworki związane z tworzeniem aplikacji internetowych.</p> <p>Projekt: Studenci (w podgrupach maks. 2 os.) otrzymują zadanie projektowe, w którym konieczne jest zastosowanie technologii tworzenia aplikacji internetowych. W projektach należy użyć wybrane technologie ze zbioru: skrypty CGI, serwlety java, cookies, sesje. W wyniku realizacji zadań studenci prezentują projekty według specyfikacji. Do zaliczenia przedmiotu wymagane jest przygotowanie projektu i jego opisu według zadanej specyfikacji.</p>
---	---

6. METODY (SPOSOBY) WERYFIKACJI I OCENY EFEKTÓW UCZENIA SIĘ OSIĄGNIĘTYCH PRZEZ STUDENTA

(dla każdego efektu uczenia się wymienionego w pkt. 2. powinny znaleźć się metody sprawdzenia, czy został on osiągnięty przez studenta)

Efekt uczenia się	Forma oceny (podano przykładowe)					
	Egzamin ustny	Egzamin pisemny	Kolokwium	Projekt	Sprawozdanie	Aktywność
W1		x				
W2		x				
W3		x				
W4		x				
U1				x		
U2				x		

U3				x		
U4				x		
K1						x

7. LITERATURA

Literatura podstawowa	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bates C., 2006, Web Programming: Building Internet Applications 3rd edition, John Wiley & Sons, 2. Davis M.E. and Phillips J.A., 2006, Learning PHP & MySQL, O'Reilly Media Inc.,
Literatura uzupełniająca	<ol style="list-style-type: none"> 1. Chadwick J., Snyder T., Panda H., 2012, Programming ASP.NET MVC 4, O'Reilly 2. Basham B., Sierra K., Bates B., 2008, Head First Servlets and JSP, 2nd Edition, O'ReillyMedia

8. NAKŁAD PRACY STUDENTA – BILANS GODZIN I PUNKTÓW ECTS

Aktywność studenta		Obciążenie studenta – Liczba godzin (podano przykładowe)
Zajęcia prowadzone z bezpośrednim udziałem NA lub innych osób prowadzących zajęcia	Udział w zajęciach dydaktycznych, wskazanych w pkt. 1B	60
	Konsultacje	4
Praca własna studenta	Przygotowanie do zajęć	20
	Studiowanie literatury	26
	Inne (przygotowanie do egzaminu, zaliczeń, przygotowanie projektu itd.)	40
Łączny nakład pracy studenta		150
Liczba punktów ECTS		6

* ostateczna liczba punktów ECTS

Kod przedmiotu:

Pozycja planu: D1.05

1. INFORMACJE O PRZEDMIOCIE

A. Podstawowe dane

Nazwa przedmiotu / zajęć	Bezpieczeństwo w środowisku sieciowym
Kierunek studiów	Informatyka stosowana
Poziom studiów	I stopnia (inż.)
Profil	ogólnoakademicki
Forma studiów	stacjonarne
Specjalność	Technologie informacyjne
Jednostka prowadząca kierunek studiów	Wydział Telekomunikacji, Informatyki i Elektrotechniki
Imię i nazwisko nauczyciela (li) i jego stopień lub tytuł naukowy osoby odpowiedzialnej za przygotowanie sylabusu	dr hab. inż. Michał Choraś, prof. UTP dr inż. Jacek Majewski
Przedmioty wprowadzające	matematyka, teoria informacji, sieci komputerowe, podstawy systemów operacyjnych
Wymagania wstępne	Podstawowa znajomość konfiguracji oraz administrowania systemami operacyjnymi

B. Semestralny/tygodniowy rozkład zajęć według planu studiów

Semestr	Wykłady (W)	Ćwiczenia audytoryjne (Ć)	Ćwiczenia laboratoryjne (L)	Ćwiczenia projektowe (P)	Seminaria (S)	Zajęcia terenowe (T)	Liczba punktów ECTS*
I	15 ^E						1
I				15			1

2. EFEKTY UCZENIA SIĘ DLA PRZEDMIOTU

Lp.	Opis efektów uczenia się dla przedmiotu	Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się	Odniesienie do charakterystyk II stopnia (kod składnika opisu)
WIEDZA			
W1	orientuje się w obecnym stanie bezpieczeństwa technologii rozwiązań sieciowych oraz trendach rozwojowych systemów zabezpieczeń stosowanych w informatyce;	K_W07	P6S_WG
W2	ma uporządkowaną wiedzę w zakresie bezpieczeństwa sieciowych systemów informatycznych	K_W13	P6S_WG
W3	ma uporządkowaną wiedzę w zakresie ochrony kryptograficznej przetwarzanej informacji	K_W13	P6S_WG
UMIEJĘTNOŚCI			
U1	potrafi wykorzystywać źródła informacji o incydentach w celu analizy i interpretacji, przyczyniając się do podnoszenia poziomu bezpieczeństwa chronionych sieciach informatycznych	K_U13	P6S_UW
U2	potrafi dobrać odpowiednie mechanizmy ochrony przed zagrożeniami naruszenia atrybutów bezpieczeństwa informacji w chronionym obszarze	K_U13	P6S_UW

KOMPETENCJE SPOŁECZNE

K1	ma świadomość współpracy z otoczeniem firmy, instytucji w celu minimalizacji oddziaływania incydentu z obszaru bezpieczeństwa	K_K02	P6S_KK
----	---	-------	--------

3. METODY DYDAKTYCZNE

wykład z wykorzystaniem technik multimedialnych, ćwiczenia projektowe

4. FORMA I WARUNKI ZALICZENIA PRZEDMIOTU

zaliczenie pisemne (ocena pozytywna - min. 51% opanowania efektów uczenia się - pozostałe oceny wg. % skali ocen w regulaminie studiów). Opracowanie i obrona projektu.

5. TREŚCI PROGRAMOWE

<p>Wpisać treści osobno dla każdej z form zajęć wskazanych w punkcie 1.B</p>	<p>Wykład:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Koncepcje bezpieczeństwa komputerowego (poufność, integralność, dostępność, autentyczność i niezaprzeczalność). 2. Zagrożenia, ataki i aktywa. 3. Funkcjonalne wymagania bezpieczeństwa. 4. Podstawowe zasady projektowania bezpieczeństwa. 5. Ogólne zasady zarządzania bezpieczeństwem. 6. Standardy i normy bezpieczeństwa. 7. Kryptograficzna ochrona informacji <ul style="list-style-type: none"> • kryptologia: kryptografia i kryptoanaliza • cele kryptografii: tajność danych (przekazu), kontrola dystrybucji, uwierzytelnienie, niezaprzeczalność • cele kryptoanalizy: łamanie tajności danych (przekazu), manipulacja dystrybucją i treścią, fikcyjne autorstwo. • szyfry strumieniowe • szyfry blokowe • funkcje skrótu • algorytmy kryptograficzne • dystrybucja i zarządzanie kluczami • liczby losowe i pseudolosowe • złożone systemy kryptograficzne 8. Uwierzytelnianie użytkownika <ul style="list-style-type: none"> • zasady cyfrowego uwierzytelniania użytkownika • uwierzytelnianie oparte na hasłach • uwierzytelnianie oparte na żetonach • uwierzytelnianie biometryczne • zagadnienia bezpieczeństwa uwierzytelniania użytkownika 9. Ochrona antywirusowa: na czym polega, metody skanowania plików i wyszukiwanie zagrożeń, baza zagrożeń. 10. Model funkcjonalny ISO OSI RM. 11. Bezpieczeństwo aplikacji i usług. 12. Bezpieczeństwo infrastruktury sieciowej. <ul style="list-style-type: none"> • pojęcia podstawowe • własności protokołów sieciowych • klasyfikacja zagrożeń • typy ataków (DoS, DDos, Sniffing, Spoofing [ARP, DNS]) • bezpieczeństwo podstawowych usług sieciowych (DNS, e-mail, WWW, SNMP, protokoły trasujące) • zapory sieciowe (firewall) - funkcje, konfiguracje, inspekcje stanu • monitorowanie sieci: narzędzia do monitorowania i administracji siecią
--	--

	<ul style="list-style-type: none"> • systemy IDS (Intrusion Detection Systems) i IPS (Intrusion Prevention Systems) <p>13. Środowiska o podwyższonym bezpieczeństwie. 14. W trakcie wykładu będą analizowane na bieżąco wybrane incydenty z zakresu bezpieczeństwa.</p> <p>Projekt: Projekt obejmując analizę zasad bezpieczeństwa wybranych technologii i metod zapewniających bezpieczeństwo informacji w systemach komunikacyjnych firm, instytucji i stosowanych przez użytkowników prywatnych.</p>
--	---

6. METODY (SPOSOBY) WERYFIKACJI I OCENY EFEKTÓW UCZENIA SIĘ OSIĄGNIĘTYCH PRZEZ STUDENTA

(dla każdego efektu uczenia się wymienionego w pkt. 2. powinny znaleźć się metody sprawdzenia, czy został on osiągnięty przez studenta)

Efekt uczenia się	Forma oceny (podano przykładowe)					
	Egzamin ustny	Zaliczenie pisemne	Kolokwium	Projekt	Sprawozdanie	Aktywność
W1		x				
W2		x				
W3		x				
U1				x		
U2				x		
K1						x

7. LITERATURA

Literatura podstawowa	<ol style="list-style-type: none"> 1. J. Stokłosa, T. Bliski, T. Pankowski, Bezpieczeństwo danych w systemach informatycznych. PWN, 2001 2. N. Ferguson, B. Schneier, Kryptografia w praktyce., Helion, 2004 3. S. Garfinkel, G. Spafford, Bezpieczeństwo w Unixie i Internecie. Wyd. RM, 1997 4. J. Pieprzyk, T. Hardjono, J. Seberry, Teoria bezpieczeństwa systemów komputerowych, Helion, 2005
Literatura uzupełniająca	<ol style="list-style-type: none"> 1. W. R. Cheswick. Firewalle i bezpieczeństwo w sieci. Helion, 2003 2. Bieżące raporty dotyczące bezpieczeństwa generowane np. przez firmy 3. Analiza incydentów (raporty) – naruszeń bezpieczeństwa technologii, procedur. 4. Akty prawne z obszaru bezpieczeństwa danych i cyberbezpieczeństwa. 5. Normy dotyczące bezpieczeństwa informacji ISO/IEC, PN 6. Raporty European Union Agency for Network and Information Security (https://www.enisa.europa.eu)

8. NAKŁAD PRACY STUDENTA – BILANS GODZIN I PUNKTÓW ECTS

Aktywność studenta		Obciążenie studenta – Liczba godzin (podano przykładowe)
Zajęcia prowadzone z bezpośrednim udziałem NA lub innych osób prowadzących zajęcia	Udział w zajęciach dydaktycznych, wskazanych w pkt. 1B	30
	Konsultacje	4
Praca własna studenta	Przygotowanie do zajęć	6
	Studiowanie literatury	10
	Inne (przygotowanie do egzaminu, zaliczeń, przygotowanie projektu itd.)	10

Łączny nakład pracy studenta	60
Liczba punktów ECTS	2

* ostateczna liczba punktów ECTS

Kod przedmiotu:

Pozycja planu: D1.06

1. INFORMACJE O PRZEDMIOCIE

A. Podstawowe dane

Nazwa przedmiotu / zajęć	Techniki wirtualizacji
Kierunek studiów	Informatyka stosowana
Poziom studiów	I stopnia (inż.)
Profil	ogólnoakademicki
Forma studiów	stacjonarne
Specjalność	Technologie informacyjne
Jednostka prowadząca kierunek studiów	Wydział Telekomunikacji, Informatyki i Elektrotechniki
Imię i nazwisko nauczyciela (li) i jego stopień lub tytuł naukowy osoby odpowiedzialnej za przygotowanie sylabusu	mgr inż. Piotr Wesołowski, mgr inż. Mirosław Pisarek
Przedmioty wprowadzające	brak
Wymagania wstępne	Podstawy programowania

B. Semestralny/tygodniowy rozkład zajęć według planu studiów

Semestr	Wykłady (W)	Ćwiczenia audytoryjne (Ć)	Ćwiczenia laboratoryjne (L)	Ćwiczenia projektowe (P)	Seminaria (S)	Zajęcia terenowe (T)	Liczba punktów ECTS*
VII	15						2
VII				30			3

2. EFEKTY UCZENIA SIĘ DLA PRZEDMIOTU

Lp.	Opis efektów uczenia się dla przedmiotu	Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się	Odniesienie do charakterystyk II stopnia (kod składnika opisu)
WIEDZA			
W1	Posiada elementarną wiedzę na temat metod wirtualizacji zasobów w systemach operacyjnych	K_W07	P6S_WG
W2	Ma wiedzę na temat stosowanych modeli chmur obliczeniowych, potrafi wykazać i wady i zalety.	K_W10	P6S_WG
UMIEJĘTNOŚCI			
U1	Potrafi wybrać i wykorzystać usługi oferowane w chmurze.	K_U10	P6S_UW
U2	Potrafi korzystać z angielskojęzycznej dokumentacji towarzyszącej usługom oferowanym w chmurze	K_U09	P6S_UW
U3	Potrafi opracować dokumentację dotyczącą zrealizowanego przez siebie projektu	K_U09	P6S_UW
KOMPETENCJE SPOŁECZNE			
K1	Rozumie potrzebę i zna możliwości ciągłego dokształcania się oraz podnoszenia kompetencji zawodowych, osobistych i społecznych	K_K03	P6S_KO

3. METODY DYDAKTYCZNE

wykład z wykorzystaniem technik multimedialnych, ćwiczenia projektowe

4. FORMA I WARUNKI ZALICZENIA PRZEDMIOTU

Wykład zaliczany na podstawie zaliczenia pisemnego. Warunkiem zaliczenia jest uzyskanie 51% punktów z zaliczenia.
Prezentacja i obrona projektu.

5. TREŚCI PROGRAMOWE

Wpisać treści osobno dla każdej z form zajęć wskazanych w punkcie 1.B	<p>Wykłady - Dziedziny wirtualizacji zasobów, Podstawowe techniki wirtualizacji, wady i zalety wirtualizacji zasobów. Przykładowe rozwiązania o otwartym kodzie, rozwiązania komercyjne. Zalety i wady rozwiązań opartych o chmury obliczeniowe, chmury prywatne, chmury publiczne, hybrydowe. Modele chmury obliczeniowej IaaS, PaaS, SaaS. Przykłady usług oferowanych w chmurze: Azure, AWS, Google Cloud.</p> <p>Projekt – Zaprojektowanie i realizacja aplikacji wykorzystującej wybranej usługi oferowane w chmurze. Projekt ma na celu przyswojenie, w jaki sposób utworzyć oraz zarządzać wybranym zastosowaniem w następujących tematach:</p> <ul style="list-style-type: none">• Przegląd podstawowych narzędzi do wirtualizacji: VirtualBox, Vmware: tworzenie maszyny wirtualnej oraz jej konfiguracja.• KVM, Xen i inne narzędzia do wirtualizacji na poziomie systemu.• OpenVZ jako przykład wirtualizacji na poziomie jądra.• Microsoft Azure w technologii Cloud Computing.• Przegląd narzędzi do emulacji: Bochs, QUEMU, DOSBox.• Technologia Docker – tworzenie, podstawowe komendy, omówienie zalet i wad technologii.
---	--

6. METODY (SPOSOBY) WERYFIKACJI I OCENY EFEKTÓW UCZENIA SIĘ OSIĄGNIĘTYCH PRZEZ STUDENTA

(dla każdego efektu uczenia się wymienionego w pkt. 2. powinny znaleźć się metody sprawdzenia, czy został on osiągnięty przez studenta)

Efekt uczenia się	Forma oceny (podano przykładowe)					
	Egzamin ustny	Zaliczenie pisemne	Kolokwium	Projekt	Sprawozdanie	Aktywność
W1		x				
W2		x				
U1				x		
U2				x		
U3				x		
K1				x		

7. LITERATURA

Literatura podstawowa	1. Marek Serafin, 2012 Wirtualizacja w praktyce, Helion 2. Materiały dostarczone przez prowadzącego
Literatura uzupełniająca	1. Wahl C. Pantol S. 2015 VMware dla administratorów sieci komputerowych, Helion 2. Sarna D., 2011, Implementing and Developing cloud Computing Applications, CRC Press

3. McGrath M., 2012, Understanding PaaS, O'Reilly

8. NAKŁAD PRACY STUDENTA – BILANS GODZIN I PUNKTÓW ECTS

Aktywność studenta		Obciążenie studenta – Liczba godzin (podano przykładowe)
Zajęcia prowadzone z bezpośrednim udziałem NA lub innych osób prowadzących zajęcia	Udział w zajęciach dydaktycznych, wskazanych w pkt. 1B	45
	Konsultacje	4
Praca własna studenta	Przygotowanie do zajęć	20
	Studiowanie literatury	27
	Inne (przygotowanie do egzaminu, zaliczeń, przygotowanie projektu itd.)	30
Łączny nakład pracy studenta		126
Liczba punktów ECTS		5

* ostateczna liczba punktów ECTS

Kod przedmiotu:

Pozycja planu: D1.07

1. INFORMACJE O PRZEDMIOCIE

A. Podstawowe dane

Nazwa przedmiotu / zajęć	Interakcja człowiek komputer
Kierunek studiów	Informatyka stosowana
Poziom studiów	I stopnia (inż.)
Profil	ogólnoakademicki
Forma studiów	stacjonarne
Specjalność	Technologie informacyjne
Jednostka prowadząca kierunek studiów	Wydział Telekomunikacji, Informatyki i Elektrotechniki
Imię i nazwisko nauczyciela (li) i jego stopień lub tytuł naukowy osoby odpowiedzialnej za przygotowanie sylabusu	dr inż. Roman Wiatr
Przedmioty wprowadzające	brak
Wymagania wstępne	Podstawowa znajomość interfejsów komputerowych. Podstawowe i ogólne wiadomości z zakresu systemów informatycznych, systemów operacyjnych i sieci komputerowych.

B. Semestralny/tygodniowy rozkład zajęć według planu studiów

Semestr	Wykłady (W)	Ćwiczenia audytoryjne (Ć)	Ćwiczenia laboratoryjne (L)	Ćwiczenia projektowe (P)	Seminaria (S)	Zajęcia terenowe (T)	Liczba punktów ECTS*
VI	15 ^E						2
VI				15			2

2. EFEKTY UCZENIA SIĘ DLA PRZEDMIOTU

Lp.	Opis efektów uczenia się dla przedmiotu	Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się	Odniesienie do charakterystyk II stopnia (kod składnika opisu)
WIEDZA			
W1	Student zna pojęcie Human-Computer Interaction oraz związaną z nią problematykę, definicje, obszary działań.	K_W10	P6S_WG
W2	Student rozumie działanie modelu interakcji człowiek-komputer HMI (Human Machine Interface).	K_W10	P6S_WG
W3	Student zna powiązania informatyki z rozwojem różnych dziedzin, szczególnie związanych z komunikacją człowiek-komputer, zna metody projektowania interakcji.	K_W19	P6S_WK
W4	Student zna metody projektowania graficznego interfejsu użytkownika (ang. Graphics User Interface (GUI)): wymagania normatywne dla jakości programowania oraz wytyczne i zasady projektowania GUI według heurystyki Nielsena a także metody oceny interfejsu użytkownika GUI.	K_W19	P6S_WK

UMIEJĘTNOŚCI			
U1	Student umie zaprojektować sposób interakcji Człowiek-komputer według określonego modelu.	K_U18	P6S_UK
U2	Student potrafi wykorzystać posiadaną wiedzę do projektowania interfejsu zorientowanego na użytkownika UCD	K_U10 K_U08	P6S_UW
U3	Student umie przetestować i ocenić opracowany prototyp	K_U08	P6S_UW
KOMPETENCJE SPOŁECZNE			
K1	Dzięki pracy w grupach projektowych student ma świadomość odpowiedzialności za pracę własną i ponoszenia odpowiedzialności za wspólnie realizowane zadania;	K_K03	P6S_KO

3. METODY DYDAKTYCZNE

wykład multimedialny, ćwiczenia projektowe

4. FORMA I WARUNKI ZALICZENIA PRZEDMIOTU

egzamin pisemny (uzyskanie minimum 51% punktów); wykonanie projektu oraz jego przedstawienie na zajęciach.

5. TREŚCI PROGRAMOWE

<p>Wpisać treści osobno dla każdej z form zajęć wskazanych w punkcie 1.B</p>	<p>Wykład:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Wprowadzenie do HCI (Human-Computer Interaction): problematyka, definicja, obszary działań. • Jakość produktu informatycznego (jakość techniczna, jakość ergonomiczna, jakość użytkowa). PN-EN ISO 9241-1:2001/A1:2005 • Model interakcji człowiek-komputer. HMI (Human Machine Interface). • Metodyka projektowania interakcji. • Charakterystyki użytkownika <ul style="list-style-type: none"> - modele zachowań użytkownika. - przetwarzanie informacji przez człowieka. - podejmowanie decyzji, rozwiązywanie problemów i uczenie się. • Zalecenia do projektowania interakcji. • Graficzny interfejs użytkownika (ang. Graphics User Interface (GUI). <ul style="list-style-type: none"> - wymagania normatywne dla jakości programowania (ISO 9126 oraz PN-EN ISO 9241-1:2001/A1:2005, - wytyczne i zasady projektowania GUI - heurystyki Nielsena. - ocena interfejsu użytkownika GUI • Interfejs GUI – metody realizacji dialogu. • Zasady projektowania graficznego interfejsu użytkownika (zasada Gestalt). • Nowe rozwiązania interakcji (Interfejsy głosowe, Awatary, Interfejsy multimodalne). • Problematyka interakcji z serwisami WWW (wytyczne WCAG 2.0 - ISO/IEC 40500:2012). • Metodyka projektowania serwisów WWW. • Projektowanie zorientowane na użytkownika UCD (ang. User-Centered Design). <ul style="list-style-type: none"> - poznawanie użytkowników (szablon Volere). - prototypowanie - testowanie i ocena prototypu • Ergonomiczne zasady interakcji człowiek-komputer. <p>Projekt: Studenci wykonują projekt (w grupach 2 osobowych) z wybieralnych tematów</p>
--	--

	dot. interfejsów lub stron WWW: <ul style="list-style-type: none"> ○ Interfejs UCD; ○ Interfejs HCI; ○ Interfejs HMI; ○ Interfejs GUI – realizacja wybranych funkcji; ○ Interfejs GUI – realizacja określonego dialogu;
--	--

6. METODY (SPOSOBY) WERYFIKACJI I OCENY EFEKTÓW UCZENIA SIĘ OSIĄGNIĘTYCH PRZEZ STUDENTA

(dla każdego efektu uczenia się wymienionego w pkt. 2. powinny znaleźć się metody sprawdzenia, czy został on osiągnięty przez studenta)

Efekt uczenia się	Forma oceny (podano przykładowe)					
	Egzamin ustny	Egzamin pisemny	Kolokwium	ćwiczenie projektowe	Sprawozdanie	Aktywność
W1		x				
W2		x				
U1				x		
K1				x		x

7. LITERATURA

Literatura podstawowa	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sikorski M. 2010. Interakcja człowiek-komputer. Wydawnictwo Polsko – Japońskiej Szkoły Wyższej. Warszawa. 2. Yvonne Rogers, Helen Sharp, Jenny Preece, Interaction Design: Beyond Human Computer Interaction, 3rd Edition, Wiley, 2011, ISBN-10: 0470665769, 3. Alan Dix, Janet Finlay, Gregory D. Abowd, Russel Beale, Human-Computer Interaction, Prentice-Hall 2004
Literatura uzupełniająca	<ol style="list-style-type: none"> 1. John M. Carroll, HCI Models, Theories, and Framework: Toward Multidisciplinary Science, Morgan Kaufmann 2003

8. NAKŁAD PRACY STUDENTA – BILANS GODZIN I PUNKTÓW ECTS

Aktywność studenta		Obciążenie studenta – Liczba godzin (podano przykładowe)
Zajęcia prowadzone z bezpośrednim udziałem NA lub innych osób prowadzących zajęcia	Udział w zajęciach dydaktycznych, wskazanych w pkt. 1B	30
	Konsultacje	4
Praca własna studenta	Przygotowanie do zajęć	30
	Studiowanie literatury	10
	Inne (przygotowanie do egzaminu, zaliczeń, przygotowanie projektu itd.)	26
Łączny nakład pracy studenta		100
Liczba punktów ECTS		4

* ostateczna liczba punktów ECTS

Kod przedmiotu:

Pozycja planu: D1.08

1. INFORMACJE O PRZEDMIOCIE

A. Podstawowe dane

Nazwa przedmiotu / zajęć	Zarządzanie Projektami IT
Kierunek studiów	Informatyka stosowana
Poziom studiów	I stopnia (inż.)
Profil	ogólnoakademicki
Forma studiów	stacjonarne
Specjalność	Technologie informacyjne
Jednostka prowadząca kierunek studiów	Wydział Telekomunikacji, Informatyki i Elektrotechniki
Imię i nazwisko nauczyciela (li) i jego stopień lub tytuł naukowy osoby odpowiedzialnej za przygotowanie sylabusu	dr hab. inż. Michał Choraś
Przedmioty wprowadzające	Brak
Wymagania wstępne	Wiedza z zakresu Technologii Informacyjnych, umiejętność wnioskowania i logicznego myślenia

B. Semestralny/tygodniowy rozkład zajęć według planu studiów

Semestr	Wykłady (W)	Ćwiczenia audytoryjne (Ć)	Ćwiczenia laboratoryjne (L)	Ćwiczenia projektowe (P)	Seminaria (S)	Zajęcia terenowe (T)	Liczba punktów ECTS*
VII	30 ^E						3
VII			15				2

2. EFEKTY UCZENIA SIĘ DLA PRZEDMIOTU

Lp.	Opis efektów uczenia się dla przedmiotu	Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się	Odniesienie do charakterystyk II stopnia (kod składnika opisu)
WIEDZA			
W1	ma elementarną wiedzę w zakresie zarządzania , w tym zarządzania projektami IT oraz zespołem (szczególnie programistów)	K_W16, K_W17, K_W18	P6S_WG, P6S_WK
UMIEJĘTNOŚCI			
U1	potrafi pozyskiwać informacje informacji odpowiednich programów monitorujących przebieg projektu oraz jakość tworzonego kodu, potrafi pozyskiwać i tworzyć metryki (data science) pozwalające na ocenę kodu i projektu IT;	K_U09, K_U12, K_U13	P6S_UW
U2	potrafi monitorować i analizować przebieg projektu IT oraz jakość tworzonego kodu	K_U18	P6S_UK
U3	potrafi dokonać informatyki rekomendacji dotyczącej poprawy jakości kodu oraz rozwiązywania problemów w projektach IT	K_U22, K_U23	P6S_UO
KOMPETENCJE SPOŁECZNE			
K1	Potrafi przeanalizować zadany problem z obszaru	K_K02	P6S_KK

	zarządzania zespołem oraz zaproponować i uzasadnić rekomendowany sposób działania		
--	---	--	--

3. METODY DYDAKTYCZNE

wykład z wykorzystaniem technik multimedialnych, ćwiczenia laboratoryjne
--

4. FORMA I WARUNKI ZALICZENIA PRZEDMIOTU

Wykład zaliczany na podstawie egzaminu pisemnego. Warunkiem zaliczenia jest uzyskanie 51% punktów z egzaminu. Laboratorium zaliczane na podstawie sprawozdań. Warunkiem zaliczenia jest oddanie wszystkich sprawozdań. Ocena końcowa to średnia arytmetyczna z ocen cząstkowych za sprawozdania.

5. TREŚCI PROGRAMOWE

Wpisać treści osobno dla każdej z form zajęć wskazanych w punkcie 1.B	<p>Wykłady – W ramach wykładu poruszane będą tematy takie jak: Planowanie projektu informatycznego, user stories, wymagania użytkownika końcowego, gromadzenie informacji, specyfikacja wymagań, tworzenie planu, podział zadań, organizacja zespołu, role członków zespołu (szczególnie programistycznego), nabór wykonawców, motywowanie zespołu, monitorowanie postępu prac, zarządzanie zespołem, zarządzanie czasem, ograniczenia, jakość projektu, metodyki realizacji systemu informatycznego, metodyki AGILE, RSD (Rapid SW Development), UX, testowanie, programy do zarządzania projektem IT i programowaniem (np. GitLab, SonarQube), monitorowanie jakości tworzonego kodu, model Quamoco.</p> <p>Laboratorium – Zapoznanie z narzędziami ułatwiającymi planowanie i zarządzaniem projektem, analiza metryk dot. jakości kodu, agregacja metryk, Quamoco.</p>
---	---

6. METODY (SPOSOBY) WERYFIKACJI I OCENY EFEKTÓW UCZENIA SIĘ OSIĄGNIĘTYCH PRZEZ STUDENTA

(dla każdego efektu uczenia się wymienionego w pkt. 2. powinny znaleźć się metody sprawdzenia, czy został on osiągnięty przez studenta)

Efekt uczenia się	Forma oceny (podano przykładowe)					
	Egzamin ustny	Egzamin pisemny	Kolokwium	Projekt	Sprawozdanie	Aktywność
W1		x				
U1					x	
U2					x	
U3					x	
K1						x

7. LITERATURA

Literatura podstawowa	<ol style="list-style-type: none"> 1. Z. Szyjewski: „Metodyki zarządzania projektami informatycznymi”, Placet, W-wa 2004 2. H. Kerzner: „Advanced Project Management. Edycja Polska”, Helion, W-wa 2004 3. Wagner S, Goeb A, Heinemann L, Kläs M, Lampasona C, Lochmann K., Trendowicz A (2015) Operationalised product quality models and assessment: the Quamoco approach. Inf Softw Technol 62:101–123 4. Choras Michal, Kozik R., Puchalski D., Renk R., Increasing product owners’ cognition and decision-making capabilities by data analysis approach, Cognition, Technology & Work, Springer, 2019. 5. Kozik R., Choras Michal, Puchalski D., Renk R., Q-Rapids framework for
-----------------------	--

	advanced data analysis to improve rapid software development , Journal of Ambient Intelligence and Humanized Computing, Springer, 2019.
Literatura uzupełniająca	<ol style="list-style-type: none"> 1. K. Fraczkowski: "Zarządzanie projektem informatycznym - projekty w środowisku wirtualnym, czynniki sukcesu i niepowodzeń projektów". Oficyna Wydawnicza PW, Wrocław 2003 2. Lopez L., Martínez-Fernández S., Gomez C., Choras Michal , Kozik R., Guzman L., Vollmer A.M., Franch X., Jedlitschka A., Q-Rapids Tool Prototype: Supporting Decision-Makers in Managing Quality in Rapid Software Development , in: J. Mendling and H. Mouratidis (Eds.): CAiSE Forum 2018, LNBIP 317, Talinn, Estonia, 2018. 3. D. Lock: "Podstawy zarządzania projektami". PWE, Warszawa 2003 4. S. Spałek: "Krytyczne czynniki sukcesu w zarządzaniu projektem". Wydaw. Politechniki Śląskiej, Gliwice 2004 5. P. Wachowiak: "Kierowanie zespołem projektowym". Difin, Warszawa 2004

8. NAKŁAD PRACY STUDENTA – BILANS GODZIN I PUNKTÓW ECTS

Aktywność studenta		Obciążenie studenta – Liczba godzin (podano przykładowe)
Zajęcia prowadzone z bezpośrednim udziałem NA lub innych osób prowadzących zajęcia	Udział w zajęciach dydaktycznych, wskazanych w pkt. 1B	45
	Konsultacje	4
Praca własna studenta	Przygotowanie do zajęć	20
	Studiowanie literatury	27
	Inne (przygotowanie do egzaminu, zaliczeń, przygotowanie projektu itd.)	30
Łączny nakład pracy studenta		126
Liczba punktów ECTS		5

* ostateczna liczba punktów ECTS

Kod przedmiotu:

Pozycja planu: D1.9

1. INFORMACJE O PRZEDMIOCIE

A. Podstawowe dane

Nazwa przedmiotu / zajęć	Technologie multimedialne
Kierunek studiów	Informatyka stosowana
Poziom studiów	I stopnia (inż.)
Profil	ogólnoakademicki
Forma studiów	stacjonarne
Specjalność	Technologie informacyjne
Jednostka prowadząca kierunek studiów	Wydział Telekomunikacji, Informatyki i Elektrotechniki
Imię i nazwisko nauczyciela (li) i jego stopień lub tytuł naukowy osoby odpowiedzialnej za przygotowanie sylabusu	Adam Marchewka dr inż.
Przedmioty wprowadzające	Grafika komputerowa, Sieci komputerowe
Wymagania wstępne	Znajomość el. matematyki dyskretnej i podstaw programowania, podstawowa wiedza z zakresu grafiki komputerowej, podstawy sieci komputerowych

B. Semestralny/tygodniowy rozkład zajęć według planu studiów

Semestr	Wykłady (W)	Ćwiczenia audytoryjne (Ć)	Ćwiczenia laboratoryjne (L)	Ćwiczenia projektowe (P)	Seminaria (S)	Zajęcia terenowe (T)	Liczba punktów ECTS*
V	30 ^E						2
V			15				2
VI	30 ^E						3
VI			30				3

2. EFEKTY UCZENIA SIĘ DLA PRZEDMIOTU

Lp.	Opis efektów uczenia się dla przedmiotu	Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się	Odniesienie do charakterystyk II stopnia (kod składnika opisu)
WIEDZA			
W1	ma podstawową wiedzę w zakresie standaryzacji technologii multimedialnych;	K_W02	P6S_WG
W2	Ma podstawową wiedzę na temat kodowania obrazów, zna różne metody prezentacji danych cyfrowych ;	K_W02	P6S_WG
W3	Zna metody przetwarzania analogowo-cyfrowego sygnałów multimedialnych oraz metody próbkowania;	K_W15	P6S_WG
W4	ma uporządkowaną i podbudowaną teoretycznie wiedzę w zakresie podstaw przetwarzania i przesyłania sygnałów w zakresie technologii multimedialnych;	K_W15	P6S_WG
W5	ma uporządkowaną wiedzę w zakresie kodowania kompresji treści multimedialnych.	K_W02	P6S_WG

W6	ma uporządkowaną i podbudowaną teoretycznie wiedzę w zakresie magazynowania oraz zabezpieczania treści multimedialnych;	K_W08	P6S_WG
W7	Zna różne modele rzeczywistości wirtualnej;	K_W08	P6S_WG
UMIEJĘTNOŚCI			
U1	potrafi używać metod analizy i przetwarzania sygnałów cyfrowych;	K_U14	P6S_UW
U2	potrafi wykorzystać określone metody kodowania treści multimedialnych;	K_U02	P6S_UW
U3	potrafi zmieniać parametry plików multimedialnych w zależności od określonego zadania;	K_U02	P6S_UW
U4	potrafi użyć odpowiednie narzędzi służące kompresji i kodowaniu plików multimedialnych; Wie jak składować dane multimedialne na nośnikach danych;	K_U14	P6S_UW
U5	Umie wykorzystać metody próbkowania do zamiany sygnału analogowego na cyfrowy;	K_U14	P6S_UW
U6	potrafi przygotować i przedstawić krótką prezentację na temat magazynowania oraz zabezpieczania treści multimedialnych a także umie zaimplementować wybrane mechanizmy bezpieczeństwa;	K_U18	P6S_UO
KOMPETENCJE SPOŁECZNE			
K1	rozumie potrzebę i zna możliwości ciągłego dokształcania się – podnoszenia kompetencji językowych, zawodowych, osobistych i społecznych;	K_K01	P6S_KK
K2	ma świadomość odpowiedzialności za pracę własną oraz gotowość podporządkowania się zasadom pracy w zespole i ponoszenia odpowiedzialności za wspólnie realizowane zadania;	K_K05	P6S_KR

3. METODY DYDAKTYCZNE

wykład z wykorzystaniem technik multimedialnych, ćwiczenia laboratoryjne

4. FORMA I WARUNKI ZALICZENIA PRZEDMIOTU

Wykład zaliczany na podstawie egzaminu pisemnego. Warunkiem zaliczenia jest uzyskanie 51% punktów z egzaminu.

Laboratorium zaliczane na podstawie sprawozdań. Warunkiem zaliczenia jest oddanie wszystkich sprawozdań. Ocena końcowa to średnia arytmetyczna z ocen częściowych za sprawozdania.

5. TREŚCI PROGRAMOWE

Wpisać treści osobno dla każdej z form zajęć wskazanych w punkcie 1.B	<p>Semestr V</p> <p>Wykład:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Wprowadzenie do multimediiów – pojęcia podstawowe. Pojęcie multimediiów. • Standaryzacja w multimediiach – znaczenie standaryzacji, organizacje standaryzacyjne, przykładowe standardy • Wprowadzenie: pojęcie sygnału, sygnały i systemy analogowe i cyfrowe. Wymagania merytoryczne i technologiczne. • Przetwarzanie analogowo-cyfrowe sygnałów, podstawowe sposoby przetwarzania A/C. Techniki próbkowania. • Reprezentacje danych cyfrowych. Szybkie Przekształcenie Fouriera, związek między FFT i DFT, transformata kosinusowa. • Kompresja danych – kodowanie entropijne i źródłowe (wybrane metody)
---	---

	<ul style="list-style-type: none"> • Kodowanie obrazów – percepcja wzrokowa, modele kolorów, cyfrowa reprezentacja obrazów, kompresja stratna i bezstratna (wybrane metody) <p>Laboratorium:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Umieszczanie treści multimedialnych na stronach. • Tworzenie grafiki. • Generowanie animacji. • Strumieniowanie danych. • Analiza nagłówków plików multimedialnych • Modyfikacja parametrów zasobów multimedialnych. <p>Semestr VI Wykład</p> <ul style="list-style-type: none"> • Obrazy fraktalowe- teoria i praktyka. • Algorytmy kompresji obrazu (standard H.261, H.264, MPEG), • Kodowanie dźwięku – pojęcia podstawowe, cyfrowa reprezentacja dźwięku, kompresja stratna i bezstratna (wybrane metody). • Metody i standardy kompresji sygnału mowy • Kodowanie sekwencji wideo – pojęcia podstawowe, cyfrowa reprezentacja wideo, metody kompresji, standardy MPEG-2 i MPEG-4 • Tworzenie animowanych sekwencji wideo • Technologie i narzędzia realizacji systemów multimedialnych • Multimedialne sieci komunikacyjne – wymagania, parametry, wybrane protokoły transmisji danych • Systemy wirtualnej i wzbogaconej rzeczywistości – technologie i zastosowania • Przechowywanie treści multimedialnych – nośniki danych • Integracja usług telekomunikacyjnych a komunikacja multimedialna (MPEG-21). <p>Laboratorium:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Wprowadzenie do oprogramowania Processing. Specyfikacja współrzędnych punktu obrazu, podstawowe prymitywy. Kolor. • Zmienne, instrukcje warunkowe i pętle. • Funkcje i obiekty. • Tablice. • Algorytmy, kompilacja i biblioteki. • Translacja i rotacja 3D. • Obrazy i wideo. • Obsługa tekstu, danych oraz strumienia danych. • Dźwięk. • Zaawansowane techniki programowania.
--	---

6. METODY (SPOSOBY) WERYFIKACJI I OCENY EFEKTÓW UCZENIA SIĘ OSIĄGNIĘTYCH PRZEZ STUDENTA

(dla każdego efektu uczenia się wymienionego w pkt. 2. powinny znaleźć się metody sprawdzenia, czy został on osiągnięty przez studenta)

Efekt uczenia się	Forma oceny (podano przykładowe)					
	Egzamin ustny	Egzamin pisemny	Kolokwium	Projekt	Sprawozdanie	Aktywność
W1		x	x			
W2		x	x			

W3		x	x			
W4		x	x			
W5		x	x			
W6		x	x			
W7		x	x			
U1					x	
U2					x	
U3					x	
U4					x	
U5					x	
U6					x	
U7					x	
K1						x
K2						x

7. LITERATURA

Literatura podstawowa	<ol style="list-style-type: none"> 1. Skarbek (2004) - Multimedia, sprzęt i oprogramowanie, PLJ. 2. Skarbek (2007), Multimedia. Algorytmy i standardy kompresji. PLJ. 3. Flynn D. (2008), Tworzenie cyfrowego wideo. Helion, Gliwice. 4. Shiffman D. (2018), Learning Processing: A Beginner's Guide to Programming Images, Animation, and Interaction (The Morgan Kaufmann Series in Computer Graphics) 2nd Edition
Literatura uzupełniająca	<ol style="list-style-type: none"> 1. Liczne materiały w literaturze naukowej dotyczącej zagadnień wykładu.

8. NAKŁAD PRACY STUDENTA – BILANS GODZIN I PUNKTÓW ECTS

Aktywność studenta		Obciążenie studenta – Liczba godzin (podano przykładowe)	
		V	VI
semestr			
Zajęcia prowadzone z bezpośrednim udziałem NA lub innych osób prowadzących zajęcia	Udział w zajęciach dydaktycznych, wskazanych w pkt. 1B	45	60
	Konsultacje	4	4
Praca własna studenta	Przygotowanie do zajęć	16	26
	Studiowanie literatury	20	30
	Inne (przygotowanie do egzaminu, zaliczeń, przygotowanie projektu itd.)	15	30
Łączny nakład pracy studenta		100	150
Liczba punktów ECTS		4	6

* ostateczna liczba punktów ECTS

Kod przedmiotu:

Pozycja planu: D1.10

1. INFORMACJE O PRZEDMIOCIE

A. Podstawowe dane

Nazwa przedmiotu / zajęć	Pracownia dyplomowa
Kierunek studiów	Informatyka stosowana
Poziom studiów	I stopnia (inż.)
Profil	ogólnoakademicki
Forma studiów	stacjonarne
Specjalność	Technologie informacyjne
Jednostka prowadząca kierunek studiów	Wydział Telekomunikacji, Informatyki i Elektrotechniki
Imię i nazwisko nauczyciela (li) i jego stopień lub tytuł naukowy osoby odpowiedzialnej za przygotowanie sylabusu	dr hab. inż. Maciej Walkowiak, prof. UTP, dr inż. Tomasz Marciniak
Przedmioty wprowadzające	brak
Wymagania wstępne	brak

B. Semestralny/tygodniowy rozkład zajęć według planu studiów

Semestr	Wykłady (W)	Ćwiczenia audytoryjne (Ć)	Ćwiczenia laboratoryjne (L)	Ćwiczenia projektowe (P)	Seminaria (S)	Zajęcia terenowe (T)	Liczba punktów ECTS*
VI					30		3

2. EFEKTY UCZENIA SIĘ DLA PRZEDMIOTU

Lp.	Opis efektów uczenia się dla przedmiotu	Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się	Odniesienie do charakterystyk II stopnia (kod składnika opisu)
WIEDZA			
UMIEJĘTNOŚCI			
U1	potrafi w stopniu bardzo dobrym korzystać z baz wiedzy w językach polskim i angielskim	K_U18	P6S_UW
U2	potrafi ustalić techniczne oraz badawcze założenia projektu jak też określić metodę jego realizacji	K_U20	P6S_UK
U3	potrafi przygotować i przedstawić krótką prezentację poświęconą wynikom realizacji zadania inżynierskiego; Potrafi krytycznie ocenić rezultaty;	K_U24	P6S_UU
U4	potrafi zastosować zdobytą wiedzę na temat systemów informatycznych, co pozwala na szybkie pozyskiwanie szczegółowych informacji dotyczących tematu pracy inżynierskiej;	K_U12, K_U13	P6S_UW
U5	potrafi wykorzystać zdobytą wiedzę w zakresie podstaw programowania, implementacji algorytmów, paradygmatów i stylów programowania oraz metod weryfikacji poprawności programów do zaprojektowania i	K_U05, K_U14	P6S_UW

	implementacji programu i/lub bazy danych wraz z wymaganymi interfejsami;		
U6	potrafi wykorzystać wiedzę w zakresie podstaw przetwarzania i przesyłania sygnałów do zastosowania w pracy inżynierskiej;	K_U15	P6S_UW
KOMPETENCJE SPOŁECZNE			
K1	rozumie potrzebę i zna możliwości ciągłego dokształcania się – podnoszenia kompetencji językowych, zawodowych, osobistych i społecznych w celu pozyskania najnowszej wiedzy i realizacji zadań inżynierskich zgodnie z najnowszymi osiągnięciami techniki;	K_K01	P6S_KK
K2	ma świadomość odpowiedzialności za pracę własną i osiągnięte rezultaty.	K_K04	P6S_KR

3. METODY DYDAKTYCZNE

Prezentacja multimedialna

4. FORMA I WARUNKI ZALICZENIA PRZEDMIOTU

Prezentacja i obrona opracowania problemu związanego z pracą dyplomową
--

5. TREŚCI PROGRAMOWE

Wpisać treści osobno dla każdej z form zajęć wskazanych w punkcie 1.B	Seminarium: <ul style="list-style-type: none"> • Zasady gromadzenia i wykorzystywania literatury źródłowej. Podstawowe zasady prowadzenia badań eksperymentalnych. Zasady projektowania i budowy stanowiska badawczego. Ogólne zasady planowania eksperymentu. Podstawowe zasady wykonywania eksperymentu. Analiza wyników i obserwacji. • Zasady rozwiązywania problemów związanych z wykonaniem pracy dyplomowej (ustalenie zawartości pracy, opis stanu wiedzy związanej z tematem pracy dyplomowej, odnośniki do literatury, rysunków i tablic). Przygotowanie i wygłaszanie referatu nt. pracy dyplomowej. Dyskusje, uwagi krytyczne i ocena referatów i stanu zaawansowania prac dyplomowych. Przygotowanie do egzaminu dyplomowego, syntetyczne zestawienie istotnego materiału niezbędnego do wykazania wiedzy na egzaminie.
---	--

6. METODY (SPOSOBY) WERYFIKACJI I OCENY EFEKTÓW UCZENIA SIĘ OSIĄGNIĘTYCH PRZEZ STUDENTA

(dla każdego efektu uczenia się wymienionego w pkt. 2. powinny znaleźć się metody sprawdzenia, czy został on osiągnięty przez studenta)

Efekt uczenia się	Forma oceny (podano przykładowe)					
	Egzamin ustny	Egzamin pisemny	Kolokwium	Projekt	Prezentacja	Aktywność
U1					x	
U2					x	
U3					x	
U4					x	
U5					x	
U6					x	
K1						x
K2						x

7. LITERATURA

Literatura podstawowa	<ol style="list-style-type: none"> 1. Literatura przedmiotu związana z tematem pracy dyplomowej 2. Braszczyński J., 1992, Podstawy badań eksperymentalnych, PWN, Warszawa. 3. Ziętek B., 1998, Jak opracować wyniki pomiarów? Wydawnictwo A. Marszałek, Toruń. 4. Bielski A., Ciuryło R., 1998, Podstawy metod opracowania pomiarów. Wyd., UMK, Toruń
Literatura uzupełniająca	<ol style="list-style-type: none"> 1. Adam Jaronicki, ABC MS Office 2013 PL, Wydawnictwo Helion 2013 2. Agnieszka Staranowicz, Przemysław Duda, Arkadiusz Orłowski, Technologie informacyjne, Warszawa : Wydawnictwo SGGW, 2007

8. NAKŁAD PRACY STUDENTA – BILANS GODZIN I PUNKTÓW ECTS

Aktywność studenta		Obciążenie studenta – Liczba godzin (podano przykładowe)
Zajęcia prowadzone z bezpośrednim udziałem NA lub innych osób prowadzących zajęcia	Udział w zajęciach dydaktycznych, wskazanych w pkt. 1B	30
	Konsultacje	2
Praca własna studenta	Przygotowanie do zajęć	5
	Studiowanie literatury	33
	Inne (przygotowanie do egzaminu, zaliczeń, przygotowanie projektu itd.)	5
Łączny nakład pracy studenta		75
Liczba punktów ECTS		3

* ostateczna liczba punktów ECTS

Kod przedmiotu:

Pozycja planu: D2.01

1. INFORMACJE O PRZEDMIOCIE

A. Podstawowe dane

Nazwa przedmiotu / zajęć	Informatyka medyczna
Kierunek studiów	Informatyka stosowana
Poziom studiów	I stopnia (inż.)
Profil	ogólnoakademicki
Forma studiów	stacjonarne
Specjalność	Technologie informacyjne
Jednostka prowadząca kierunek studiów	Wydział Telekomunikacji, Informatyki i Elektrotechniki
Imię i nazwisko nauczyciela (li) i jego stopień lub tytuł naukowy osoby odpowiedzialnej za przygotowanie sylabusu	prof. dr hab. inż. Tadeusz Wysocki
Przedmioty wprowadzające	brak
Wymagania wstępne	Podstawowa wiedza z zakresu informatyki i obsługi komputera.

B. Semestralny/tygodniowy rozkład zajęć według planu studiów

Semestr	Wykłady (W)	Ćwiczenia audytoryjne (Ć)	Ćwiczenia laboratoryjne (L)	Ćwiczenia projektowe (P)	Seminaria (S)	Zajęcia terenowe (T)	Liczba punktów ECTS*
VI	30 ^E						3
VI				15			3

2. EFEKTY UCZENIA SIĘ DLA PRZEDMIOTU

Lp.	Opis efektów uczenia się dla przedmiotu	Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się	Odniesienie do charakterystyk II stopnia (kod składnika opisu)
WIEDZA			
W1	ma uporządkowaną i podbudowaną teoretycznie wiedzę w zakresie medycznych baz danych, różnych sposobów wyszukiwania, magazynowania oraz zabezpieczania danych medycznych.	K_W02	P6S_WG
W2	zna powiązania informatyki z rozwojem różnych dziedzin związanych z medycyną; zna zasady przetwarzania sygnałów, zbierania informacji z otoczenia za pomocą różnych czujników;	K_W14, K_W15	P6S_WG
UMIĘJĘTNOŚCI			
U1	potrafi zaprojektować układ pozwalający na pobieranie i przetwarzanie sygnałów z wybranych czujników;	K_U02, K_U15	P6S_UW
U2	potrafi napisać program z wykorzystaniem odpowiednich struktur danych do prezentacji wybranych danych medycznych	K_U14	P6S_UW
U3	potrafi pozyskiwać informacje z literatury oraz aktów prawnych i wykorzystać je przy realizacji projektu z	K_U18	P6S_UK

	zakresu informatyki medycznej.		
U4	potrafi opracować dokumentację dotyczącą realizacji informatycznego zadania inżynierskiego w medycynie i przygotować tekst zawierający omówienie wyników realizacji tego zadania.	K_U20	P6S_UK
U5	potrafi przy formułowaniu i rozwiązywaniu informatycznych zadań inżynierskich brać pod uwagę aspekty z zakresu medycyny i ochrony zdrowia.	K_U23	P6S_UO
KOMPETENCJE SPOŁECZNE			
K1	rozumie i zna rolę ciągłego pozyskiwania wiedzy z zakresu informatyki medycznej.	K_K01	P6S_KK
K2	ma świadomość ważności i rozumie aspekty i skutki działalności inżyniera informatyka w medycynie.	K_K02	P6S_KK
K3	ma świadomość ważności dokładnego wykonania projektu z zakresu informatyki medycznej, ochrony gromadzonych i przesyłanych danych.	K_K05	P6S_KR

3. METODY DYDAKTYCZNE

wykład z wykorzystaniem technik multimedialnych, ćwiczenia projektowe

4. FORMA I WARUNKI ZALICZENIA PRZEDMIOTU

Wykład zaliczany na podstawie egzaminu pisemnego. Warunkiem zaliczenia jest uzyskanie 51% punktów z egzaminu.
Prezentacja i obrona projektu;

5. TREŚCI PROGRAMOWE

<p>Wpisać treści osobno dla każdej z form zajęć wskazanych w punkcie 1.B</p>	<p>Wykład: podstawowe programy z zakresu wspomagania diagnozy i terapii, podstawowe kierunki tworzenia oprogramowania szkoleniowego, treningowego i symulacyjnego w medycynie, przepisy prawa dotyczące wyposażenia i zasad korzystania z informatyki medycznej, aspekty dostępności i bezpieczeństwa danych medycznych, systemy obrazowania medycznego, zastosowanie zbiorów rozmytych w medycynie, miary rozmyte i ich zastosowanie w diagnostyce, zastosowanie zbiorów przybliżonych w medycynie, sieci neuronowe w diagnostyce medycznej, standardy zapisu i przesyłania danych medycznych.</p> <p>Ćwiczenia projektowe: tworzenie własnej aplikacji medycznej w wybranym języku programowania (np. Python, Java, Scilab) do zbierania i prezentacji wybranych danych medycznych.</p>
--	---

6. METODY (SPOSOBY) WERYFIKACJI I OCENY EFEKTÓW UCZENIA SIĘ OSIĄGNIĘTYCH PRZEZ STUDENTA

(dla każdego efektu uczenia się wymienionego w pkt. 2. powinny znaleźć się metody sprawdzenia, czy został on osiągnięty przez studenta)

Efekt uczenia się	Forma oceny (podano przykładowe)					
	Egzamin ustny	Egzamin pisemny	Kolokwium	Projekt	Sprawozdanie	Aktywność
W1		x				
W2		x				
U1				x		
U2				x		
U3				x		

U4				x		
U5				x		
K1						x
K2						x
K3						x

7. LITERATURA

Literatura podstawowa	<ol style="list-style-type: none"> 1. Michał Dzierżak et al. , Informatyka medyczna, Wydawnictwo Naukowe PWN SA, 2012 2. Informatyka i komunikacja w ochronie zdrowia : wyzwania informatyzacji w ochronie zdrowia, monitory diagnostyczne, zarządzanie aparaturą medyczną, systemy informatyczne dla ochrony zdrowia, Katowice : ELAMED Wydawnictwo, 2011 3. Ryszard Tadeusiewicz, Informatyka medyczna, Uniwersytet Marii Curie Skłodowskiej, 2011 4. Venot A., Burgun A. Quantin C., Medical Informatics, e-health Fundamentals and Applicatins, Springer 2013;
Literatura uzupełniająca	<ol style="list-style-type: none"> 1. Zajdel R., Kęcki E., Szczepaniak P., Kurzyński M., Kompendium informatyki medycznej, 2003, Alfa Medica Press, 2. Informatyka medyczna, red. R. Rudowski, 2003, PWN, 3. Ed.: J. Tan, E-Health Care Information Systems, Jossey-Bass 2005 4. Banachowski L., Mrówka-Matejewska E., Stencel K.: Systemy baz danych. Wykłady i ćwiczenia, 2004, PJWSTK 5. Martyniak J.: Podstawy informatyki z elementami telemedycyny, 2005, WUJ

8. NAKŁAD PRACY STUDENTA – BILANS GODZIN I PUNKTÓW ECTS

Aktywność studenta		Obciążenie studenta – Liczba godzin (podano przykładowe)
Zajęcia prowadzone z bezpośrednim udziałem NA lub innych osób prowadzących zajęcia	Udział w zajęciach dydaktycznych, wskazanych w pkt. 1B	45
	Konsultacje	4
Praca własna studenta	Przygotowanie do zajęć	31
	Studiowanie literatury	40
	Inne (przygotowanie do egzaminu, zaliczeń, przygotowanie projektu itd.)	30
Łączny nakład pracy studenta		150
Liczba punktów ECTS		6

* ostateczna liczba punktów ECTS

Kod przedmiotu:

Pozycja planu: D2.02

1. INFORMACJE O PRZEDMIOCIE

A. Podstawowe dane

Nazwa przedmiotu / zajęć	Projektowanie i programowanie niskopoziomowe
Kierunek studiów	Informatyka stosowana
Poziom studiów	I stopnia (inż.)
Profil	ogólnoakademicki
Forma studiów	stacjonarne
Specjalność	Technologie informacyjne
Jednostka prowadząca kierunek studiów	Wydział Telekomunikacji, Informatyki i Elektrotechniki
Imię i nazwisko nauczyciela (li) i jego stopień lub tytuł naukowy osoby odpowiedzialnej za przygotowanie sylabusu	dr inż. Piotr Kiedrowski, dr inż. Sławomir Bujnowski,
Przedmioty wprowadzające	Podstawy programowania, Układy cyfrowe i mikroprocesory, Podstawy systemów operacyjnych
Wymagania wstępne	Umiejętność programowania na poziomie podstawowym, wiedza z zakresu techniki cyfrowej i mikroprocesorowej, podstawowa wiedza z zakresu systemów operacyjnych

B. Semestralny/tygodniowy rozkład zajęć według planu studiów

Semestr	Wykłady (W)	Ćwiczenia audytoryjne (Ć)	Ćwiczenia laboratoryjne (L)	Ćwiczenia projektowe (P)	Seminaria (S)	Zajęcia terenowe (T)	Liczba punktów ECTS*
V	30 ^E						3
V			45				4
VI				30			3

2. EFEKTY UCZENIA SIĘ DLA PRZEDMIOTU

Lp.	Opis efektów uczenia się dla przedmiotu	Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się	Odniesienie do charakterystyk II stopnia (kod składnika opisu)
WIEDZA			
W1	Ma uporządkowaną i podbudowaną teoretycznie wiedzę w zakresie projektowania układów mikrokontrolerowych i systemów wbudowanych.	K_W04	P6S_WG
W2	Zna zasady dołączania elektronicznych układów analogowych i cyfrowych do portów mikrokontrolera i mikrokomputera.	K_W03	P6S_WG
W3	Wie jak konfigurować peryferia układów mikroprocesorowych i mikrokomputerów, zna rolę dedykowanych systemów operacyjnych.	K_W06	P6S_WG
W4	Zna narzędzia programowe do projektowania, konfiguracji i programowania układów	K_W05	P6S_WG

	mikroprocesorowych i mikrokomputerów; potrafi programować niskopoziomowo.		
UMIEJĘTNOŚCI			
U1	Potrafi programować niskopoziomowo w języku C. Umie wykorzystać fragmenty kodu napisane w językach assembler.	K_U05	P6S_UW
U2	potrafi zaprojektować prosty system mikroprocesorowy na bazie płytek rozwojowych Discovery i Nucleo oraz prosty system wbudowany na bazie mikrokomputera Raspberry Pi	K_U03	P6S_UW
U3	Potrafi zaimplementować, uruchomić i przetestować proste układy programowalne z wykorzystaniem mikrokontrolerów rodziny STM32	K_U06, K_U17	P6S_UW
U4	Potrafi opracować dokumentację techniczną w trakcie realizacji projektu (raport problemu) i po jego zakończeniu	K_U18	P6S_UK
KOMPETENCJE SPOŁECZNE			
K1	ma świadomość odpowiedzialności za pracę własną oraz gotowość podporządkowania się narzuconym wymaganiom projektowym	K_K02	P6S_KK

3. METODY DYDAKTYCZNE

wykład z wykorzystaniem technik multimedialnych, ćwiczenia laboratoryjne, ćwiczenia projektowe

4. FORMA I WARUNKI ZALICZENIA PRZEDMIOTU

Wykład zaliczany na podstawie egzaminu pisemnego. Warunkiem zaliczenia jest uzyskanie 51% punktów z egzaminu.

Laboratorium zaliczane na podstawie sprawozdań. Warunkiem zaliczenia jest oddanie wszystkich sprawozdań. Ocena końcowa to średnia arytmetyczna z ocen częściowych za sprawozdania.

Opracowanie i obrona projektu.

5. TREŚCI PROGRAMOWE

<p>Wpisać treści osobno dla każdej z form zajęć wskazanych w punkcie 1.B</p>	<p>Wykład: Architektura mikroprocesorów na przykładzie mikrokontrolerów rodziny STM32. Budowa, działanie i programowanie urządzeń peryferyjnych. Typy magistral komunikacyjnych. Przerwania i zdarzenia. Obsługa wątków i procesów. Pozyskiwanie adresów MAC. Rola DMA. Pozyskiwanie identyfikatora urządzenia. Systemy wbudowane na bazie mikrokomputera Raspberry Pi. Zegar czasu rzeczywistego - problem dokładności synchronizacji i alternatywne metody pozyskiwania znacznika czasu. Przetworniki analogowo cyfrowe i cyfrowo analogowe.</p> <p>Ćwiczenia laboratoryjne:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Konfiguracja środowiska projektowo-programistycznego (Keil uVision, STM32 CUBE Mx, STM32Lx Cube Libraries, ST-Link drivers, Term Term serial terminal application) 2. Obsługa środowiska projektowo-programistycznego 3. Obsługa i konfiguracja wejść i wyjść 4. Obsługa portu szeregowego - rola przerwań 5. Komunikacja z komputerem klasy PC 6. Obsługa interfejsu SPI 7. Metody testowania i wykrywania błędów
--	--

	8. Oprogramowanie przetworników DAC 9. Oprogramowanie przetworników ADC 10. Oprogramowanie RTC 11. Oprogramowanie pamięci SRAM i FLASH 12. Realizacja temporyzacji z wykorzystaniem przerw czasowych 13. Oprogramowanie modułu "watch dog" i badanie powodów resetu Ćwiczenia projektowe: Samodzielny projekt i implementacja systemu prostego systemu mikroprocesorowego wraz z oprogramowaniem i dokumentacją techniczną.
--	--

6. METODY (SPOSOBY) WERYFIKACJI I OCENY EFEKTÓW UCZENIA SIĘ OSIĄGNIĘTYCH PRZEZ STUDENTA

(dla każdego efektu uczenia się wymienionego w pkt. 2. powinny znaleźć się metody sprawdzenia, czy został on osiągnięty przez studenta)

Efekt uczenia się	Forma oceny (podano przykładowe)					
	Egzamin ustny	Egzamin pisemny	Kolokwium	Projekt	Sprawozdanie	Aktywność
W1		x				
W2		x				
W3		x				
W4		x				
U1				x	x	
U2				x	x	
U3				x	x	
U4				x	x	
K1						x

7. LITERATURA

Literatura podstawowa	1. Krzysztof Paprocki, „Mikrokontrolery STM32 w praktyce”, Wydawnictwo BTC, 2009 2. Marek Galewski, „STM32. Aplikacje i ćwiczenia w języku C”, Wydawnictwo BTC, 2011
Literatura uzupełniająca	1. Marcin Peczarski, „USB dla niewtajemniczonych w przykładach na mikrokontrolery STM32”, Wydawnictwo BTC, 2013 2. Marcin Peczarski, „Mikrokontrolery STM32 w sieci Ethernet w przykładach”, Wydawnictwo BTC, 2011

8. NAKŁAD PRACY STUDENTA – BILANS GODZIN I PUNKTÓW ECTS

Aktywność studenta		Obciążenie studenta – Liczba godzin (podano przykładowe)
Zajęcia prowadzone z bezpośrednim udziałem NA lub innych osób prowadzących zajęcia	Udział w zajęciach dydaktycznych, wskazanych w pkt. 1B	105
	Konsultacje	6
Praca własna studenta	Przygotowanie do zajęć	50
	Studiowanie literatury	39
	Inne (przygotowanie do egzaminu, zaliczeń, przygotowanie projektu itd.)	50
Łączny nakład pracy studenta		250

Liczba punktów ECTS	10
----------------------------	----

* ostateczna liczba punktów ECTS

Kod przedmiotu:

Pozycja planu: D2.03

1. INFORMACJE O PRZEDMIOCIE

A. Podstawowe dane

Nazwa przedmiotu / zajęć	Bezpieczeństwo systemów informatycznych
Kierunek studiów	Informatyka stosowana
Poziom studiów	I stopnia (inż.)
Profil	ogólnoakademicki
Forma studiów	stacjonarne
Specjalność	Technologie informacyjne
Jednostka prowadząca kierunek studiów	Wydział Telekomunikacji, Informatyki i Elektrotechniki
Imię i nazwisko nauczyciela (li) i jego stopień lub tytuł naukowy osoby odpowiedzialnej za przygotowanie sylabusu	dr inż. Jacek Majewski
Przedmioty wprowadzające	matematyka, teoria informacji, sieci komputerowe, podstawy systemów operacyjnych
Wymagania wstępne	brak wymagań

B. Semestralny/tygodniowy rozkład zajęć według planu studiów

Semestr	Wykłady (W)	Ćwiczenia audytoryjne (Ć)	Ćwiczenia laboratoryjne (L)	Ćwiczenia projektowe (P)	Seminaria (S)	Zajęcia terenowe (T)	Liczba punktów ECTS*
VII	15 ^E						1
VII				15			2

2. EFEKTY UCZENIA SIĘ DLA PRZEDMIOTU

Lp.	Opis efektów uczenia się dla przedmiotu	Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się	Odniesienie do charakterystyk II stopnia (kod składnika opisu)
WIEDZA			
W1	orientuje się w obecnym stanie bezpieczeństwa technologii rozwiązań sieciowych oraz trendach rozwojowych systemów zabezpieczeń stosowanych w informatyce;	K_W07	P6S_WG
W2	ma uporządkowaną wiedzę w zakresie bezpieczeństwa sieciowych systemów informatycznych	K_W13	P6S_WG
W3	ma uporządkowaną wiedzę w zakresie ochrony kryptograficznej przetwarzanej informacji	K_W13	P6S_WG
UMIEJĘTNOŚCI			
U1	potrafi wykorzystywać źródła informacji o incydentach w celu analizy i interpretacji, przyczyniając się do podnoszenia poziomu bezpieczeństwa chronionych systemów informatycznych	K_U13	P6S_UW
U2	potrafi dobrać odpowiednie mechanizmy ochrony przed zagrożeniami naruszenia atrybutów bezpieczeństwa	K_U13	P6S_UW

	informacji		
KOMPETENCJE SPOŁECZNE			
K1	ma świadomość odpowiedzialności za należyłą implementację mechanizmów polityki bezpieczeństwa w celu minimalizacji oddziaływania incydentu dotyczącego firmy, instytucji czy też aspektów życia społecznego	K_K02	P6S_KK

3. METODY DYDAKTYCZNE

wykład z wykorzystaniem technik multimedialnych, ćwiczenia projektowe

4. FORMA I WARUNKI ZALICZENIA PRZEDMIOTU

zaliczenie pisemne (ocena pozytywna - min. 51% opanowania efektów uczenia się - pozostałe oceny wg. % skali ocen w regulaminie studiów). Opracowanie i obrona projektu.

5. TREŚCI PROGRAMOWE

<p>Wpisać treści osobno dla każdej z form zajęć wskazanych w punkcie 1.B</p>	<p>Wykład:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Koncepcje bezpieczeństwa komputerowego (poufność, integralność, dostępność, autentyczność i niezaprzeczalność). 2. Zagrożenia, ataki i aktywa. 3. Funkcjonalne wymagania bezpieczeństwa. 4. Podstawowe zasady projektowania bezpieczeństwa. 5. Ogólne zasady zarządzania bezpieczeństwem. 6. Standardy i normy bezpieczeństwa. 7. Kryptograficzna ochrona informacji <ul style="list-style-type: none"> • kryptologia: kryptografia i kryptoanaliza • cele kryptografii: tajność danych (przekazu), kontrola dystrybucji, uwierzytelnienie, niezaprzeczalność • cele kryptoanalizy: łamanie tajności danych (przekazu), manipulacja dystrybucją i treścią, fikcyjne autorstwo. • szyfry strumieniowe • szyfry blokowe • funkcje skrótu • algorytmy kryptograficzne • dystrybucja i zarządzanie kluczami • liczby losowe i pseudolosowe • złożone systemy kryptograficzne 8. Uwierzytelnianie użytkownika <ul style="list-style-type: none"> • zasady cyfrowego uwierzytelniania użytkownika • uwierzytelnianie oparte na hasłach • uwierzytelnianie oparte na żetonach • uwierzytelnianie biometryczne • zagrożenia bezpieczeństwa uwierzytelniania użytkownika 9. Ochrona antywirusowa: na czym polega, metody skanowania plików i wyszukiwanie zagrożeń, baza zagrożeń. 10. Model funkcjonalny ISO OSI RM. 11. Bezpieczeństwo aplikacji i usług. 12. Bezpieczeństwo infrastruktury sieciowej. <ul style="list-style-type: none"> • pojęcia podstawowe • własności protokołów sieciowych • klasyfikacja zagrożeń • typy ataków (DoS, DDos, Sniffing, Spoofing [ARP, DNS]) • bezpieczeństwo podstawowych usług sieciowych (DNS, e-mail, WWW,
--	---

	<p>SNMP, protokoły trasujące)</p> <ul style="list-style-type: none"> • zapory sieciowe (firewall) - funkcje, konfiguracje, inspekcje stanu • monitorowanie sieci: narzędzia do monitorowania i administracji siecią • systemy IDS (Intrusion Detection Systems) i IPS (Intrusion Prevention Systems) <p>13. Środowiska o podwyższonym bezpieczeństwie. 14. W trakcie wykładu będą analizowane na bieżąco wybrane incydenty z zakresu bezpieczeństwa.</p> <p>Projekt: Ćwiczenia projektowe obejmują przygotowanie projektu i budowę prostej aplikacji z uwzględnieniem zasad zarządzania i wykorzystania metod zapewniających bezpieczeństwo informacji.</p>
--	---

6. METODY (SPOSOBY) WERYFIKACJI I OCENY EFEKTÓW UCZENIA SIĘ OSIĄGNIĘTYCH PRZEZ STUDENTA

(dla każdego efektu uczenia się wymienionego w pkt. 2. powinny znaleźć się metody sprawdzenia, czy został on osiągnięty przez studenta)

Efekt uczenia się	Forma oceny (podano przykładowe)					
	Egzamin ustny	Egzamin pisemny	Kolokwium	Projekt	Sprawozdanie	Aktywność
W1		x				
W2		x				
W3		x				
U1				x		
U2				x		
U3				x		
U4				x		
U5				x		
K1						x

7. LITERATURA

Literatura podstawowa	<ol style="list-style-type: none"> 1. J. Stokłosa, T. Bliski, T. Pankowski, Bezpieczeństwo danych w systemach informatycznych. PWN, 2001 2. N. Ferguson, B. Schneier, Kryptografia w praktyce., Helion, 2004 3. S. Garfinkel, G. Spafford, Bezpieczeństwo w Unixie i Internecie. Wyd. RM, 1997 4. J. Pieprzyk, T. Hardjono, J. Seberry, Teoria bezpieczeństwa systemów komputerowych, Helion, 2005
Literatura uzupełniająca	<ol style="list-style-type: none"> 1. W. R. Cheswick. Firewalle i bezpieczeństwo w sieci. Helion, 2003 2. Bieżące raporty dotyczące bezpieczeństwa generowane np. przez firmy 3. Analiza incydentów (raporty) – naruszeń bezpieczeństwa technologii, procedur. 4. Akty prawne z obszaru bezpieczeństwa danych i cyberbezpieczeństwa. 5. Normy dotyczące bezpieczeństwa informacji ISO/IEC, PN 6. Raporty European Union Agency for Network and Information Security (https://www.enisa.europa.eu)

8. NAKŁAD PRACY STUDENTA – BILANS GODZIN I PUNKTÓW ECTS

Aktywność studenta		Obciążenie studenta – Liczba godzin (podano przykładowe)
Zajęcia prowadzone	Udział w zajęciach dydaktycznych,	30

z bezpośrednim udziałem NA lub innych osób prowadzących zajęcia	wskazanych w pkt. 1B	
	Konsultacje	4
Praca własna studenta	Przygotowanie do zajęć	16
	Studiowanie literatury	10
	Inne (przygotowanie do egzaminu, zaliczeń, przygotowanie projektu itd.)	15
Łączny nakład pracy studenta		75
Liczba punktów ECTS		3

* ostateczna liczba punktów ECTS

Kod przedmiotu:

Pozycja planu: D2.04

1. INFORMACJE O PRZEDMIOCIE

A. Podstawowe dane

Nazwa przedmiotu / zajęć	Inteligentne systemy robotyki
Kierunek studiów	Informatyka stosowana
Poziom studiów	I stopnia (inż.)
Profil	ogólnoakademicki
Forma studiów	stacjonarne
Specjalność	Technologie informacyjne
Jednostka prowadząca kierunek studiów	Wydział Telekomunikacji, Informatyki i Elektrotechniki
Imię i nazwisko nauczyciela (li) i jego stopień lub tytuł naukowy osoby odpowiedzialnej za przygotowanie sylabusu	dr inż. Sławomir Bujnowski
Przedmioty wprowadzające	Podstawy programowania,
Wymagania wstępne	Znajomość podstawowych elementów elektronicznych i programowania, logiczne myślenie

B. Semestralny/tygodniowy rozkład zajęć według planu studiów

Semestr	Wykłady (W)	Ćwiczenia audytoryjne (Ć)	Ćwiczenia laboratoryjne (L)	Ćwiczenia projektowe (P)	Seminaria (S)	Zajęcia terenowe (T)	Liczba punktów ECTS*
V	30 ^E						3
V			30				4
VI				15			2

2. EFEKTY UCZENIA SIĘ DLA PRZEDMIOTU

Lp.	Opis efektów uczenia się dla przedmiotu	Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się	Odniesienie do charakterystyk II stopnia (kod składnika opisu)
WIEDZA			
W1	ma uporządkowaną i podbudowaną teoretycznie wiedzę w zakresie architektury systemów komputerowych, podstaw działania systemów sterowania hierarchicznych i rozproszonych	K_W03	P6S_WG
W2	ma uporządkowaną i podbudowaną teoretycznie wiedzę w zakresie techniki mikroprocesorowej i systemów wbudowanych, zna podstawowe sposoby programowania sterowników PLC;	K_W09	P6S_WG
W3	ma uporządkowaną i podbudowaną teoretycznie wiedzę w zakresie podstaw przetwarzania sygnałów analogowych i wykorzystania ich w sterowaniu cyfrowym;	K_W15	P6S_WG
UMIEJĘTNOŚCI			
U1	potrafi pozyskiwać informacje z literatury, baz danych i innych źródeł w celu budowy inteligentnego systemu	K_U18	P6S_UK

	robotyki		
U2	potrafi opracować dokumentację dotyczącą realizacji oprogramowania sterownika;	K_U09	P6S_UW
U3	potrafi przygotować i przedstawić krótką prezentację poświęconą wynikom realizacji zadania inżynierskiego związanego z inteligentnymi systemami robotyki;	K_U09	P6S_UW
U4	ma umiejętność samokształcenia się i rozwijania w zakresie elementów sterowania i robotyki;	K_U15	P6S_UW
U5	potrafi zaprojektować prosty system sterowania z wykorzystaniem sterowników PLC;	K_U15	P6S_UW
KOMPETENCJE SPOŁECZNE			
K1	ma świadomość ważności dokładnego wykonania projektu, zachowania standardów opisu, przestrzegania poprawności językowej i terminowego oddania prac;	K_K05	P6S_KR

3. METODY DYDAKTYCZNE

wykład z wykorzystaniem technik multimedialnych, ćwiczenia laboratoryjne, ćwiczenia projektowe

4. FORMA I WARUNKI ZALICZENIA PRZEDMIOTU

Wykład zaliczany na podstawie egzaminu pisemnego. Warunkiem zaliczenia jest uzyskanie 51% punktów z egzaminu.

Laboratorium zaliczane na podstawie sprawozdań. Warunkiem zaliczenia jest oddanie wszystkich sprawozdań. Ocena końcowa to średnia arytmetyczna z ocen częściowych za sprawozdania.

Prezentacja i obrona projektu.

5. TREŚCI PROGRAMOWE

<p>Wpisać treści osobno dla każdej z form zajęć wskazanych w punkcie 1.B</p>	<p>Wykłady –</p> <ul style="list-style-type: none"> • Podstawy inżynierii sterowania w systemach otwartych i zamkniętych • Podstawy sterowanie hierarchicznego i rozproszonego • Elementy programowania robotów • Sterowniki przemysłowe ich budowa, typy i programowanie, programowanie drabinkowe, język ST • Sieci przemysłowe <p>Ćwiczenia laboratoryjne –</p> <ul style="list-style-type: none"> • Badanie transmisji z protokołem ModBus; • Sterowanie wyjściami i odczytywanie wejść w programie drabinkowym; • Sterowanie wyjściami i odczytywanie wejść w języku ST; • Realizacja regulatora PID w sterowniku; • Podłączenie modułów zdalnych z wykorzystaniem protokołu ModBus; • Podstawy programowania robota ABB <p>Projekt - Wykonanie programu wykorzystującego wejścia i wyjścia analogowe i wybrany regulator wraz ze zdalnym monitorowaniem.</p>
--	--

6. METODY (SPOSOBY) WERYFIKACJI I OCENY EFEKTÓW UCZENIA SIĘ OSIĄGNIĘTYCH PRZEZ STUDENTA

(dla każdego efektu uczenia się wymienionego w pkt. 2. powinny znaleźć się metody sprawdzenia, czy został on osiągnięty przez studenta)

Efekt uczenia się	Forma oceny (podano przykładowe)					
	Egzamin ustny	Egzamin pisemny	Kolokwium	Projekt	Sprawozdanie	Aktywność

W1		x				
W2		x				
W3		x				
U1				x	x	
U2				x	x	
U3				x	x	
U4				x	x	
U5				x	x	
K1						x

7. LITERATURA

Literatura podstawowa	<ol style="list-style-type: none"> Język ANSI C, Brian W. Kernighan, Dennis M. Ritchie, Warszawa : Wydawnictwa Naukowo-Techniczne, 2003 Język ANSI C : ćwiczenia i rozwiązania, Clovis L. Tondo, Scott E. Gimpel, Warszawa : Wydawnictwa Naukowo-Techniczne, 2003 Język C++ : kompendium wiedzy, Bjarne Stroustrup, Gliwice : Wydawnictwo Helion, copyright © 2014
Literatura uzupełniająca	<ol style="list-style-type: none"> Biblioteki ANSI C, Jan Bielecki, Warszawa : Wydaw. Naukowo-Techniczne, 1990 C++ : sztuka programowania, Herbert Schildt, Gliwice : Wydaw. Helion, cop. 2005 Język C++ : pierwsze starcie : poznaj tajniki programowania w C++, Zbigniew Koza, Gliwice : Helion, cop. 2008

8. NAKŁAD PRACY STUDENTA – BILANS GODZIN I PUNKTÓW ECTS

Aktywność studenta		Obciążenie studenta – Liczba godzin (podano przykładowe)
Zajęcia prowadzone z bezpośrednim udziałem NA lub innych osób prowadzących zajęcia	Udział w zajęciach dydaktycznych, wskazanych w pkt. 1B	60
	Konsultacje	4
Praca własna studenta	Przygotowanie do zajęć	20
	Studiowanie literatury	12
	Inne (przygotowanie do egzaminu, zaliczeń, przygotowanie projektu itd.)	30
Łączny nakład pracy studenta		126
Liczba punktów ECTS		5

* ostateczna liczba punktów ECTS

Kod przedmiotu:

Pozycja planu: D2.05

1. INFORMACJE O PRZEDMIOCIE

A. Podstawowe dane

Nazwa przedmiotu / zajęć	Komputerowe systemy pomiarowe
Kierunek studiów	Informatyka stosowana
Poziom studiów	I stopnia (inż.)
Profil	ogólnoakademicki
Forma studiów	stacjonarne
Specjalność	Technologie informacyjne
Jednostka prowadząca kierunek studiów	Wydział Telekomunikacji, Informatyki i Elektrotechniki
Imię i nazwisko nauczyciela (li) i jego stopień lub tytuł naukowy osoby odpowiedzialnej za przygotowanie sylabusu	dr inż. Dariusz Surma, mgr inż. Maciej Fajfer
Przedmioty wprowadzające	Układy cyfrowe i mikroprocesory, Podstawy programowania
Wymagania wstępne	Podstawowa o mikroprocesorach i układach cyfrowych, podstawy programowania

B. Semestralny/tygodniowy rozkład zajęć według planu studiów

Semestr	Wykłady (W)	Ćwiczenia audytoryjne (Ć)	Ćwiczenia laboratoryjne (L)	Ćwiczenia projektowe (P)	Seminaria (S)	Zajęcia terenowe (T)	Liczba punktów ECTS*
VI	30						3
VI			30				2
VII				15			3

2. EFEKTY UCZENIA SIĘ DLA PRZEDMIOTU

Lp.	Opis efektów uczenia się dla przedmiotu	Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się	Odniesienie do charakterystyk II stopnia (kod składnika opisu)
WIEDZA			
W1	ma uporządkowaną i podbudowaną teoretycznie wiedzę w zakresie budowy, konfiguracji i wykorzystania komputerowych systemów pomiarowych	K_W06	P6S_WG
W2	ma uporządkowaną i podbudowaną teoretycznie wiedzę w zakresie stosowania przyrządów pomiarowych (np. karta pomiarowa, oscyloskop) w eksperymencie wspomaganym komputerowo;	K_W03	P6S_WG
W3	ma uporządkowaną i podbudowaną teoretycznie wiedzę w zakresie podstaw przetwarzania i przesyłania sygnałów analogowych oraz cyfrowych;	K_W14	P6S_WG
W4	ma uporządkowaną i podbudowaną teoretycznie wiedzę w zakresie podstawowych protokołów komunikacyjnych, interfejsów i wykorzystania sieci komputerowych w miernictwie;	K_W07	P6S_WG

UMIEJĘTNOŚCI			
U1	Student będzie w stanie, korzystając z dostępnej literatury i Internetu, uzyskać informacje w celu poprawy funkcjonalności systemów pomiarowych;	K_U18	P6S_UK
U2	Wykorzystuje poznane metody programowania do rozwiązywania wybranych problemów z zakresu systemów pomiarowych;	K_U07 K_U21	P6S_UW, P6S_UK
U3	potrafi dokonać krytycznej analizy sposobu funkcjonowania sprzętu komputerowego oraz systemu operacyjnego;	K_U06	P6S_UW
U4	potrafi analizować wybrane aspekty protokołów komunikacyjnych i interfejsów stosowanych w miernictwie;	K_U12	P6S_UW
KOMPETENCJE SPOŁECZNE			
K1	Student jest w stanie działać i myśleć w sposób kreatywny, rozumie potrzebę i zna możliwości ciągłego doskonalenia się – podnoszenia kompetencji językowych, zawodowych, osobistych i społecznych	K_K01	P6S_KK
K2	ma świadomość ważności zachowania w sposób profesjonalny, przestrzegania zasad etyki zawodowej	K_K03	P6S_KO

3. METODY DYDAKTYCZNE

wykład z wykorzystaniem technik multimedialnych, ćwiczenia laboratoryjne, ćwiczenia projektowe

4. FORMA I WARUNKI ZALICZENIA PRZEDMIOTU

zaliczenie pisemne (51% ogólnej liczby punktów)/ kolokwium (średnia arytmetyczna ocen za sprawozdania), zadanie projektowe (prezentacja i obrona projektu)

5. TREŚCI PROGRAMOWE

<p>Wpisać treści osobno dla każdej z form zajęć wskazanych w punkcie 1.B</p>	<p>Wykład:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Problemy pomiarowe: klasyczny, identyfikacji; ▪ Etapy rozwoju techniki informacyjno pomiarowej; ▪ Tory przetwarzania pomiarowego wielkości fizycznych; ▪ Klasyfikacja błędów pomiarowych; ▪ Schemat blokowy przyrządu pomiarowego z mikroprocesorem; ▪ Schemat blokowy KSP; ▪ Części składowe KSP; ▪ Podział KSP ze względu na przepływ informacji; ▪ Systemy pomiarowe, pomiarowo – kontrolne, pomiarowo – diagnostyczne; ▪ Czujniki pomiarowe wielkości fizycznych; ▪ Normalizacja (kondycjonowanie) sygnałów w KSP; ▪ Architektura systemów pomiarowych; ▪ Interfejsy komunikacyjne w systemach pomiarowych, ▪ Protokoły komunikacyjne. <p>Laboratorium:</p> <p>Uwzględniane są tu treści omówione w sposób teoretyczny w ramach wykładu. Studenci w ramach kolejnych ćwiczeń laboratoryjnych tworzą stopniowo coraz bardziej złożone komputerowe systemy pomiarowe, które umożliwiają rozwiązywanie praktycznych problemów, spotykanych w miernictwie. Ponadto laboratorium obejmuje ćwiczenia o następujących tematach:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Wprowadzenie do środowiska LabVIEW część I
--	--

	<ol style="list-style-type: none"> 2. Wprowadzenie do środowiska LabVIEW część II 3. Wprowadzenie do środowiska LabVIEW część III 4. Wprowadzenie do pomiarów za pomocą modułu akwizycji NI USB 6008 5. Wyznaczanie charakterystyk prądowo - napięciowych wybranych elementów półprzewodnikowych 6. Analiza sygnałów okresowych za pomocą karty NI USB 6008 7. Programowanie oscyloskopu SDS 1052DL w środowisku LabVIEW 8. Rejestracja i odczyt danych pomiarowych z multimetru UT61C 9. Wzorcowanie automatyczne multimetru UT61C z wykorzystaniem modułu akwizycji NI USB 6008 i środowiska LabVIEW 10. Programowanie generatora arbitralnego SDG1020 w środowisku LabVIEW 11. Wyznaczanie charakterystyki częstotliwościowej wybranych układów pasywnych 12. Programowanie zasilacza WEP305DB w środowisku LabVIEW <p>Projekt: Projekt dotyczy realizacji przez dany zespół studentów zadanego przez prowadzącego systemu pomiarowego. Zagadnienia poruszane w ramach projektu dotyczą zatem programowania różnorodnych kart pomiarowych, multimetrów cyfrowych, oscyloskopów cyfrowych itp. w środowisku LabVIEW. Tematy projektów dotyczą np. wyznaczania charakterystyk statycznych wybranych elementów nieliniowych, wzorcowania automatycznego przyrządów pomiarowych, wyznaczania charakterystyk częstotliwościowych wybranych układów aktywnych, lub pasywnych itp.</p>
--	--

6. METODY (SPOSOBY) WERYFIKACJI I OCENY EFEKTÓW UCZENIA SIĘ OSIĄGNIĘTYCH PRZEZ STUDENTA

(dla każdego efektu uczenia się wymienionego w pkt. 2. powinny znaleźć się metody sprawdzenia, czy został on osiągnięty przez studenta)

Efekt uczenia się	Forma oceny (podano przykładowe)					
	Egzamin ustny	Egzamin pisemny	Kolokwium	Projekt	Sprawozdanie	Aktywność
W1		x				
W2		x				
W3		x				
W4		x				
U1					x	
U2					x	
U3					x	
U4					x	
U5					x	
K1						x
K2						x

7. LITERATURA

Literatura podstawowa	<ol style="list-style-type: none"> 1. Język ANSI C, Brian W. Kernighan, Dennis M. Ritchie, Warszawa : Wydawnictwa Naukowo-Techniczne, 2003 2. Język ANSI C : ćwiczenia i rozwiązania, Clovis L. Tondo, Scott E. Gimpel,
-----------------------	---

	Warszawa : Wydawnictwa Naukowo-Techniczne, 2003 3. Język C++ : kompendium wiedzy, Bjarne Stroustrup, Gliwice : Wydawnictwo Helion, copyright © 2014
Literatura uzupełniająca	1. Biblioteki ANSI C, Jan Bielecki, Warszawa : Wydaw. Naukowo-Techniczne, 1990 2. C++ : sztuka programowania, Herbert Schildt, Gliwice : Wydaw. Helion, cop. 2005 3. Język C++ : pierwsze starcie : poznaj tajniki programowania w C++, Zbigniew Koza, Gliwice : Helion, cop. 2008

8. NAKŁAD PRACY STUDENTA – BILANS GODZIN I PUNKTÓW ECTS

Aktywność studenta		Obciążenie studenta – Liczba godzin (podano przykładowe)
Zajęcia prowadzone z bezpośrednim udziałem NA lub innych osób prowadzących zajęcia	Udział w zajęciach dydaktycznych, wskazanych w pkt. 1B	60
	Konsultacje	4
Praca własna studenta	Przygotowanie do zajęć	20
	Studiowanie literatury	12
	Inne (przygotowanie do egzaminu, zaliczeń, przygotowanie projektu itd.)	30
Łączny nakład pracy studenta		126
Liczba punktów ECTS		5

* ostateczna liczba punktów ECTS

Kod przedmiotu:

Pozycja planu: D2.06

1. INFORMACJE O PRZEDMIOCIE

A. Podstawowe dane

Nazwa przedmiotu / zajęć	Przetwarzanie sygnałów
Kierunek studiów	Informatyka stosowana
Poziom studiów	I stopnia (inż.)
Profil	ogólnoakademicki
Forma studiów	stacjonarne
Specjalność	Technologie informacyjne
Jednostka prowadząca kierunek studiów	Wydział Telekomunikacji, Informatyki i Elektrotechniki
Imię i nazwisko nauczyciela (li) i jego stopień lub tytuł naukowy osoby odpowiedzialnej za przygotowanie sylabusu	dr inż. Tomasz Marciniak
Przedmioty wprowadzające	brak
Wymagania wstępne	Podstawowa obsługa komputera

B. Semestralny/tygodniowy rozkład zajęć według planu studiów

Semestr	Wykłady (W)	Ćwiczenia audytoryjne (Ć)	Ćwiczenia laboratoryjne (L)	Ćwiczenia projektowe (P)	Seminaria (S)	Zajęcia terenowe (T)	Liczba punktów ECTS*
I	30 ^E						3
I			30				2

2. EFEKTY UCZENIA SIĘ DLA PRZEDMIOTU

Lp.	Opis efektów uczenia się dla przedmiotu	Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się	Odniesienie do charakterystyk II stopnia (kod składnika opisu)
WIEDZA			
W1	ma uporządkowaną wiedzę w zakresie kompilacji programów, zna strukturę programu w języku C oraz słowa kluczowe.	K_W04	P6S_WG
W2	zna podstawowe typy zmiennych struktury danych oraz instrukcje sterujące języka C.	K_W05	P6S_WG
W3	ma uporządkowaną wiedzę w zakresie tworzenia funkcji i przekazywania parametrów. Zna pojęcie klasy i obiektu.	K_W05	P6S_WG
W4	zna zasady korzystania z bibliotek oraz funkcje biblioteki STR. Zna metody pobierania danych od użytkownika oraz operacji na plikach.	K_W16	P6S_WG
UMIEJĘTNOŚCI			
U1	potrafi napisać i skompilować program w języku C na podstawie określonego algorytmu	K_U04	P6S_UW

U2	potrafi zaprojektować klasy i utworzyć obiekty na potrzeby programu w języku C	K_U05	P6S_UW
U3	umie napisać program rekurencyjny	K_U05	P6S_UW
	umie wybrać i zaimplementować określone instrukcje sterujące oraz funkcje z bibliotek programowych, w tym z biblioteki STR	K_U05	P6S_UW
	potrafi dobrać odpowiednie środowisko programistyczne do zadania	K_U20	P6S_UK
KOMPETENCJE SPOŁECZNE			
K1	rozumie potrzebę ciągłego doszkalania się ze względu na rozwój języków programowania	K_K01	P6S_KK
K2	Ma świadomość posiadanej wiedzy, którą potrafi przekazać w sposób jasny i zrozumiały	K_K05	P6S_KR

3. METODY DYDAKTYCZNE

wykład z wykorzystaniem technik multimedialnych, ćwiczenia laboratoryjne

4. FORMA I WARUNKI ZALICZENIA PRZEDMIOTU

Wykład zaliczany na podstawie egzaminu pisemnego. Warunkiem zaliczenia jest uzyskanie 51% punktów z egzaminu.

Laboratorium zaliczane na podstawie sprawozdań. Warunkiem zaliczenia jest oddanie wszystkich sprawozdań. Ocena końcowa to średnia arytmetyczna z ocen cząstkowych za sprawozdania.

5. TREŚCI PROGRAMOWE

<p>Wpisać treści osobno dla każdej z form zajęć wskazanych w punkcie 1.B</p>	<p>Wykład: Kompilator i interpreter. Słowa kluczowe języka C. Składnia języka programowania. Typy zmiennych i operatory. Tablice. Instrukcje sterujące, pętle. Funkcje i przekazywanie parametrów. Rekurencja. Reprezentacja liczb. Łańcuchy znaków. Wskaźniki. Klasy i obiekty. Biblioteka STR. Pobieranie danych od użytkownika. Działania na plikach. Pojęcie algorytmu. Do uzyskania zaliczenia z przedmiotu wymagane jest uzyskanie 51% punktów z kolokwium.</p> <p>Ćwiczenia laboratoryjne:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Struktura programu, kompilacja i uruchomienie 2. Wykorzystanie różnych struktur danych 3. Pobieranie danych od użytkownika 4. Implementacja instrukcji iteracyjnych 5. Implementacja instrukcji sterujących 6. Implementacja funkcji 7. Zastosowanie wskaźników 8. Klasy i obiekty 9. Wykorzystanie biblioteki STR 10. Realizacja przykładowych zadań 11. Wyszukiwanie błędów i implementacja wybranych zadań na podstawie algorytmów.
--	---

6. METODY (SPOSOBY) WERYFIKACJI I OCENY EFEKTÓW UCZENIA SIĘ OSIĄGNIĘTYCH PRZEZ STUDENTA

(dla każdego efektu uczenia się wymienionego w pkt. 2. powinny znaleźć się metody sprawdzenia, czy został on osiągnięty przez studenta)

Efekt	Forma oceny (podano przykładowe)
-------	----------------------------------

uczenia się	Egzamin ustny	Egzamin pisemny	Kolokwium	Projekt	Sprawozdanie	Aktywność
W1		x				
W2		x				
W3		x				
W4		x				
U1					x	
U2					x	
U3					x	
U4					x	
U5					x	
K1						x
K2						x

7. LITERATURA

Literatura podstawowa	<ol style="list-style-type: none"> Język ANSI C, Brian W. Kernighan, Dennis M. Ritchie, Warszawa : Wydawnictwa Naukowo-Techniczne, 2003 Język ANSI C : ćwiczenia i rozwiązania, Clovis L. Tondo, Scott E. Gimpel, Warszawa : Wydawnictwa Naukowo-Techniczne, 2003 Język C++ : kompendium wiedzy, Bjarne Stroustrup, Gliwice : Wydawnictwo Helion, copyright © 2014
Literatura uzupełniająca	<ol style="list-style-type: none"> Biblioteki ANSI C, Jan Bielecki, Warszawa : Wydaw. Naukowo-Techniczne, 1990 C++ : sztuka programowania, Herbert Schildt, Gliwice : Wydaw. Helion, cop. 2005 Język C++ : pierwsze starcie : poznaj tajniki programowania w C++, Zbigniew Koza, Gliwice : Helion, cop. 2008

8. NAKŁAD PRACY STUDENTA – BILANS GODZIN I PUNKTÓW ECTS

Aktywność studenta		Obciążenie studenta – Liczba godzin (podano przykładowe)
Zajęcia prowadzone z bezpośrednim udziałem NA lub innych osób prowadzących zajęcia	Udział w zajęciach dydaktycznych, wskazanych w pkt. 1B	60
	Konsultacje	4
Praca własna studenta	Przygotowanie do zajęć	20
	Studiowanie literatury	12
	Inne (przygotowanie do egzaminu, zaliczeń, przygotowanie projektu itd.)	30
Łączny nakład pracy studenta		126
Liczba punktów ECTS		5

* ostateczna liczba punktów ECTS

Kod przedmiotu:

Pozycja planu: **D.02.7**

1. INFORMACJE O PRZEDMIOCIE

A. Podstawowe dane

Nazwa przedmiotu / zajęć	E-biznes
Kierunek studiów	Informatyka stosowana
Poziom studiów	I stopnia (inż.)
Profil	Ogólnoakademicki
Forma studiów	stacjonarne
Specjalność	Technologie informacyjne
Jednostka prowadząca kierunek studiów	Wydział Telekomunikacji, Informatyki i Elektrotechniki
Imię i nazwisko nauczyciela (li) i jego stopień lub tytuł naukowy osoby odpowiedzialnej za przygotowanie sylabusu	dr inż. Łukasz Zabłudowski
Przedmioty wprowadzające	brak
Wymagania wstępne	Podstawowa wiedza o systemach operacyjnych i działaniu Internetu

B. Semestralny/tygodniowy rozkład zajęć według planu studiów

Semestr	Wykłady (W)	Ćwiczenia audytoryjne (Ć)	Ćwiczenia laboratoryjne (L)	Ćwiczenia projektowe (P)	Seminaria (S)	Zajęcia terenowe (T)	Liczba punktów ECTS*
VII	30 ^E						3
VII				15			3

2. EFEKTY UCZENIA SIĘ DLA PRZEDMIOTU

Lp.	Opis efektów uczenia się dla przedmiotu	Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się	Odniesienie do charakterystyk II stopnia (kod składnika opisu)
WIEDZA			
W1	Student zna podstawowe pojęcia związane z przedsiębiorczością, rozumie koncepcje i założenia prowadzenia działalności biznesowej.	K_W17	P6S_WK
W2	Student posiada wiedzę z zakresu funkcjonowania rynków walutowych, zdarzeń wpływających na ruchy cen oraz obowiązującej terminologii.	K_W18	P6S_WK
W3	Student posiada wiedzę o narzędziach pozwalających budować strategie inwestycyjne, sposobach zarządzania ryzykiem oraz aplikacjach terminalowych używanych podczas inwestowania.	K_W16	P7S_WG
UMIEJĘTNOŚCI			
U1	Student samodzielnie potrafi zaprojektować, przeanalizować i wdrożyć wykonaną przez siebie strategię. Potrafi samodzielnie stosować się do wskazań strategii, na bieżąco analizować jej wydajność i rozumie	K_U01	P7S_UW

	potrzebę zachowania ciągłości egzekucji zleceń w czasie.		
U2	Świadomie wykorzystuje poznane środowiska oraz narzędzia wspomagające proces budowania strategii inwestycyjnych.	K_U16	P7S_UW
KOMPETENCJE SPOŁECZNE			
K1	Student jest w stanie działać i myśleć w sposób strategiczny i przedsiębiorczy.	K_K02	P7S_KO
K2	Student zdaje sobie sprawę z konieczności posiadania odpowiednich kompetencji do podjęcia samodzielnych decyzji inwestycyjnych.	K_K02	P7S_KO
K3	Student zdaje sobie sprawę z konieczności ciągłego poszerzania swojej wiedzy z zakresu	K_K04	P7S_KR

3. METODY DYDAKTYCZNE

Wykład, pokaz multimedialny, projekt

4. FORMA I WARUNKI ZALICZENIA PRZEDMIOTU

Egzamin pisemny. Zaliczenie – zgodnie z Regulaminem studiów: uzyskanie 51% punktów z egzaminu.
Projekt – prezentacja i omówienie zaprojektowanej i wdrożonej strategii inwestycyjnej.

5. TREŚCI PROGRAMOWE

Wpisać treści osobno dla każdej z form zajęć wskazanych w punkcie 1.B	<p>Wykład:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Wstęp do e-biznesu: <ul style="list-style-type: none"> a) Czym jest działalność biznesowa? - Podstawowe pojęcia z zakresu przedsiębiorczości, definicje, koncepcje biznesowe - zalety, wady, możliwości. b) Internet jako medium handlu. c) Jak działa Internet? – omówienie podstaw działania sieci pakietowych. • Rynek walutowy jako przykład nowoczesnej formy e-biznesu: <ul style="list-style-type: none"> a) Wprowadzenie do rynków walutowych. Pojęcia podstawowe. b) Instrumenty rynkowe i ich zmienność w czasie. c) Metody szacowania oraz zarządzania ryzykiem. d) Narzędzia analizy technicznej – wskaźniki. e) Wstęp do platform transakcyjnych – obsługa interfejsu, narzędzia wspomagające. f) Strategia jako przykład świadomego planu inwestycyjnego. g) Planowanie i egzekucja zleceń, zarządzanie zleceniem, analiza zlecenia. <p>Strategie inwestycyjne budowanie, analiza oraz wdrożenie.</p>
	<p>Projekt:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Zaprojektuj i zaimplementuj strategię inwestycyjną w oparciu o znane Ci narzędzia analizy technicznej. Wdrożenie na koncie demo.

6. METODY (SPOSOBY) WERYFIKACJI I OCENY EFEKTÓW UCZENIA SIĘ OSIĄGNIĘTYCH PRZEZ STUDENTA

(dla każdego efektu uczenia się wymienionego w pkt. 2. powinny znaleźć się metody sprawdzenia, czy został on osiągnięty przez studenta)

Efekt uczenia się	Forma oceny (podano przykładowe)					
	Egzamin ustny	Egzamin pisemny	Kolokwium	Projekt	Sprawozdanie	Dyskusja, aktywność
W1		x				

W2		x				
U1				x		
U2				x		
K1						x
K2						x
K3						x

7. LITERATURA

Literatura podstawowa	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dudko M., E-Biznes – poradnik praktyka, Helion 2013 2. Korczak J., Hernes M., Performance Evaluation of Trading Strategies in Multi-Agent Systems - Case of A-Trader, Polish Information Processing Society, 2018. 3. Brooks K., Dolan B., Currency trading for dummies, Third edition. Chichester: For Dummies. 2015.
Literatura uzupełniająca	<ol style="list-style-type: none"> 1. www.forex-strategies-revealed.com 2. www.forex-indicators.net 3. www.babypips.com

8. NAKŁAD PRACY STUDENTA – BILANS GODZIN I PUNKTÓW ECTS

Aktywność studenta		Obciążenie studenta – Liczba godzin (podano przykładowe)
Zajęcia prowadzone z bezpośrednim udziałem NA lub innych osób prowadzących zajęcia	Udział w zajęciach dydaktycznych, wskazanych w pkt. 1B	30 + 2 egz./15
	Konsultacje	4
Praca własna studenta	Przygotowanie do zajęć	30
	Studiowanie literatury	30
	Inne (przygotowanie do egzaminu, zaliczeń, przygotowanie projektu itd.)	30
Łączny nakład pracy studenta		141
Liczba punktów ECTS		6

* ostateczna liczba punktów ECTS

Kod przedmiotu:

Pozycja planu: D2.08

1. INFORMACJE O PRZEDMIOCIE

A. Podstawowe dane

Nazwa przedmiotu / zajęć	Przetwarzanie równoległe
Kierunek studiów	Informatyka stosowana
Poziom studiów	I stopnia (inż.)
Profil	ogólnoakademicki
Forma studiów	stacjonarne
Specjalność	Technologie informacyjne
Jednostka prowadząca kierunek studiów	Wydział Telekomunikacji, Informatyki i Elektrotechniki
Imię i nazwisko nauczyciela (li) i jego stopień lub tytuł naukowy osoby odpowiedzialnej za przygotowanie sylabusu	dr inż. Damian Ledziński
Przedmioty wprowadzające	Podstawy programowania
Wymagania wstępne	Podstawowe umiejętności programowania

B. Semestralny/tygodniowy rozkład zajęć według planu studiów

Semestr	Wykłady (W)	Ćwiczenia audytoryjne (Ć)	Ćwiczenia laboratoryjne (L)	Ćwiczenia projektowe (P)	Seminaria (S)	Zajęcia terenowe (T)	Liczba punktów ECTS*
VI	30 ^E						2
VI			30				2
VI				15			3

2. EFEKTY UCZENIA SIĘ DLA PRZEDMIOTU

Lp.	Opis efektów uczenia się dla przedmiotu	Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się	Odniesienie do charakterystyk II stopnia (kod składnika opisu)
WIEDZA			
W1	ma uporządkowaną i podbudowaną teoretycznie wiedzę z zakresu: - klasyfikacji systemów równoległych, - oceny efektywności algorytmów równoległych, - zarządzanie zasobami systemów równoległych, - zna przykłady systemów równoległych - zna i rozumie modele przetwarzania równoległego,	K_W04	P6S_WG
W2	ma uporządkowaną i podbudowaną teoretycznie wiedzę w zakresie podstaw programowania, implementacji algorytmów równoległych – popartą znajomością algorytmów (sortowania równoległego, znajdowania maksimum, sumy, znajdowania liczb pierwszych).	K_W05	P6S_WG

UMIEJĘTNOŚCI			
U1	Student będzie w stanie, korzystając z dostępnej literatury i Internetu, uzyskać informacje w celu poszerzenia wiadomości o przetwarzaniu równoległym, potrafi wyszukać informację lub bibliotekę zawierającą funkcje przetwarzania równoległego i zrozumieć sposób jej działania	K_U18	P6S_UK
U2	potrafi opracować dokumentację dotyczącą realizacji zadania inżynierskiego i przygotować tekst zawierający omówienie wyników realizacji tego zadania;	K_U08	P6S_UW
U3	W ramach projektu przygotowuje aplikację, która przydzielone zadanie pozwala przetworzyć w sposób równoległy	K_U08	P6S_UW
KOMPETENCJE SPOŁECZNE			
K1	Student jest w stanie działać i myśleć w sposób kreatywny, rozumie potrzebę i zna możliwości ciągłego dokształcania się – podnoszenia kompetencji językowych, zawodowych, osobistych i społecznych	K_K01	P6S_KK

3. METODY DYDAKTYCZNE

wykład z wykorzystaniem technik multimedialnych, ćwiczenia laboratoryjne, ćwiczenia projektowe

4. FORMA I WARUNKI ZALICZENIA PRZEDMIOTU

Wykład zaliczany na podstawie egzaminu pisemnego. Warunkiem zaliczenia jest uzyskanie 51% punktów z egzaminu.
 Laboratorium zaliczane na podstawie sprawozdań. Warunkiem zaliczenia jest oddanie wszystkich sprawozdań. Ocena końcowa to średnia arytmetyczna z ocen cząstkowych za sprawozdania.
 Prezentacja i obrona projektu.

5. TREŚCI PROGRAMOWE

<p>Wpisać treści osobno dla każdej z form zajęć wskazanych w punkcie 1.B</p>	<p>Wykład:</p> <ul style="list-style-type: none"> • klasyfikacje systemów równoległych, • podstawy oceny efektywności algorytmów równoległych, • typowe operacje komunikacji grupowej w systemach równoległych, • zarządzanie zasobami systemów równoległych, • przykłady systemów równoległych (wektorowe, SMP, SPP), • modele przetwarzania równoległego, • ogólna metoda konstrukcji algorytmów równoległych, • przykładowe środowisko przetwarzania równoległego (transputery, język Parallel C), • rodzaje algorytmów równoległych, • przykładowe proste algorytmy równoległe (sortowanie, maksimum, suma, znajdowanie liczb pierwszych). <p>Laboratorium:</p> <ul style="list-style-type: none"> • eksperymenty obliczeniowe i ocena rozwiązań omawianych na wykładzie • analiza przyspieszenia uzyskania oczekiwanego wyniku <p>Projekt: przygotowanie kodu aplikacji równoległej, projekt własnej metody.</p>
--	---

6. METODY (SPOSOBY) WERYFIKACJI I OCENY EFEKTÓW UCZENIA SIĘ OSIĄGNIĘTYCH PRZEZ STUDENTA

(dla każdego efektu uczenia się wymienionego w pkt. 2. powinny znaleźć się metody sprawdzenia, czy został on osiągnięty przez studenta)

Efekt uczenia się	Forma oceny (podano przykładowe)					
	Egzamin ustny	Egzamin pisemny	Kolokwium	Projekt	Sprawozdanie	Aktywność
W1		x			x	
W2		x			x	
U1				x	x	
U2				x		
U3				x		
K1				x		x

7. LITERATURA

Literatura podstawowa	<ol style="list-style-type: none"> 1. Software for Parallel Computing, J.Kowalik (ed.), Springer, 1993 2. Advanced Computer Architecture: Parallelism, Scalability, Programmability, K.Hwang, McGraw Hill, 1993 3. Computer Architectures and Parallel Processing, K.Hwang, F.A.Briggs, McGraw Hill, 1992
Literatura uzupełniająca	1. G. Coulouris et al., "Distributed Systems. Concepts and Design" (4th ed.), Addison Wesley, 2005

8. NAKŁAD PRACY STUDENTA – BILANS GODZIN I PUNKTÓW ECTS

Aktywność studenta		Obciążenie studenta – Liczba godzin (podano przykładowe)
Zajęcia prowadzone z bezpośrednim udziałem NA lub innych osób prowadzących zajęcia	Udział w zajęciach dydaktycznych, wskazanych w pkt. 1B	75
	Konsultacje	6
Praca własna studenta	Przygotowanie do zajęć	30
	Studiowanie literatury	32
	Inne (przygotowanie do egzaminu, zaliczeń, przygotowanie projektu itd.)	32
Łączny nakład pracy studenta		175
Liczba punktów ECTS		7

* ostateczna liczba punktów ECTS

Kod przedmiotu:

Pozycja planu: D2.09

1. INFORMACJE O PRZEDMIOCIE

A. Podstawowe dane

Nazwa przedmiotu / zajęć	Pracownia dyplomowa
Kierunek studiów	Informatyka stosowana
Poziom studiów	I stopnia (inż.)
Profil	ogólnoakademicki
Forma studiów	stacjonarne
Specjalność	Technologie informacyjne
Jednostka prowadząca kierunek studiów	Wydział Telekomunikacji, Informatyki i Elektrotechniki
Imię i nazwisko nauczyciela (li) i jego stopień lub tytuł naukowy osoby odpowiedzialnej za przygotowanie sylabusu	dr hab. inż. Maciej Walkowiak, prof. UTP, dr inż. Tomasz Marciniak
Przedmioty wprowadzające	brak
Wymagania wstępne	brak

B. Semestralny/tygodniowy rozkład zajęć według planu studiów

Semestr	Wykłady (W)	Ćwiczenia audytoryjne (Ć)	Ćwiczenia laboratoryjne (L)	Ćwiczenia projektowe (P)	Seminaria (S)	Zajęcia terenowe (T)	Liczba punktów ECTS*
VI					30		3

2. EFEKTY UCZENIA SIĘ DLA PRZEDMIOTU

Lp.	Opis efektów uczenia się dla przedmiotu	Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się	Odniesienie do charakterystyk II stopnia (kod składnika opisu)
WIEDZA			
UMIEJĘTNOŚCI			
U1	potrafi w stopniu bardzo dobrym korzystać z baz wiedzy w językach polskim i angielskim	K_U18	P6S_UW
U2	potrafi ustalić techniczne oraz badawcze założenia projektu jak też określić metodę jego realizacji	K_U20	P6S_UK
U3	potrafi przygotować i przedstawić krótką prezentację poświęconą wynikom realizacji zadania inżynierskiego; Potrafi krytycznie ocenić rezultaty;	K_U24	P6S_UU
U4	potrafi zastosować zdobytą wiedzę na temat systemów informatycznych, co pozwala na szybkie pozyskiwanie szczegółowych informacji dotyczących tematu pracy inżynierskiej;	K_U12, K_U13	P6S_UW
U5	potrafi wykorzystać zdobytą wiedzę w zakresie podstaw programowania, implementacji algorytmów, paradygmatów i stylów programowania oraz metod weryfikacji poprawności programów do zaprojektowania i	K_U05, K_U14	P6S_UW

	implementacji programu i/lub bazy danych wraz z wymaganymi interfejsami;		
U6	potrafi wykorzystać wiedzę w zakresie podstaw przetwarzania i przesyłania sygnałów do zastosowania w pracy inżynierskiej;	K_U15	P6S_UW
KOMPETENCJE SPOŁECZNE			
K1	rozumie potrzebę i zna możliwości ciągłego dokształcania się – podnoszenia kompetencji językowych, zawodowych, osobistych i społecznych w celu pozyskania najnowszej wiedzy i realizacji zadań inżynierskich zgodnie z najnowszymi osiągnięciami techniki;	K_K01	P6S_KK
K2	ma świadomość odpowiedzialności za pracę własną i osiągnięte rezultaty.	K_K04	P6S_KR

3. METODY DYDAKTYCZNE

Prezentacja multimedialna

4. FORMA I WARUNKI ZALICZENIA PRZEDMIOTU

Prezentacja i obrona opracowania problemu związanego z pracą dyplomową
--

5. TREŚCI PROGRAMOWE

Wpisać treści osobno dla każdej z form zajęć wskazanych w punkcie 1.B	Seminarium: <ul style="list-style-type: none"> • Zasady gromadzenia i wykorzystywania literatury źródłowej. Podstawowe zasady prowadzenia badań eksperymentalnych. Zasady projektowania i budowy stanowiska badawczego. Ogólne zasady planowania eksperymentu. Podstawowe zasady wykonywania eksperymentu. Analiza wyników i obserwacji. • Zasady rozwiązywania problemów związanych z wykonaniem pracy dyplomowej (ustalenie zawartości pracy, opis stanu wiedzy związanej z tematem pracy dyplomowej, odnośniki do literatury, rysunków i tablic). Przygotowanie i wygłaszanie referatu nt. pracy dyplomowej. Dyskusje, uwagi krytyczne i ocena referatów i stanu zaawansowania prac dyplomowych. Przygotowanie do egzaminu dyplomowego, syntetyczne zestawienie istotnego materiału niezbędnego do wykazania wiedzy na egzaminie.
---	--

6. METODY (SPOSOBY) WERYFIKACJI I OCENY EFEKTÓW UCZENIA SIĘ OSIĄGNIĘTYCH PRZEZ STUDENTA

(dla każdego efektu uczenia się wymienionego w pkt. 2. powinny znaleźć się metody sprawdzenia, czy został on osiągnięty przez studenta)

Efekt uczenia się	Forma oceny (podano przykładowe)					
	Egzamin ustny	Egzamin pisemny	Kolokwium	Projekt	Prezentacja	Aktywność
U1					x	
U2					x	
U3					x	
U4					x	
U5					x	
U6					x	
K1						x
K2						x

7. LITERATURA

Literatura podstawowa	<ol style="list-style-type: none"> 1. Literatura przedmiotu związana z tematem pracy dyplomowej 2. Braszczyński J., 1992, Podstawy badań eksperymentalnych, PWN, Warszawa. 3. Ziętek B., 1998, Jak opracować wyniki pomiarów? Wydawnictwo A. Marszałek, Toruń. 4. Bielski A., Ciuryło R., 1998, Podstawy metod opracowania pomiarów. Wyd., UMK, Toruń
Literatura uzupełniająca	<ol style="list-style-type: none"> 1. Adam Jaronicki, ABC MS Office 2013 PL, Wydawnictwo Helion 2013 2. Agnieszka Staranowicz, Przemysław Duda, Arkadiusz Orłowski, Technologie informacyjne, Warszawa : Wydawnictwo SGGW, 2007

8. NAKŁAD PRACY STUDENTA – BILANS GODZIN I PUNKTÓW ECTS

Aktywność studenta		Obciążenie studenta – Liczba godzin (podano przykładowe)
Zajęcia prowadzone z bezpośrednim udziałem NA lub innych osób prowadzących zajęcia	Udział w zajęciach dydaktycznych, wskazanych w pkt. 1B	30
	Konsultacje	2
Praca własna studenta	Przygotowanie do zajęć	5
	Studiowanie literatury	33
	Inne (przygotowanie do egzaminu, zaliczeń, przygotowanie projektu itd.)	5
Łączny nakład pracy studenta		75
Liczba punktów ECTS		3

* ostateczna liczba punktów ECTS

Kod przedmiotu:

Pozycja planu: D3.01

1. INFORMACJE O PRZEDMIOCIE

A. Podstawowe dane

Nazwa przedmiotu / zajęć	Projektowanie aplikacji sieciowych
Kierunek studiów	Informatyka stosowana
Poziom studiów	I stopnia (inż.)
Profil	ogólnoakademicki
Forma studiów	stacjonarne
Specjalność	Programowanie aplikacji biznesowych
Jednostka prowadząca kierunek studiów	Wydział Telekomunikacji, Informatyki i Elektrotechniki
Imię i nazwisko nauczyciela (li) i jego stopień lub tytuł naukowy osoby odpowiedzialnej za przygotowanie sylabusu	dr inż. Piotr Grad
Przedmioty wprowadzające	brak
Wymagania wstępne	Podstawy programowania

B. Semestralny/tygodniowy rozkład zajęć według planu studiów

Semestr	Wykłady (W)	Ćwiczenia audytoryjne (Ć)	Ćwiczenia laboratoryjne (L)	Ćwiczenia projektowe (P)	Seminaria (S)	Zajęcia terenowe (T)	Liczba punktów ECTS*
V	30 ^E						3
V			30				2

2. EFEKTY UCZENIA SIĘ DLA PRZEDMIOTU

Lp.	Opis efektów uczenia się dla przedmiotu	Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się	Odniesienie do charakterystyk II stopnia (kod składnika opisu)
WIEDZA			
W1	ma uporządkowaną i podbudowaną teoretycznie wiedzę w zakresie technologii programistycznych wykorzystujących HTML5, CSS3, JS, PHP, MySQL;	K_W11	P6S_WG
W2	orientuje się w obecnym stanie i najnowszych trendach rozwojowych dotyczących aplikacji internetowych i budowaniu aplikacji na różne platformy;	K_W16	P6S_WG
W3	ma podstawową wiedzę niezbędną do rozumienia i oceny porównanie jakości serwisów usługodawców funkcjonujących w Polsce;	K_W18	P6S_WG
W4	ma elementarna wiedzę w zakresie ochrony własności intelektualnej materiałów publikowanych na stronach;	K_W13	P6S_WG
UMIEJĘTNOŚCI			
U1	potrafi pozyskiwać informacje z literatury, baz danych i innych źródeł, w tym również w językach obcych w celu przygotowania środowiska pracy oraz projektu aplikacji ;	K_U18	P6S_UK
U2	ma umiejętność samokształcenia się, w celu uzupełniania	K_U24	P6S_UU

	wiedzy o nowych technologiach sieciowych;		
U3	posługuje się językiem angielskim w stopniu wystarczającym do porozumiewania się, a także czytania ze zrozumieniem opisów i instrukcji dotyczących technologii sieciowych;	K_U19	P6S_UK
U4	potrafi posłużyć się odpowiednimi środowiskami programistycznymi do pisania, wykonywania i testowania aplikacji sieciowych;	K_U05	P6S_UW
U5	potrafi realizować podstawowe zadania dotyczące serwisów i usług internetowych związane z ich podstawową funkcjonalnością;	K_U11	P6S_UW
U6	stosuje zasady bezpieczeństwa i higieny pracy	K_U17	P6S_UW
U7	potrafi dokonać krytycznej analizy sposobu funkcjonowania aplikacji sieciowej, potrafi ocenić jej słabe i mocne strony;	K_U06	P6S_UW
U8	potrafi analizować wybrane aspekty protokołów i usług w sieciach komputerowych niezbędne do osiągnięcia zakładanej funkcjonalności aplikacji sieciowej.	K_U13	P6S_UW
KOMPETENCJE SPOŁECZNE			
K1	rozumie potrzebę i zna możliwości ciągłego doksztalcania się w zakresie nowych technologii stosowanych w aplikacjach sieciowych;	K_K01	P6S_KK
K2	ma świadomość ważności zachowania w sposób profesjonalny, przestrzegania zasad etyki zawodowej i poszanowania różnorodności poglądów i kultur przy projektowaniu aplikacji sieciowych;	K_K03	P6S_KO
K3	ma świadomość ważności dokładnego wykonania projektu, zachowania standardów opisu dla oprogramowania, a w szczególności aplikacji sieciowych;	K_K05	P6S_KR

3. METODY DYDAKTYCZNE

wykład z wykorzystaniem technik multimedialnych, ćwiczenia laboratoryjne

4. FORMA I WARUNKI ZALICZENIA PRZEDMIOTU

Wykład zaliczany na podstawie egzaminu pisemnego. Warunkiem zaliczenia jest uzyskanie 51% punktów z egzaminu.

Laboratorium zaliczane na podstawie sprawozdań. Warunkiem zaliczenia jest oddanie wszystkich sprawozdań. Ocena końcowa to średnia arytmetyczna z ocen cząstkowych za sprawozdania.

5. TREŚCI PROGRAMOWE

Wpisać treści osobno dla każdej z form zajęć wskazanych w punkcie 1.B	<p>Wykład:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Przegląd technologii programistycznych wykorzystujących HTML5, CSS3, JS, PHP, MySQL • Podstawy środowiska programistycznego twórcy aplikacji webowych • Podstawowe funkcjonalności komercyjnych serwisów hostingowych i porównanie jakości serwisów usługodawców funkcjonujących w Polsce • Architektura klient-serwer. Cienki i gruby klient. • Środowisko programistyczne Visual Studio 2017 Community • Podstawy programowania aplikacji bazodanowych w języku C# na platformę Windows 10, Android oraz iOS z wykorzystaniem serwera MySQL dostępnego w ramach posiadanego hostingu • Budowanie aplikacji przeznaczonych jednocześnie na przeglądarkę
---	--

	<p>internetową oraz na system Windows 10, Android oraz iOS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aplikacje sieciowe budowane z wykorzystaniem sterowników Arduino Ethernet oraz Raspberry Pi • Przegląd wybranych protokołów i usług sieciowych wykorzystywanych przy programowaniu aplikacji sieciowych • Bezpieczeństwo aplikacji sieciowych. Narzędzia i zalecenia OWASP <p>Laboratorium:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Przygotowanie środowiska pracy – wykupienie komercyjnego hostingu, instalacja narzędzi webmasterskich oraz VS2017 Community • Aplikacja bazodanowa do monitorowania wybranych usług w sieciach IP • Aplikacja do rejestrowania rozszerzonych informacji o gościach portalu internetowego oraz monitorowania usług działających na hostingu • Aplikacja do wymiany komunikatów z wykorzystaniem przeglądarek internetowych oraz podsłuchiwanie aplikacji webowych • Internetowa aplikacja typu SCADA oraz wybrane elementy technologii IoT • Audyt bezpieczeństwa aplikacji sieciowych (SQL Injection, Brute Force), wykorzystanie zaleceń oraz narzędzi OWASP. Audyt bezpieczeństwa starszych dystrybucji WordPress’a. • Aplikacja typu Customer Relationship Management budowana przy wykorzystaniu wybranych narzędzi wspierających budowanie i zarządzanie baz danych np. MySQL Workbench • Aplikacja typu prywatna chmura oraz jej dokumentacja przy wykorzystaniu portalu github.com • CMS wielojęzycznego portalu firmowego z „inteligentnym asystentem” typu chatbot, zbudowanym przy wykorzystaniu AIML • Aplikacja e-learningowa zawierająca kursy oraz testy wielokrotnego wyboru z wybranej dziedziny oraz generowanie raportów z przeprowadzonych testów z wykorzystaniem formatu PDF • Internetowe forum dyskusyjne z zarządzaniem wątkami oraz automatycznym blokowaniem postów zawierających niecenzuralne wyrażenia • Aplikacja wspierająca funkcjonowanie biblioteki z możliwością zdalnej rezerwacji książek • Aplikacja wspierająca funkcjonowanie pośrednictwa nieruchomości
--	--

6. METODY (SPOSOBY) WERYFIKACJI I OCENY EFEKTÓW UCZENIA SIĘ OSIĄGNIĘTYCH PRZEZ STUDENTA

(dla każdego efektu uczenia się wymienionego w pkt. 2. powinny znaleźć się metody sprawdzenia, czy został on osiągnięty przez studenta)

Efekt uczenia się	Forma oceny (podano przykładowe)					
	Egzamin ustny	Egzamin pisemny	Kolokwium	Projekt	Sprawozdanie	Aktywność
W1		x				
W3		x				
W3		x				
W4		x				

U1					x	
U2					x	
U3					x	
U4					x	
U5					x	
U6					x	
U7					x	
U8					x	
K1						x
K2						x
K3						x

7. LITERATURA

Literatura podstawowa	<ol style="list-style-type: none"> 1. Robin Nixon, PHP, MySQL I JavaScript, Wprowadzenie. Wydanie IV Helion 2. Laura Lemay, Rafe Colburn, Jennifer Kyrnin HTML. CSS i JavaScript dla każdego. Wydanie VII 3. Charles Wyke-Smith, CSS. Witryny internetowe szyte na miarę. Autorytety informatyki. Wydanie III 4. Stephen Radford, Projektowanie nowoczesnych aplikacji sieciowych z użyciem AngularJS i Bootstrapa
Literatura uzupełniająca	<ol style="list-style-type: none"> 1. Keith Wald, Jason Lengstorf, PHP i jQuery. Techniki zaawansowane. Wydanie II 2. Bogdan Brinzarea-Iamandi, Cristian Darie, Audra Hendrix, AJAX i PHP. Tworzenie interaktywnych aplikacji internetowych. Wydanie II 3. Anna Kempa, Tomasz Staś, Wstęp do programowania w C#. Wersja 2.0 4. http://miroslawzelent.pl

8. NAKŁAD PRACY STUDENTA – BILANS GODZIN I PUNKTÓW ECTS

Aktywność studenta		Obciążenie studenta – Liczba godzin (podano przykładowe)
Zajęcia prowadzone z bezpośrednim udziałem NA lub innych osób prowadzących zajęcia	Udział w zajęciach dydaktycznych, wskazanych w pkt. 1B	60
	Konsultacje	4
Praca własna studenta	Przygotowanie do zajęć	20
	Studiowanie literatury	12
	Inne (przygotowanie do egzaminu, zaliczeń, przygotowanie projektu itd.)	30
Łączny nakład pracy studenta		126
Liczba punktów ECTS		5

* ostateczna liczba punktów ECTS

Kod przedmiotu:

Pozycja planu: D3.02

1. INFORMACJE O PRZEDMIOCIE

A. Podstawowe dane

Nazwa przedmiotu / zajęć	Rozproszone systemy baz danych
Kierunek studiów	Informatyka stosowana
Poziom studiów	I stopnia (inż.)
Profil	ogólnoakademicki
Forma studiów	stacjonarne
Specjalność	Programowanie aplikacji biznesowych
Jednostka prowadząca kierunek studiów	Wydział Telekomunikacji, Informatyki i Elektrotechniki
Imię i nazwisko nauczyciela (li) i jego stopień lub tytuł naukowy osoby odpowiedzialnej za przygotowanie sylabusu	dr inż. Zbigniew Lutowski
Przedmioty wprowadzające	brak
Wymagania wstępne	Znajomość tematyki baz danych

B. Semestralny/tygodniowy rozkład zajęć według planu studiów

Semestr	Wykłady (W)	Ćwiczenia audytoryjne (Ć)	Ćwiczenia laboratoryjne (L)	Ćwiczenia projektowe (P)	Seminaria (S)	Zajęcia terenowe (T)	Liczba punktów ECTS*
VI	30 ^E						2
VI			30				3

2. EFEKTY UCZENIA SIĘ DLA PRZEDMIOTU

Lp.	Opis efektów uczenia się dla przedmiotu	Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się	Odniesienie do charakterystyk II stopnia (kod składnika opisu)
WIEDZA			
W1	Zna architektury rozproszonych systemów baz danych	K_W08	P6S_WG
W2	Ma wiedzę na temat różnych typów replikacji i scenariuszy ich wykorzystania	K_W08	P6S_WG
W3	Zna specyfikę przetwarzania danych w środowisku mobilnym	K_W08	P6S_WG
W4	Ma wiedzę na temat metod przetwarzania transakcji rozproszonych	K_W08	P6S_WG
UMIEJĘTNOŚCI			
U1	Potrafi posługiwać się oprogramowaniem do administrowania i zarządzania rozproszonymi systemami baz danych	K_U08	P6S_UK
U2	Potrafi konstruować zaawansowane zapytania w języku SQL	K_U08	P6S_UU
U3	Potrafi tworzyć projekty rozproszonych baz danych z wykorzystaniem systemów RSZBD i projektować	K_U08	P6S_UK

	replikacje danych		
KOMPETENCJE SPOŁECZNE			
K1	Rozumie potrzebę i zna możliwości ciągłego doksztalcania się oraz podnoszenia kompetencji zawodowych, osobistych i społecznych	K_K01	P6S_KK

3. METODY DYDAKTYCZNE

wykład z wykorzystaniem technik multimedialnych, ćwiczenia laboratoryjne

4. FORMA I WARUNKI ZALICZENIA PRZEDMIOTU

Wykład zaliczany na podstawie egzaminu pisemnego. Warunkiem zaliczenia jest uzyskanie 51% punktów z egzaminu.
Laboratorium zaliczane na podstawie sprawozdań. Warunkiem zaliczenia jest oddanie wszystkich sprawozdań. Ocena końcowa to średnia arytmetyczna z ocen cząstkowych za sprawozdania.

5. TREŚCI PROGRAMOWE

Wpisać treści osobno dla każdej z form zajęć wskazanych w punkcie 1.B	<p>Wykład:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Architektura systemów rozproszonych baz danych. 2. Budowa systemów rozproszonych baz danych. Problemy związane z replikacją danych. Omawiane są architektury replikacji jednokierunkowej i dwukierunkowej. Architektury i techniki replikacji danych są ilustrowane rozwiązaniami Oracle. 3. Zarządzanie transakcjami w środowiskach systemów rozproszonych baz danych. Omawiane są protokoły 2PC i 3PC zatwierdzania transakcji rozproszonych, studium przypadku awarii transakcji rozproszonej realizowane w systemie Oracle. Mechanizm transakcji może powodować zakleszczenia. Prezentowane są techniki wykrywania zakleszczeń w systemach rozproszonych baz danych. 4. Fragmentacja relacji (horyzontalna, wertykalna) 5. Zaawansowana replikacja danych (replikacja 2 kierunkowa, implementacja Oracle) 6. Problematyka alokacji danych. Podstawowe algorytmy alokacji danych w węzłach systemu rozproszonych baz danych. 7. Optymalizacja zapytań w systemach rozproszonych baz danych. Techniki optymalizacji zapytań adresujących wiele węzłów systemu rozproszonej bazy danych. 8. Metody integracji danych składowanych w źródłach rozproszonych. Systemy federacyjnych baz danych, w tym: architektura, schemat globalny a schematy eksportowe, składowe tłumaczące, przykład takiego systemu, problemy pojawiające się w trakcie korzystania z takich systemów: transakcje długotrwałe, propagacja modyfikacji z poziomu globalnego na poziomy lokalne, problem spójności bazy danych na poziomie globalnym. 9. Systemy mediacyjne, w tym: problemy z integracją danych – różnice w interpretacji danych pochodzących z różnych źródeł, architektura systemów mediacyjnych, sposoby przekształcania danych po wyszukaniu ich ze źródła – moduł wrappera, cele i funkcje modułu mediatora danych, przykłady realizacji zapytań SQL w takim środowisku. 10. Hurtownie danych, w tym: modele przetwarzania OLTP vs. OLAP, charakterystyka tych modeli przetwarzania, problemy realizacji systemów
---	---

	<p>OLAP, koncepcja hurtowni danych, zalety i wady tego rozwiązania, architektura hurtowni danych.</p> <p>11.Hurtownie danych – cd., w tym: źródła danych – ich klasyfikacja i charakterystyka, moduły monitorowania i konwersji danych, procesy ETL – charakterystyka i metody implementacji, czyszczenie danych, moduł integratora.</p> <p>12.Hurtownie danych – cd., w tym: architektura z tematycznym i operacyjnym magazynem danych, systemy komercyjne, struktury danych w magazynie (dane elementarne, dane historyczne, dane zagregowane i meta dane).</p> <p>13.Przetwarzanie analityczne w hurtowniach danych, w tym: kategorie analizowanych danych (fakty i wymiary), hierarchia atrybutów, model relacyjny OLAP vs. model MOLAP, schematy logiczne tych modeli (gwiazda, płatek śniegu, konstelacja faktów), operatory wspomagające analizę danych wielowymiarowych.</p> <p>14.Systemy mobilnych baz danych, w tym: przetwarzanie mobilne i komunikacja bezprzewodowa. architektura platformy mobilnej, związek klient-siec, mobilna sieć ad-hoc, problemy implementacji baz danych wynikające z cech środowisk mobilnych, problemy związane z zarządzaniem danymi – rozpraszanie i replikowanie danych, modele transakcyjne, przetwarzanie zapytań w środowisku mobilnym.</p> <p>Laboratorium:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Administracja systemami baz danych. 2. Administracja systemami baz danych – cd. 3. Współbieżność w bazach danych. 4. Optymalizacja zapytań SQL. 5. Optymalizacja zapytań SQL cd. 6. Zagadnienia indeksacji w systemach baz danych. 7. Wykorzystanie XML w systemach baz danych. 8. Replikacja danych w systemach Oracle / Microsoft SQL. 9. Hurtownie danych – konstrukcja procesu ETL. 10. Hurtownie danych – konstrukcja procesu ETL dla danych przestrzennych.
--	--

6. METODY (SPOSOBY) WERYFIKACJI I OCENY EFEKTÓW UCZENIA SIĘ OSIĄGNIĘTYCH PRZEZ STUDENTA

(dla każdego efektu uczenia się wymienionego w pkt. 2. powinny znaleźć się metody sprawdzenia, czy został on osiągnięty przez studenta)

Efekt uczenia się	Forma oceny (podano przykładowe)					
	Egzamin ustny	Egzamin pisemny	Kolokwium	Projekt	Sprawozdanie	Aktywność
W1		x				
W2		x				
W3		x				
W4		x				
U1					x	
U2					x	
U3					x	
K1						x

7. LITERATURA

Literatura podstawowa	<ol style="list-style-type: none"> 1. Price J., Oracle Database 11g i SQL. Programowanie, Helion, 2009 2. Loney K., Oracle Database 11g. Kompendium administratora, Helion, 2010 3. Bryla B., Loney K., Oracle Database 11g. Podręcznik administratora baz danych, Helion, 2010 4. Garcia-Molina H., Ullman J. D., Widom J., Systemy baz danych. Kompletny podręcznik, Helion, 2011 5. Todman Ch., Projektowanie hurtowni danych. Wspomaganie zarządzania relacjami z klientami, Helion, 2011 6. Królikowski Z., Hurtownie danych logiczne i fizyczne struktury danych, Wyd. Polit. Poznańskiej, 2007
Literatura uzupełniająca	<ol style="list-style-type: none"> 1. Wrembel R., Bębel B., <i>Oracle - Projektowanie rozproszonych baz danych</i>, Helion, 2003 2. Pelikant A., Hurtownie danych. Od przetwarzania analitycznego do raportowania, Helion, 2011 3. Malinowski E., Zimanyi E., <i>Advanced Data Warehouse Design: From Conventional to Spatial and Temporal Applications</i>, Springer Verlag, 2008 4. Todman Ch, Projektowanie hurtowni danych. Zarządzanie kontaktami z klientami (CRM), WNT, Warszawa, 2003

8. NAKŁAD PRACY STUDENTA – BILANS GODZIN I PUNKTÓW ECTS

Aktywność studenta		Obciążenie studenta – Liczba godzin (podano przykładowe)
Zajęcia prowadzone z bezpośrednim udziałem NA lub innych osób prowadzących zajęcia	Udział w zajęciach dydaktycznych, wskazanych w pkt. 1B	60
	Konsultacje	4
Praca własna studenta	Przygotowanie do zajęć	20
	Studiowanie literatury	12
	Inne (przygotowanie do egzaminu, zaliczeń, przygotowanie projektu itd.)	30
Łączny nakład pracy studenta		126
Liczba punktów ECTS		5

* ostateczna liczba punktów ECTS

Kod przedmiotu:

Pozycja planu: D3.03

1. INFORMACJE O PRZEDMIOCIE

A. Podstawowe dane

Nazwa przedmiotu / zajęć	Programowanie interfejsów baz danych
Kierunek studiów	Informatyka Stosowana
Poziom studiów	I stopnia (inż.)
Profil	ogólnoakademicki
Forma studiów	stacjonarne
Specjalność	Programowanie aplikacji biznesowych
Jednostka prowadząca kierunek studiów	Wydział Telekomunikacji, Informatyki i Elektrotechniki
Imię i nazwisko nauczyciela (li) i jego stopień lub tytuł naukowy osoby odpowiedzialnej za przygotowanie sylabusu	dr inż. Damian Szczegielniak dr inż. Marcin Szczegielniak
Przedmioty wprowadzające	Programowanie obiektowe, Podstawy baz danych
Wymagania wstępne	podstawowa wiedza z zakresu programowania obiektowego oraz relacyjnych baz danych

B. Semestralny/tygodniowy rozkład zajęć według planu studiów

Semestr	Wykłady (W)	Ćwiczenia audytoryjne (Ć)	Ćwiczenia laboratoryjne (L)	Ćwiczenia projektowe (P)	Seminaria (S)	Zajęcia terenowe (T)	Liczba punktów ECTS*
VI	30						3
VI			30				3

2. EFEKTY UCZENIA SIĘ DLA PRZEDMIOTU

Lp.	Opis efektów uczenia się dla przedmiotu	Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się	Odniesienie do charakterystyk II stopnia (kod składnika opisu)
WIEDZA			
W1	Po pomyślnym ukończeniu kursu student powinien umieć stworzyć interfejsy dostępu do bazy danych.	K_W05	P6S_WG
W2	Student będzie miał wiedzę do dyskusji na temat baz danych, konstrukcji zapytań i interpretacji wyników, walidacji danych oraz implementacji interfejsów.	K_W08 K_W14	P6S_WG
UMIEJĘTNOŚCI			
U1	Student będzie w stanie, korzystając z dostępnej literatury i Internetu, uzyskać informacje w celu poprawy funkcjonalności stworzonych aplikacji.	K_U18	P6S_UK
U2	Wykorzystuje poznane metody dostępu do baz danych i tworzenia stosownych interfejsów do rozwiązywania wybranych problemów aplikacji bazodanowych.	K_U05 K_U14	P6S_UW
KOMPETENCJE SPOŁECZNE			
K1	Student jest w stanie działać i myśleć w sposób przedsiębiorczy.	K_K03	P6S_KK

3. METODY DYDAKTYCZNE

wykład multimedialny, ćwiczenia laboratoryjne

4. FORMA I WARUNKI ZALICZENIA PRZEDMIOTU

Kolokwium pisemne (warunkiem zaliczenia jest uzyskanie 51% punktów z kolokwium)
Sprawozdania z ćwiczeń laboratoryjnych (średnia arytmetyczna ocen cząstkowych ze sprawozdań)

5. TREŚCI PROGRAMOWE

Wpisać treści osobno dla każdej z form zajęć wskazanych w punkcie 1.B

WYKŁAD:

Celem wykładu jest przedstawienie różnych podejść przy implementacji interfejsów dostępu do danych, a także omówienie zagadnień związanych z planowaniem i doбором właściwej architektury do konkretnych wymagań aplikacji bazodanowych. W ramach wykładu zostaną przedstawione m.in. warstwowa architektura aplikacji biznesowych, wykorzystanie języka Java do tworzenia aplikacji bazodanowych, interfejs JDBC (ang. *Java DataBase Conectivity*), mapowanie obiektowo-relacyjne (ang. *Object-Relational Mapping*), JPA (ang. *Java Persistence API*), język JPQL, framework Hibernate, Spring Boot, wybrane interfejsy baz danych typu NoSQL, dostęp do danych za pomocą REST API, przykłady bazodanowych aplikacji desktopowych (z użyciem pakietu Swing i JavaFX) i webowych.

LABORATORIUM:

1. Implementacja aplikacji bazodanowej korzystającej ze sterownika JDBC oraz biblioteki obsługującej buforowanie połączeń z bazą danych.
2. Realizacja warstwy dostępu do danych za pomocą frameworku Hibernate. W zadaniu poruszane są zagadnienia związane z mapowaniem obiektowo-relacyjnym, adnotacjami JPA, językiem JPQL i stronicowaniem wyników.
3. Wykorzystanie biblioteki JavaFX do tworzenia interfejsu użytkownika.
4. Wsparcie dla walidacji danych użytkownika wprowadzanych przy pomocy komponentów JavaFX (pakiet org.controlsfx.validation).
5. Aplikacja desktopowa z dostępem do osadzonej bazy danych H2 z wykorzystaniem frameworku Spring Boot oraz biblioteki JavaFx.
6. Aplikacja webowa z wykorzystaniem frameworku Spring Boot oraz JPA.
7. Implementacja usług typu REST z wykorzystaniem frameworku Spring Boot.
8. Wykorzystanie dokumentowej bazy NoSQL (MongoDB).

6. METODY (SPOSOBY) WERYFIKACJI I OCENY EFEKTÓW UCZENIA SIĘ OSIĄGNIĘTYCH PRZEZ STUDENTA

(dla każdego efektu uczenia się wymienionego w pkt. 2. powinny znaleźć się metody sprawdzenia, czy został on osiągnięty przez studenta)

Efekt uczenia się	Forma oceny (podano przykładowe)					
	Egzamin ustny	Egzamin pisemny	Kolokwium	Projekt	Sprawozdanie	Aktywność, dyskusja
W1		x				
W2		x				
U1					x	
U2					x	
K1						x

7. LITERATURA

Literatura podstawowa	<ol style="list-style-type: none"> Schildt H., 2018, <i>Java. Kompendium programisty</i>. Wydanie X, Helion Bauer Ch., King G., Gregory G., 2016, <i>Java Persistence. Programowanie aplikacji bazodanowych w Hibernate</i>. Wydanie II, Helion Walls C., 2015, <i>Spring w akcji</i>. Wydanie IV, Helion
Literatura uzupełniająca	<ol style="list-style-type: none"> Rychlicki-Kicior K., 2015, <i>Java EE 6. Programowanie aplikacji WWW</i>, Helion Harrison G., 2015, <i>NoSQL, NewSQL i BigData. Bazy danych następnej generacji</i>, Helion

8. NAKŁAD PRACY STUDENTA – BILANS GODZIN I PUNKTÓW ECTS

Aktywność studenta		Obciążenie studenta – Liczba godzin (podano przykładowe)
Zajęcia prowadzone z bezpośrednim udziałem NA lub innych osób prowadzących zajęcia	Udział w zajęciach dydaktycznych, wskazanych w pkt. 1B	60
	Konsultacje	5
Praca własna studenta	Przygotowanie do zajęć	18
	Studiowanie literatury	42
	Inne (przygotowanie do egzaminu, zaliczeń, przygotowanie projektu itd.)	25
Łączny nakład pracy studenta		150
Liczba punktów ECTS		6

* ostateczna liczba punktów ECTS

Kod przedmiotu:

Pozycja planu: **D3.04**...

1. INFORMACJE O PRZEDMIOCIE

A. Podstawowe dane

Nazwa przedmiotu / zajęć	Wprowadzenie do ASP.NET
Kierunek studiów	Informatyka stosowana
Poziom studiów	I (inż.) stopnia
Profil	ogólnoakademicki
Forma studiów	stacjonarne
Specjalność	Programowanie aplikacji biznesowych
Jednostka prowadząca kierunek studiów	Wydział Telekomunikacji, Informatyki i Elektrotechniki
Imię i nazwisko nauczyciela (li) i jego stopień lub tytuł naukowy osoby odpowiedzialnej za przygotowanie sylabusu	dr inż. Jarosław Zdrojewski
Przedmioty wprowadzające	Programowanie obiektowe
Wymagania wstępne	Zaawansowane programowanie obiektowe

B. Semestralny/tygodniowy rozkład zajęć według planu studiów

Semestr	Wykłady (W)	Ćwiczenia audytoryjne (Ć)	Ćwiczenia laboratoryjne (L)	Ćwiczenia projektowe (P)	Seminaria (S)	Zajęcia terenowe (T)	Liczba punktów ECTS*
VI	30						3
VI				30			3

2. EFEKTY UCZENIA SIĘ DLA PRZEDMIOTU

Lp.	Opis efektów uczenia się dla przedmiotu	Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się	Odniesienie do charakterystyk II stopnia (kod składnika opisu)
WIEDZA			
W1	Ma podstawową wiedzę w zakresie technologii ASP.NET tworzenia aplikacji internetowych	K_W11	P6S_WG
W2	Zna zagrożenia bezpieczeństwa aplikacji internetowych i metody obrony przed tymi zagrożeniami	K_W13	P6S_WG
W3	Posiada wiedzę o podstawowych technikach programowania aplikacji internetowych oraz powiązanych środowiskach programistycznych	K_W06	P6S_WG
W4	Zna najbardziej popularne technologie tworzenia aplikacji internetowych	K_W16	P6S_WG
UMIEJĘTNOŚCI			
U1	Potrafi zaprojektować i oprogramować zarówno usługi jak i aplikacje internetowe	K_U15	P6S_UW
U2	Potrafi samodzielnie, na podstawie dokumentacji, wykorzystywać nowe technologie internetowe	K_U05	P6S_UW
U3	Potrafi przygotować dokumentację dotyczącą realizowanego projektu	K_U01	P6S_UW

KOMPETENCJE SPOŁECZNE			
K1	Rozumie potrzebę ciągłego dokształcania się ze względu na rozwój języków programowania	K_K01	P6S_KK
K2	Rozumie zasadność wykonania projektu, zachowania standardów opisu, poprawności językowej i harmonogramu prac;	K_K05	P6S_KR

3. METODY DYDAKTYCZNE

wykład multimedialny, pokaz, realizacja projektu informatycznego

4. FORMA I WARUNKI ZALICZENIA PRZEDMIOTU

zaliczenie pisemne, przygotowanie projektu,
Zgodnie z Regulaminem studiów:
1. Egzamin pisemny: uzyskanie 51% punktów z kolokwium,
2. wykonanie projektu średnia arytmetyczna ocen cząstkowych ze sprawozdań z etapów.

5. TREŚCI PROGRAMOWE

Wpisać treści osobno dla każdej z form zajęć wskazanych w punkcie 1.B	<p>Wykład: Wprowadzenie do ASP.NET technologii tworzenia interaktywnych stron WWW i dynamicznych aplikacji internetowych. Omówienie najważniejszych klas platformy .Net oraz informacje na temat wykorzystania programowania obiektowego (C#) oraz stosowania wyrażeń regularnych, metadanych i refleksji. ASP.NET Web Forms, ASP.NET Web Controls, strony wzorcowe i motywy, Techniki zarządzania stanem ASP.NET, ASP.NET MVC and ASP.NET Web API. Zastosowanie modelu MVC do tworzenia aplikacji.</p> <p>Projekt: Projekt i realizacja aplikacji wykorzystującej przedstawione na wykładzie technologie</p>
---	---

6. METODY (SPOSOBY) WERYFIKACJI I OCENY EFEKTÓW UCZENIA SIĘ OSIĄGNIĘTYCH PRZEZ STUDENTA

(dla każdego efektu uczenia się wymienionego w pkt. 2. powinny znaleźć się metody sprawdzenia, czy został on osiągnięty przez studenta)

Efekt uczenia się	Forma oceny (podano przykładowe)					
	Egzamin ustny	Egzamin pisemny	Kolokwium	Projekt	Sprawozdanie	Aktywność
W1		x				
W2		x				
W3		x				
W4		x				
U1				x		
U2				x		
U3				x		
K1				x		
K2				x		

7. LITERATURA

Literatura podstawowa	1) Freeman, ASP.NET MVC 5 : zaawansowane programowanie, Helion, 2015 2) A. Kempa. Wprowadzenie do WPF : tworzenie aplikacji w WPF przy użyciu XAML i C# , Helion 2017 3) J. Matulewski. Visual Studio 2017. Tworzenie aplikacji Windows w języku C#,
-----------------------	--

	<p>Helion, 2017</p> <p>4) J. Templeman, D. Vitter. Visual Studio .NET: .NET Framework. Czarna księga, Helion, 2015</p> <p>5) J. Matulewski, ASP.NET Web Forms: kompletny przewodnik dla programistów interaktywnych aplikacji internetowych w Visual Studio, Helion, 2014</p>
Literatura uzupełniająca	<p>1) J. Cisek, Tworzenie nowoczesnych aplikacji graficznych w WPF , Helion 2012</p> <p>2) D. Farbaniec .Visual Studio 2013 : tworzenie aplikacji desktopowych, mobilnych i internetowych, Helion, 2015</p>

8. NAKŁAD PRACY STUDENTA – BILANS GODZIN I PUNKTÓW ECTS

Aktywność studenta		Obciążenie studenta – Liczba godzin (podano przykładowe)
Zajęcia prowadzone z bezpośrednim udziałem NA lub innych osób prowadzących zajęcia	Udział w zajęciach dydaktycznych, wskazanych w pkt. 1B	60
	Konsultacje	4
Praca własna studenta	Przygotowanie do zajęć	25
	Studiowanie literatury	25
	Inne (przygotowanie do egzaminu, zaliczeń, przygotowanie projektu itd.)	41
Łączny nakład pracy studenta		150
Liczba punktów ECTS		6

* ostateczna liczba punktów ECTS

Kod przedmiotu:

Pozycja planu: D3.05

1. INFORMACJE O PRZEDMIOCIE

A. Podstawowe dane

Nazwa przedmiotu / zajęć	Bezpieczeństwo aplikacji internetowych
Kierunek studiów	Informatyka stosowana
Poziom studiów	I stopnia (inż.)
Profil	ogólnoakademicki
Forma studiów	stacjonarne
Specjalność	Programowanie aplikacji biznesowych
Jednostka prowadząca kierunek studiów	Wydział Telekomunikacji, Informatyki i Elektrotechniki
Imię i nazwisko nauczyciela (li) i jego stopień lub tytuł naukowy osoby odpowiedzialnej za przygotowanie sylabusu	dr inż. Mariusz Aleksiewicz
Przedmioty wprowadzające	Sieci komputerowych, podstawy systemów operacyjnych, skryptowe języki programowania
Wymagania wstępne	Podstawy programowania

B. Semestralny/tygodniowy rozkład zajęć według planu studiów

Semestr	Wykłady (W)	Ćwiczenia audytoryjne (Ć)	Ćwiczenia laboratoryjne (L)	Ćwiczenia projektowe (P)	Seminaria (S)	Zajęcia terenowe (T)	Liczba punktów ECTS*
V	15 ^E						3
V			15				4

2. EFEKTY UCZENIA SIĘ DLA PRZEDMIOTU

Lp.	Opis efektów uczenia się dla przedmiotu	Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się	Odniesienie do charakterystyk II stopnia (kod składnika opisu)
WIEDZA			
W1	orientuje się w obecnym stanie i najnowszych trendach rozwojowych informatyki;	K_W08	P6S_WG
W2	ma uporządkowaną i podbudowaną teoretycznie wiedzę w zakresie ochrony aplikacji internetowych	K_W13	P6S_WG
W3	ma uporządkowaną i podbudowaną teoretycznie wiedzę w zakresie przeprowadzania testów bezpieczeństwa i wyszukiwania podatności w aplikacjach internetowych	K_W13	P6S_WG
UMIEJĘTNOŚCI			
U1	potrafi pozyskiwać informacje z różnych źródeł i dokonywać syntezy w celu poprawnej identyfikacji zagrożeń aplikacji internetowych	K_U13	P6S_UK
U2	potrafi zastosować odpowiednie metody zabezpieczeń w celu podniesienia bezpieczeństwa aplikacji WWW	K_U13	P6S_UK
KOMPETENCJE SPOŁECZNE			

K1	rozumie potrzebę i zna możliwości ciągłego doształcania się – podnoszenia kompetencji w obszarze dynamicznie zmieniających się zagrożeń aplikacji internetowych	K_K01	P6S_KK
K2	ma świadomość odpowiedzialności za pracę własną oraz gotowość podporządkowania się zasadom pracy w zespole i ponoszenia odpowiedzialności za wspólnie realizowane zadania	K_K04	P6S_KO

3. METODY DYDAKTYCZNE

wykład z wykorzystaniem technik multimedialnych, ćwiczenia laboratoryjne

4. FORMA I WARUNKI ZALICZENIA PRZEDMIOTU

Wykład zaliczany na podstawie egzaminu pisemnego. Warunkiem zaliczenia jest uzyskanie 51% punktów z egzaminu.
Laboratorium zaliczane na podstawie sprawozdań. Warunkiem zaliczenia jest oddanie wszystkich sprawozdań. Ocena końcowa to średnia arytmetyczna z ocen cząstkowych za sprawozdania.

5. TREŚCI PROGRAMOWE

<p>Wpisać treści osobno dla każdej z form zajęć wskazanych w punkcie 1.B</p>	<p>WYKŁAD</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Podstawowe problemy bezpieczeństwa: przestępstwa komputerowe, polityka bezpieczeństwa, normy i zalecenia, klasy bezpieczeństwa systemów komputerowych, podstawowe środki ostrożności i mechanizmy ochrony, mechanizmy uwierzytelniania (m.in. uwierzytelnianie jednostronne, dwustronne, z zaufaną stroną trzecią, single sign-on, one-time passwords). 2. Wyjaśnienie kluczowych koncepcji związanych z bezpieczeństwem informacji: poufność, integralność, dostępność, autentyczność i niezaprzeczalność 3. Bezpieczeństwa szyfrów: kryteria i poziomy. 4. Szyfry asymetryczne – klucza publicznego. 5. Funkcje skrótu. 6. Podpisy cyfrowe. 7. Szyfrowanie informacji i przesyłu danych. 8. Bezpieczeństwo aplikacji użytkowych i usług. 9. Bezpieczne programowanie. <ul style="list-style-type: none"> • Zagadnienia bezpieczeństwa oprogramowania, • Obsługa wejścia programu, • Pisanie bezpiecznego kodu • Integracja usług, • Ochrona API, • Bezpieczna architektura. 10. Testy bezpieczeństwa (klasyfikacja) 11. Podatności aplikacji internetowych (walidacja danych, uwierzytelnianie, autoryzacja, uprawnienia, OWASP) 12. Sposoby identyfikacji podatności aplikacji WWW, metodyki przeprowadzania testów. <p>LABORATORIUM</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Google hacking, odwołania do nieistniejących zasobów 2. Obsługa komunikacji HTTP (żądania GET, POST), REST API 3. Kontrolowane wywoływanie błędów, analiza źródeł stron internetowych 4. Domyślna konfiguracja aplikacji open-source, lokalizacja panelu administracyjnego
--	---

	5. Bezpieczeństwo przechowywanych haseł, cross site scripting
--	---

6. METODY (SPOSOBY) WERYFIKACJI I OCENY EFEKTÓW UCZENIA SIĘ OSIĄGNIĘTYCH PRZEZ STUDENTA

(dla każdego efektu uczenia się wymienionego w pkt. 2. powinny znaleźć się metody sprawdzenia, czy został on osiągnięty przez studenta)

Efekt uczenia się	Forma oceny (podano przykładowe)					
	Egzamin ustny	Egzamin pisemny	Kolokwium	Projekt	Sprawozdanie	Aktywność
W1		x				
W2		x				
W3		x				
U1					x	
U2					x	
K1						x
K2						x

7. LITERATURA

Literatura podstawowa	<ol style="list-style-type: none"> 1. J. Stokłosa, T. Bliski, T. Pankowski, Bezpieczeństwo danych w systemach informatycznych. PWN, 2001 2. Bhakti Mehta, REST. Najlepsze praktyki i wzorce w języku Java, HELION, 2015 3. W. Stallings, L. Brown, Bezpieczeństwo systemów informatycznych. Zasady i praktyka. Wydanie IV, HELION, 2019 4. Peter Kim, Podręcznik pentestera. Bezpieczeństwo systemów informatycznych, HELION, 2015
Literatura uzupełniająca	<ol style="list-style-type: none"> 1. G. Weidman, Bezpieczny system w praktyce. Wyższa szkoła hackingu i testy penetracyjne, HELION, 2015

8. NAKŁAD PRACY STUDENTA – BILANS GODZIN I PUNKTÓW ECTS

Aktywność studenta		Obciążenie studenta – Liczba godzin (podano przykładowe)
Zajęcia prowadzone z bezpośrednim udziałem NA lub innych osób prowadzących zajęcia	Udział w zajęciach dydaktycznych, wskazanych w pkt. 1B	30
	Konsultacje	4
Praca własna studenta	Przygotowanie do zajęć	44
	Studiowanie literatury	47
	Inne (przygotowanie do egzaminu, zaliczeń, przygotowanie projektu itd.)	50
Łączny nakład pracy studenta		175
Liczba punktów ECTS		7

* ostateczna liczba punktów ECTS

Kod przedmiotu:

Pozycja planu: D3.06

1. INFORMACJE O PRZEDMIOCIE

A. Podstawowe dane

Nazwa przedmiotu / zajęć	Aplikacje uniwersalne Windows
Kierunek studiów	Informatyka stosowana
Poziom studiów	I (inż.) stopnia
Profil	ogólnoakademicki
Forma studiów	stacjonarne
Specjalność	Programowanie aplikacji biznesowych
Jednostka prowadząca kierunek studiów	Wydział Telekomunikacji, Informatyki i Elektrotechniki
Imię i nazwisko nauczyciela (li) i jego stopień lub tytuł naukowy osoby odpowiedzialnej za przygotowanie sylabusu	dr inż. Jarosław Zdrojewski
Przedmioty wprowadzające	Programowanie obiektowe
Wymagania wstępne	Programowanie w Środowisku Windows

B. Semestralny/tygodniowy rozkład zajęć według planu studiów

Semestr	Wykłady (W)	Ćwiczenia audytoryjne (Ć)	Ćwiczenia laboratoryjne (L)	Ćwiczenia projektowe (P)	Seminaria (S)	Zajęcia terenowe (T)	Liczba punktów ECTS*
VI	30 ^E						3
VI			30				3

2. EFEKTY UCZENIA SIĘ DLA PRZEDMIOTU

Lp.	Opis efektów uczenia się dla przedmiotu	Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się	Odniesienie do charakterystyk II stopnia (kod składnika opisu)
WIEDZA			
W1	Ma uporządkowaną, podbudowaną teoretycznie wiedzę ogólną w zakresie technologii tworzenia uniwersalnych aplikacji. Zna podstawy stosowania technologii XAML.	K_W04	P6S_WG
W2	Zna podstawowe metody, techniki i narzędzia stosowane przy zarządzania treścią i tworzenia aplikacji działających na różnych urządzeniach	K_W013	P6S_WG
UMIEJĘTNOŚCI			
U1	Potrafi pozyskiwać informacje z literatury i innych źródeł; i programować komercyjne aplikacje	K_U08	P6S_UW
U2	Potrafi wykorzystać C# oraz XAML do budowy aplikacji uniwersalnych.	K_U06	P6S_UW
U3	Potrafi wykorzystać środowisko Visual Studio do wykonania i testowania aplikacji uniwersalnej	K_U03	P6S_UW
KOMPETENCJE SPOŁECZNE			
K1	Rozumie potrzebę ciągłego dokształcania się ze względu rozwój języków programowania	K_K01	P6S_KK

K2	Ma świadomość zasad realizacji projektu, dokumentowania działań, przestrzegania poprawności językowej i terminowego oddania prac;	K_K05	P6S_KR
----	---	-------	--------

3. METODY DYDAKTYCZNE

wykład multimedialny, ćwiczenia laboratoryjne

4. FORMA I WARUNKI ZALICZENIA PRZEDMIOTU

zaliczenie pisemne, wykonanie ćwiczeń laboratoryjnych
Zgodnie z Regulaminem studiów:

1. zaliczenie pisemne: uzyskanie 51% punktów z kolokwium,
2. wykonanie ćwiczeń laboratoryjnych: średnia arytmetyczna ocen cząstkowych ze sprawozdań.

5. TREŚCI PROGRAMOWE

<p>Wpisać treści osobno dla każdej z form zajęć wskazanych w punkcie 1.B</p>	<p>Wykład: Zapoznanie się z technologią tworzenia uniwersalnych aplikacji, dostępnych poprzez Windows Store. Sterowanie rozmiarem, położeniem i transformacjami elementów w układach, dostosowujących się do różnych urządzeń Obsługa wejścia za pomocą dotyku, myszy, pióra, klawiatury i dowolnego czujnika. Monetyzacja tworzonych aplikacji ze wsparciem Windows Store, zakupom w aplikacji i reklamie. Możliwości zarządzania treścią, elementami, tekstem, obrazami, multimediami, dźwiękiem i innymi Tworzenie wydajnej grafiki wektorowej 2D i animacje. Style, szablony i stany wizualne, Przeprojektowanie kontrolki bez utraty funkcjonalności Podłączanie źródła danych, upraszczające prezentację i aktualizacje danych Integracja danych z aplikacji, użytkowników i sieci. Obsługa poleceń aplikacji Windows: wyszukiwanie, udostępnianie, drukowanie, odtwarzanie, ustawienia.</p> <p>Laboratorium: Budowa aplikacji, zmiana rozmiaru, pozycjonowanie i transformacja elementów, Obsługa wejścia: Touch, Mouse, Pen i Keyboard. Praca z modelem aplikacji. Threading, Kontrola treści, elementy sterujące tekstu, obrazów, audio, wideo i mowy, Wykorzystanie XAML, grafiki wektorowej, animacji, stylów, szablonów i stanów wizualnych. Praca z danymi. Obsługa poleceń aplikacji.</p>
--	---

6. METODY (SPOSOBY) WERYFIKACJI I OCENY EFEKTÓW UCZENIA SIĘ OSIĄGNIĘTYCH PRZEZ STUDENTA

(dla każdego efektu uczenia się wymienionego w pkt. 2. powinny znaleźć się metody sprawdzenia, czy został on osiągnięty przez studenta)

Efekt uczenia się	Forma oceny (podano przykładowe)					
	Egzamin ustny	Egzamin pisemny	Kolokwium	Projekt	Sprawozdanie	Aktywność
W1		x		x	x	
W2		x		x	x	
U1				x		
U2		x		x		
U3				x		
K1				x		
K2				x		

7. LITERATURA

Literatura podstawowa	1) A. Nathan, Universal Windows Apps with XAML and C# Unleashed, Sams Publishing; 2015.
Literatura uzupełniająca	Dokumentacja MSDN Library: 1) https://mva.microsoft.com/en-us/training-courses/developing-universal-windows-apps-with-c-and-xaml-8363?l=8pXSyBGz_3904984382 2) https://code.msdn.microsoft.com/windowsapps/Universal-Windows-app-cb3248c3 3) http://microsoft.github.io/UWPQuickStart/docs/resources.html 4) https://msdn.microsoft.com/en-us/library/windows/apps/dn609832.aspx Artykuły i materiały na: 5) http://wss.pl , http://codeguru.pl

8. NAKŁAD PRACY STUDENTA – BILANS GODZIN I PUNKTÓW ECTS

Aktywność studenta		Obciążenie studenta – Liczba godzin (podano przykładowe)
Zajęcia prowadzone z bezpośrednim udziałem NA lub innych osób prowadzących zajęcia	Udział w zajęciach dydaktycznych, wskazanych w pkt. 1B	60
	Konsultacje	4
Praca własna studenta	Przygotowanie do zajęć	26
	Studiowanie literatury	40
	Inne (przygotowanie do egzaminu, zaliczeń, przygotowanie projektu itd.)	20
Łączny nakład pracy studenta		150
Liczba punktów ECTS		6

* ostateczna liczba punktów ECTS

Kod przedmiotu:

Pozycja planu: D3.07

1. INFORMACJE O PRZEDMIOCIE

A. Podstawowe dane

Nazwa przedmiotu / zajęć	Podstawy projektowania interfejsu użytkownika
Kierunek studiów	Informatyka stosowana
Poziom studiów	I stopnia (inż.)
Profil	ogólnoakademicki
Forma studiów	stacjonarne
Specjalność	Programowanie aplikacji biznesowych
Jednostka prowadząca kierunek studiów	Wydział Telekomunikacji, Informatyki i Elektrotechniki
Imię i nazwisko nauczyciela (li) i jego stopień lub tytuł naukowy osoby odpowiedzialnej za przygotowanie sylabusu	dr inż. Michał Kruczkowski
Przedmioty wprowadzające	brak
Wymagania wstępne	brak

B. Semestralny/tygodniowy rozkład zajęć według planu studiów

Semestr	Wykłady (W)	Ćwiczenia audytorijne (Ć)	Ćwiczenia laboratoryjne (L)	Ćwiczenia projektowe (P)	Seminaria (S)	Zajęcia terenowe (T)	Liczba punktów ECTS*
VI	15						1
VI				15			2

2. EFEKTY UCZENIA SIĘ DLA PRZEDMIOTU

Lp.	Opis efektów uczenia się dla przedmiotu	Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się	Odniesienie do charakterystyk II stopnia (kod składnika opisu)
WIEDZA			
W1	posiada poszerzoną wiedzę na temat zasad projektowania graficznych interfejsów użytkownika	K_W08	P6S_WG
W2	ma uporządkowaną i podbudowaną teoretycznie wiedzę na temat języków programowania, bibliotek i narzędzi wykorzystywanych do komunikacji człowiek-komputer	K_W11	P6S_WG
W3	rozumie cykl życia aplikacji wykorzystującej graficzne interfejsy użytkownika	K_W13	P6S_WG
W4	ma uporządkowaną i uporządkowaną wiedzę na temat warstwy front-end i back-end graficznych interfejsów użytkownika	K_W11	P6S_WG
W5	zna wzorce projektowe stosowane podczas implementacji graficznych interfejsów użytkownika	K_W12	P6S_WG
UMIEJĘTNOŚCI			
U1	wykorzystuje język Java, biblioteki JavaFX i Hibernate oraz narzędzie SceneBuilder do implementacji graficznych interfejsów użytkownika	K_U05	P6S_UK

U2	potrafi zaprojektować i zaimplementować aplikację wykorzystującą graficzne interfejsy użytkownika (front-end i back-end)	K_U18	P6S_UK
U3	realizuje projekty wykorzystujące interakcję człowiek-komputer (obsługa zdarzeń, obsługa multimedialnych, walidacja danych formularzy, automatyzacja procesów)	K_U10	P6S_UW
U4	realizuje połączenie i obsługę bazy danych wykorzystując graficzne interfejsy użytkownika	K_U08	P6S_UW
U5	realizuje obsługę plików i katalogów wykorzystując graficzne interfejsy użytkownika	K_U21	P6S_UO
KOMPETENCJE SPOŁECZNE			
K1	rozumie potrzebę ciągłego dokształcania się ze względu na rozwój języków programowania	K_K01	P6S_KK
K2	ma świadomość posiadanej wiedzy, którą potrafi przekazać w sposób jasny i zrozumiały	K_K04	P6S_KO

3. METODY DYDAKTYCZNE

wykład z wykorzystaniem technik multimedialnych, ćwiczenia projektowe

4. FORMA I WARUNKI ZALICZENIA PRZEDMIOTU

Wykład zaliczany na podstawie kolokwium pisemnego. Warunkiem zaliczenia jest uzyskanie 51% punktów z kolokwium.
Prezentacja i obrona projektu.

5. TREŚCI PROGRAMOWE

<p>Wpisać treści osobno dla każdej z form zajęć wskazanych w punkcie 1.B</p>	<p>Wykład: Zasady projektowania graficznych interfejsów użytkownika GUI. Warstwy aplikacji GUI. Najczęściej wykorzystywane rozkłady komponentów GUI. Omówienie kontrolek i ich metody charakterystyczne. Style aplikacji. Nasłuchiwanie na zdarzenia generowane przez interakcję człowiek-komputer. Wykorzystanie podziału projektu na model-widok-kontroler. Obsługa bazy danych z poziomu GUI. Obsługa plików i katalogów z poziomu GUI. Wybrane zaawansowane zagadnienia dot. interakcji człowiek-komputer.</p> <p>Ćwiczenia projektowe: 1. Struktura projektu aplikacji JavaFX w środowisku IntelliJ. 2. Layouty (anchor, grid, hbox, vbox, border, itp.). 3. Kontrolki (button, label, text field, text area, table view, checkbox, radiobutton, date picker, combobox). 4. Nasłuchiwanie na zdarzenia wynikające z interakcji człowiek-komputer generowane przez mysz, klawiaturę. 5. Dołączanie pliku .css do stylów aplikacji. 6. Obsługa połączenia z bazą danych MySQL na bazie biblioteki hibernate. 7. Obsługa plików i katalogów w aplikacji GUI. 8. Realizacja przykładowych zadań/projektów.</p>
--	---

6. METODY (SPOSOBY) WERYFIKACJI I OCENY EFEKTÓW UCZENIA SIĘ OSIĄGNIĘTYCH PRZEZ STUDENTA

(dla każdego efektu uczenia się wymienionego w pkt. 2. powinny znaleźć się metody sprawdzenia, czy został on osiągnięty przez studenta)

Efekt uczenia się	Forma oceny (podano przykładowe)					
	Egzamin ustny	Egzamin pisemny	Kolokwium	Projekt	Sprawozdanie	Aktywność

W1			x			
W2			x			
W3			x			
W4			x			
W5			x			
U1				x		
U2				x		
U3				x		
U4				x		
U5				x		
K1						x
K2						x

7. LITERATURA

Literatura podstawowa	<ol style="list-style-type: none"> 1. Yvonne Rogers, Helen Sharp, Jenny Preece, Interaction Design: Beyond Human Computer Interaction, 3rd Edition, Wiley, 2011 2. Lee Zhi Eng, Qt5 C++ GUI Programming Cookbook, 2016 3. Sharan Kishori, Learn JavaFX8, 2015
Literatura uzupełniająca	<ol style="list-style-type: none"> 1. Human-Computer Interaction. Harlow, England: Prentice Hall, 2004 2. Alan Dix, Janet Finlay, Gregory D. Abowd, Russel Beale, Human-Computer Interaction, Prentice-Hall 2004

8. NAKŁAD PRACY STUDENTA – BILANS GODZIN I PUNKTÓW ECTS

Aktywność studenta		Obciążenie studenta – Liczba godzin (podano przykładowe)
Zajęcia prowadzone z bezpośrednim udziałem NA lub innych osób prowadzących zajęcia	Udział w zajęciach dydaktycznych, wskazanych w pkt. 1B	30
	Konsultacje	4
Praca własna studenta	Przygotowanie do zajęć	11
	Studiowanie literatury	10
	Inne (przygotowanie do egzaminu, zaliczeń, przygotowanie projektu itd.)	20
Łączny nakład pracy studenta		75
Liczba punktów ECTS		3

* ostateczna liczba punktów ECTS

Kod przedmiotu:

Pozycja planu: D3.08

1. INFORMACJE O PRZEDMIOCIE

A. Podstawowe dane

Nazwa przedmiotu / zajęć	Zarządzanie procesem produkcji oprogramowania
Kierunek studiów	Informatyka stosowana
Poziom studiów	I stopnia (inż.)
Profil	ogólnoakademicki
Forma studiów	stacjonarne
Specjalność	Programowanie aplikacji biznesowych
Jednostka prowadząca kierunek studiów	Wydział Telekomunikacji, Informatyki i Elektrotechniki
Imię i nazwisko nauczyciela (li) i jego stopień lub tytuł naukowy osoby odpowiedzialnej za przygotowanie sylabusu	dr hab. inż. Piotr Cofta prof. nadzw. UTP
Przedmioty wprowadzające	brak
Wymagania wstępne	brak

B. Semestralny/tygodniowy rozkład zajęć według planu studiów

Semestr	Wykłady (W)	Ćwiczenia audytorijne (Ć)	Ćwiczenia laboratoryjne (L)	Ćwiczenia projektowe (P)	Seminaria (S)	Zajęcia terenowe (T)	Liczba punktów ECTS*
V	30						3
V			30				2

2. EFEKTY UCZENIA SIĘ DLA PRZEDMIOTU

Lp.	Opis efektów uczenia się dla przedmiotu	Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się	Odniesienie do charakterystyk II stopnia (kod składnika opisu)
WIEDZA			
W1	ma elementarną wiedzę w zakresie zarządzania, w tym zarządzania jakością i prowadzenia działalności gospodarczej; w szczególności rozumie rolę zarządzania w procesie produkcji oprogramowania, problemy zarządzania jakością, podstawowe miary stosowane w zarządzaniu, problemy zarządzania, społeczne otoczenie zarządzania i biznesowe znaczenie procesu produkcji	K_W16	P6S_WG
UMIEJĘTNOŚCI			
U1	potrafi pozyskiwać informacje z literatury, baz danych i innych źródeł, w tym również w językach obcych; potrafi dokonać syntezy i interpretacji pozyskanej informacji; w szczególności potrafi operować terminologią z zakresu zarządzania produkcją oprogramowania i używać jej w procesie wyszukiwania i syntezy informacji	K_U18	P6S_UK
U2	potrafi pracować indywidualnie i w zespole; umie oszacować czas potrzebny na realizację zleconego	K_U22	P6S_UO

	zadania; potrafi opracować i zrealizować harmonogram prac zapewniający dotrzymanie terminów; w szczególności potrafi ocenić czas realizacja zadania informatycznego realizowanego przez zespół i zapewnić terminową realizację zgodnie w wyuczonymi standardami		
U3	potrafi dokonać wstępnej analizy ekonomicznej opracowanego projektu technicznego z zakresu informatyki; w szczególności potrafi ocenić wysiłek konieczny do realizacja zadania informatycznego i koszt z tym związany	K_U23	P6S_UO
KOMPETENCJE SPOŁECZNE			
K1	Potrafi działać i myśleć w sposób przedsiębiorczy; w szczególności potrafi wybrać sposoby postępowania właściwe do realizacji danego celu	K_K03	P6S_KO

3. METODY DYDAKTYCZNE

wykład z wykorzystaniem technik multimedialnych, ćwiczenia laboratoryjne

4. FORMA I WARUNKI ZALICZENIA PRZEDMIOTU

Wykład zaliczany na podstawie kolokwium pisemnego. Warunkiem zaliczenia jest uzyskanie 51% punktów z kolokwium.
Laboratorium zaliczane na podstawie sprawozdań. Warunkiem zaliczenia jest oddanie wszystkich sprawozdań. Ocena końcowa to średnia arytmetyczna z ocen cząstkowych za sprawozdania.

5. TREŚCI PROGRAMOWE

Wpisać treści osobno dla każdej z form zajęć wskazanych w punkcie 1.B	<p>Wykład:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Specyfika zarządzania projektem produkcji oprogramowania 2. Wydajność programisty i metody jej optymalizacji 3. Metody oceny kosztów produkcji oprogramowania 4. Proces podejmowania decyzji w zarządzaniu 5. Interakcja z interesariuszami projektu 6. Schematy zarządzania: model zwinny, model sekwencyjny 7. Zarządzanie kontraktami 8. Zarządzanie a przywództwo: style pracy z zespołem 9. Rola architekta w zespole informatycznym 10. Problemy zarządzania jakością oprogramowania 11. Zarządzanie długiem technicznym 12. Budowanie i utrzymanie zespołu informatycznego <p>Ćwiczenia laboratoryjne:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Budowanie zespołu; • Badanie wydajności programisty; • Metody optymalizacji wydajności programisty; • Model zwinny a model sekwencyjny zarządzania; • Metody oceny kosztów; • Rola architekta w zespole informatycznym.
---	---

6. METODY (SPOSOBY) WERYFIKACJI I OCENY EFEKTÓW UCZENIA SIĘ OSIĄGNIĘTYCH PRZEZ STUDENTA

(dla każdego efektu uczenia się wymienionego w pkt. 2. powinny znaleźć się metody sprawdzenia, czy został on osiągnięty przez studenta)

Efekt uczenia się	Forma oceny (podano przykładowe)					
	Egzamin ustny	Egzamin pisemny	Kolokwium	Projekt	Sprawozdanie	Aktywność

W1		x			x	
U1					x	
U2					x	
U3					x	
K1						x

7. LITERATURA

Literatura podstawowa	<ol style="list-style-type: none"> 1. Chrapko M. (2014) Scrum. O zwinnym zarządzaniu projektami 2. Flasiński M. (2013) Zarządzanie projektami informatycznymi 3. Spolsky J. (2005) Zarządzanie projektami informatycznymi. Subiektywne spojrzenie programisty 4. Źródła wskazane przez prowadzącego 5. Źródła internetowe
Literatura uzupełniająca	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sierakiewicz M. (2018) Technical Leadership. Od eksperta do lidera 2. Brooks F. (1975) The Mythical Man-Month

8. NAKŁAD PRACY STUDENTA – BILANS GODZIN I PUNKTÓW ECTS

Aktywność studenta		Obciążenie studenta – Liczba godzin (podano przykładowe)
Zajęcia prowadzone z bezpośrednim udziałem NA lub innych osób prowadzących zajęcia	Udział w zajęciach dydaktycznych, wskazanych w pkt. 1B	60
	Konsultacje	4
Praca własna studenta	Przygotowanie do zajęć	20
	Studiowanie literatury	12
	Inne (przygotowanie do egzaminu, zaliczeń, przygotowanie projektu itd.)	30
Łączny nakład pracy studenta		126
Liczba punktów ECTS		5

* ostateczna liczba punktów ECTS

Kod przedmiotu:

Pozycja planu: D3.09

1. INFORMACJE O PRZEDMIOCIE

A. Podstawowe dane

Nazwa przedmiotu / zajęć	Pracownia dyplomowa
Kierunek studiów	Informatyka stosowana
Poziom studiów	I stopnia (inż.)
Profil	ogólnoakademicki
Forma studiów	stacjonarne
Specjalność	Technologie informacyjne
Jednostka prowadząca kierunek studiów	Wydział Telekomunikacji, Informatyki i Elektrotechniki
Imię i nazwisko nauczyciela (li) i jego stopień lub tytuł naukowy osoby odpowiedzialnej za przygotowanie sylabusu	dr hab. inż. Maciej Walkowiak, prof. UTP, dr inż. Tomasz Marciniak
Przedmioty wprowadzające	brak
Wymagania wstępne	brak

B. Semestralny/tygodniowy rozkład zajęć według planu studiów

Semestr	Wykłady (W)	Ćwiczenia audytoryjne (Ć)	Ćwiczenia laboratoryjne (L)	Ćwiczenia projektowe (P)	Seminaria (S)	Zajęcia terenowe (T)	Liczba punktów ECTS*
VII					15		7

2. EFEKTY UCZENIA SIĘ DLA PRZEDMIOTU

Lp.	Opis efektów uczenia się dla przedmiotu	Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się	Odniesienie do charakterystyk II stopnia (kod składnika opisu)
WIEDZA			
UMIEJĘTNOŚCI			
U1	potrafi w stopniu bardzo dobrym korzystać z baz wiedzy w językach polskim i angielskim	K_U18	P6S_UW
U2	potrafi ustalić techniczne oraz badawcze założenia projektu jak też określić metodę jego realizacji	K_U20	P6S_UK
U3	potrafi przygotować i przedstawić krótką prezentację poświęconą wynikom realizacji zadania inżynierskiego; Potrafi krytycznie ocenić rezultaty;	K_U24	P6S_UU
U4	potrafi zastosować zdobytą wiedzę na temat systemów informatycznych, co pozwala na szybkie pozyskiwanie szczegółowych informacji dotyczących tematu pracy inżynierskiej;	K_U12, K_U13	P6S_UW
U5	potrafi wykorzystać zdobytą wiedzę w zakresie podstaw programowania, implementacji algorytmów, paradygmatów i stylów programowania oraz metod weryfikacji poprawności programów do zaprojektowania i	K_U05, K_U14	P6S_UW

	implementacji programu i/lub bazy danych wraz z wymaganymi interfejsami;		
U6	potrafi wykorzystać wiedzę w zakresie podstaw przetwarzania i przesyłania sygnałów do zastosowania w pracy inżynierskiej;	K_U15	P6S_UW
KOMPETENCJE SPOŁECZNE			
K1	rozumie potrzebę i zna możliwości ciągłego dokształcania się – podnoszenia kompetencji językowych, zawodowych, osobistych i społecznych w celu pozyskania najnowszej wiedzy i realizacji zadań inżynierskich zgodnie z najnowszymi osiągnięciami techniki;	K_K01	P6S_KK
K2	ma świadomość odpowiedzialności za pracę własną i osiągnięte rezultaty.	K_K04	P6S_KR

3. METODY DYDAKTYCZNE

Prezentacja multimedialna

4. FORMA I WARUNKI ZALICZENIA PRZEDMIOTU

Prezentacja i obrona opracowania problemu związanego z pracą dyplomową
--

5. TREŚCI PROGRAMOWE

Wpisać treści osobno dla każdej z form zajęć wskazanych w punkcie 1.B	Seminarium: <ul style="list-style-type: none"> • Zasady gromadzenia i wykorzystywania literatury źródłowej. Podstawowe zasady prowadzenia badań eksperymentalnych. Zasady projektowania i budowy stanowiska badawczego. Ogólne zasady planowania eksperymentu. Podstawowe zasady wykonywania eksperymentu. Analiza wyników i obserwacji. • Zasady rozwiązywania problemów związanych z wykonaniem pracy dyplomowej (ustalenie zawartości pracy, opis stanu wiedzy związanej z tematem pracy dyplomowej, odnośniki do literatury, rysunków i tablic). Przygotowanie i wygłaszanie referatu nt. pracy dyplomowej. Dyskusje, uwagi krytyczne i ocena referatów i stanu zaawansowania prac dyplomowych. Przygotowanie do egzaminu dyplomowego, syntetyczne zestawienie istotnego materiału niezbędnego do wykazania wiedzy na egzaminie.
---	--

6. METODY (SPOSOBY) WERYFIKACJI I OCENY EFEKTÓW UCZENIA SIĘ OSIĄGNIĘTYCH PRZEZ STUDENTA

(dla każdego efektu uczenia się wymienionego w pkt. 2. powinny znaleźć się metody sprawdzenia, czy został on osiągnięty przez studenta)

Efekt uczenia się	Forma oceny (podano przykładowe)					
	Egzamin ustny	Egzamin pisemny	Kolokwium	Projekt	Prezentacja	Aktywność
U1					x	
U2					x	
U3					x	
U4					x	
U5					x	
U6					x	
K1						x
K2						x

7. LITERATURA

Literatura podstawowa	<ol style="list-style-type: none"> 1. Literatura przedmiotu związana z tematem pracy dyplomowej 2. Braszczyński J., 1992, Podstawy badań eksperymentalnych, PWN, Warszawa. 3. Ziętek B., 1998, Jak opracować wyniki pomiarów? Wydawnictwo A. Marszałek, Toruń. 4. Bielski A., Ciuryło R., 1998, Podstawy metod opracowania pomiarów. Wyd., UMK, Toruń
Literatura uzupełniająca	<ol style="list-style-type: none"> 1. Adam Jaronicki, ABC MS Office 2013 PL, Wydawnictwo Helion 2013 2. Agnieszka Staranowicz, Przemysław Duda, Arkadiusz Orłowski, Technologie informacyjne, Warszawa : Wydawnictwo SGGW, 2007

8. NAKŁAD PRACY STUDENTA – BILANS GODZIN I PUNKTÓW ECTS

Aktywność studenta		Obciążenie studenta – Liczba godzin (podano przykładowe)
Zajęcia prowadzone z bezpośrednim udziałem NA lub innych osób prowadzących zajęcia	Udział w zajęciach dydaktycznych, wskazanych w pkt. 1B	15
	Konsultacje	2
Praca własna studenta	Przygotowanie do zajęć	55
	Studiowanie literatury	48
	Inne (przygotowanie do egzaminu, zaliczeń, przygotowanie projektu itd.)	55
Łączny nakład pracy studenta		175
Liczba punktów ECTS		7

* ostateczna liczba punktów ECTS

Kod przedmiotu:

Pozycja planu: D3.10

1. INFORMACJE O PRZEDMIOCIE

A. Podstawowe dane

Nazwa przedmiotu / zajęć	Internet rzeczy i systemy wbudowane
Kierunek studiów	Informatyka stosowana
Poziom studiów	I stopnia (inż.)
Profil	ogólnoakademicki
Forma studiów	stacjonarne
Specjalność	Programowanie aplikacji biznesowych
Jednostka prowadząca kierunek studiów	Wydział Telekomunikacji, Informatyki i Elektrotechniki
Imię i nazwisko nauczyciela (li) i jego stopień lub tytuł naukowy osoby odpowiedzialnej za przygotowanie sylabusu	dr inż. Tomasz Marciniak
Przedmioty wprowadzające	Sieci komputerowe
Wymagania wstępne	Podstawowe informacje z zakresu sieci komputerowych

B. Semestralny/tygodniowy rozkład zajęć według planu studiów

Semestr	Wykłady (W)	Ćwiczenia audytoryjne (Ć)	Ćwiczenia laboratoryjne (L)	Ćwiczenia projektowe (P)	Seminaria (S)	Zajęcia terenowe (T)	Liczba punktów ECTS*
VII	30						2
VII			45				3

2. EFEKTY UCZENIA SIĘ DLA PRZEDMIOTU

Lp.	Opis efektów uczenia się dla przedmiotu	Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się	Odniesienie do charakterystyk II stopnia (kod składnika opisu)
WIEDZA			
W1	ma uporządkowaną i podbudowaną teoretycznie wiedzę w zakresie technologii IoT i systemów wbudowanych, zna zasady projektowania systemów IoT i systemów wbudowanych, zna metodologię pomiarów i analizy danych w sieciach IP	K_W07	P6S_WG
W2	ma podstawową wiedzę w zakresie administrowania systemami informatycznymi dla potrzeb IoT i systemów wbudowanych;	K_W03	P6S_WG
W3	ma uporządkowaną i podbudowaną teoretycznie wiedzę w zakresie podstaw teleinformatyki oraz protokołów i usług w sieciach internetu rzeczy i systemów wbudowanych	K_W05	P6S_WG
UMIEJĘTNOŚCI			
U1	potrafi pozyskiwać informacje z literatury i aktów prawnych w celu rozwijania systemów IoT i systemów wbudowanych	K_U18	P6S_UK
U2	potrafi zaprojektować system IoT oparty i systemy	K_U03	P6S_UU

	wbudowane		
U3	potrafi wdrożyć i przetestować system IoT oraz dokonać krytycznej analizy rozwiązania	K_U06	P6S_UK
U4	ma umiejętność podnoszenia kompetencji zawodowych przy realizacji projektów z zakresu IoT;	K_U06	P6S_UW
U5	potrafi dokonać krytycznej analizy systemu IoT i zaproponować jego usprawnienie	K_U05	P6S_UW
U6	potrafi analizować wybrane aspekty protokołów i usług w sieciach internetu rzeczy	K_U12	P6S_UW
KOMPETENCJE SPOŁECZNE			
K1	rozumie potrzebę i zna możliwości ciągłego doszkalania się z zakresu internetu rzeczy	K_K01	P6S_KK
K2	ma świadomość ważności dokładnego i terminowego wykonania zadania inżynierskiego z zakresu IoT	K_K05	P6S_KR

3. METODY DYDAKTYCZNE

wykład z wykorzystaniem technik multimedialnych, ćwiczenia laboratoryjne

4. FORMA I WARUNKI ZALICZENIA PRZEDMIOTU

Wykład zaliczany na podstawie kolokwium pisemnego. Warunkiem zaliczenia jest uzyskanie 51% punktów z kolokwium.

Laboratorium zaliczane na podstawie sprawozdań. Warunkiem zaliczenia jest oddanie wszystkich sprawozdań. Ocena końcowa to średnia arytmetyczna z ocen częściowych za sprawozdania.

5. TREŚCI PROGRAMOWE

<p>Wpisać treści osobno dla każdej z form zajęć wskazanych w punkcie 1.B</p>	<p>Wykłady –</p> <ul style="list-style-type: none"> • Wprowadzenie do Internetu Rzeczy- warstwy, protokoły, pakiety, usługi, parametry, wydajność sieci pakietów; • Usługi transportowe: TCP, UDP, programowanie gniazd. • Protokoły point-to-point, Ethernet, WiFi 802.11, dostęp do internetu w sieci komórkowej i Machine-to-machine; • Sieci mobilne: roaming i przekazywanie, mobilne IP oraz sieci ad hoc i bez infrastruktury; • Sieci w czasie rzeczywistym: miękki i rzeczywisty czas, jakość usług / informacji, rezerwacja zasobów i planowanie oraz pomiary wydajności. • Definicje IoT: przegląd, aplikacje, potencjał i wyzwania oraz architektura. • Przykłady IoT: studia przypadków, np. Sensor-area-network-network i kontrola inteligentnego domu; • Sensor zdalny w sieci IP, Aktuator zdalny w sieci IP; • Projektowanie systemu (IIoT lub IoT lub WoT), dobór technologii, budowa aplikacji, testy; • Projekt rozproszonego systemu (IIoT lub IoT lub WoT), dobór technologii, budowa aplikacji, testy; • Systemy wbudowane; • Metody podłączania sensorów. <p>Ćwiczenia laboratoryjne –</p> <ul style="list-style-type: none"> • pomiary wydajności w lokalnych sieciach bezprzewodowych i mobilnych; • Badanie natywnych protokołów IoT; • Sensor zdalny w sieci IP - budowa i testy aplikacji;
--	--

- Aktuator zdalny w sieci IP- budowa i testy aplikacji.

6. METODY (SPOSOBY) WERYFIKACJI I OCENY EFEKTÓW UCZENIA SIĘ OSIĄGNIĘTYCH PRZEZ STUDENTA

(dla każdego efektu uczenia się wymienionego w pkt. 2. powinny znaleźć się metody sprawdzenia, czy został on osiągnięty przez studenta)

Efekt uczenia się	Forma oceny (podano przykładowe)					
	Egzamin ustny	Egzamin pisemny	Kolokwium	Projekt	Sprawozdanie	Aktywność
W1			x			
W2			x			
W3			x			
U1					x	
U2					x	
U3					x	
U4					x	
U5					x	
U6					x	
K1						x
K2						x

7. LITERATURA

Literatura podstawowa	<ol style="list-style-type: none"> 1. Michael Miller, Internet of things : how smart TVs, smart cars, smart homes, and smart cities are changing the world, 2016, Wydawnictwo Naukowe PWN 2. Douglas E. Comer, 2000, Sieci komputerowe i intersieci, WNT, Warszawa 3. Roman Czajkowski, Internet rzeczy, 2016, Warszawa : Instytut Maszyn Matematycznych 4. Gilchrist, Alasdair, Industry 4.0 The Industrial Internet of Things, apress, 2016
Literatura uzupełniająca	<ol style="list-style-type: none"> 1. Engst A., Fleishman G., 2005, Sieci bezprzewodowe, Helion, Gliwice 2. Chustecki i in.,Praca zbiorowa, 2003, Vademecum Teleinformatyka, Sieci komputerowe, telekomunikacja, instalatorstwo ,IDG Poland S.A., Warszawa 3. Jerzy Kluczewski, Internet rzeczy IoT i IoE w symulatorze Cisco Packet Tracer : praktyczne przykłady i ćwiczenia, 2018, iTSt@rt Wydawnictwo informatyczne

8. NAKŁAD PRACY STUDENTA – BILANS GODZIN I PUNKTÓW ECTS

Aktywność studenta		Obciążenie studenta – Liczba godzin (podano przykładowe)
Zajęcia prowadzone z bezpośrednim udziałem NA lub innych osób prowadzących zajęcia	Udział w zajęciach dydaktycznych, wskazanych w pkt. 1B	75
	Konsultacje	4
Praca własna studenta	Przygotowanie do zajęć	10
	Studiowanie literatury	12
	Inne (przygotowanie do egzaminu, zaliczeń, przygotowanie projektu itd.)	25
Łączny nakład pracy studenta		126
Liczba punktów ECTS		5

* ostateczna liczba punktów ECTS