

PROGRAM STUDIÓW
Kierunek studiów: informatyka
obowiązuje od roku akademickiego: 2022/2023
ze zmianami obowiązującymi
od roku akademickiego 2023/2024

Część I. Informacje ogólne.

1. Nazwa jednostki prowadzącej kształcenie: **Filia Uniwersytetu w Białymstoku w Wilnie Wydział Ekonomiczno-Informatyczny**
2. Poziom kształcenia: **studia pierwszego stopnia**
3. Profil kształcenia: **praktyczny**
4. Liczba semestrów: **6**
5. Łączna liczba punktów ECTS konieczna do ukończenia studiów: **180**
6. Łączna liczba godzin zajęć konieczna do ukończenia studiów: **1945**
7. Zaopiniowano na radzie wydziału w dniu: **27.10.2023 r.**
8. Wskazanie dyscypliny wiodącej, w której będzie uzyskiwana ponad połowa efektów uczenia się oraz procentowy udział poszczególnych dyscyplin, w ramach których będą uzyskiwane efekty uczenia się określone w programie studiów:

Nazwa dyscypliny wiodącej	Procentowy udział dyscypliny wiodącej
informatyka	58%
Nazwy poszczególnych dyscyplin	Procentowy udział poszczególnych dyscyplin
informatyka techniczna i telekomunikacja	31%
matematyka	11%
Razem:	100 %

Część II. Efekty uczenia się.

Symbol opisu charakterystyk drugiego stopnia PRK	Symbol efektu uczenia się	Opis efektu uczenia się
Wiedza, absolwent zna i rozumie:		
P6S_WG	KP6_WG1	w zaawansowanym stopniu pojęcia i metody algebry, analizy matematycznej, logiki i teorii mnogości, matematyki dyskretnej oraz statystyki wraz z ich zastosowaniami w informatyce
	KP6_WG2	w zaawansowanym stopniu praktyczne zasady bezpieczeństwa systemów informatycznych
	KP6_WG3	fundamentalne pojęcia algorytmiki i złożoności obliczeniowej oraz zasady projektowania i analizy

		algorytmów
	KP6_WG4	podstawowe techniki i metody programowania w stopniu zaawansowanym, paradygmaty oraz języki programowania
	KP6_WG5	zasady logicznej organizacji, kolekcjonowania i przechowywania danych
	KP6_WG6	metodologie oraz narzędzia umożliwiające tworzenie oprogramowania w środowiskach lokalnych, rozproszonych i internetowych
	KP6_WG7	metody oraz technologie wykorzystywane w komunikacji sieciowej
	KP6_WG8	architekturę systemów komputerowych oraz podstawowe zasady działania systemów operacyjnych
	KP6_WG9	fundamentalne zagadnienia w dziedzinie sztucznej inteligencji, reprezentacji i przetwarzania wiedzy, komunikacji człowiek-komputer
	KP6_WG10	podstawy inżynierii oprogramowania w stopniu zaawansowanym
P6S_WK	KP6_WK1	podstawowe zagadnienia prawne i etyczne związane z informatyką
	KP6_WK2	podstawowe pojęcia z zakresu przedsiębiorczości, podstaw zarządzania, prowadzenia samodzielnej działalności gospodarczej
	KP6_WK3	podstawowe zasady BHP i ergonomii dotyczące obsługi sprzętu komputerowego
Umiejętności, absolwent potrafi:		
P6S_UW	KP6_UW1	stosować pojęcia i metody algebry, analizy matematycznej, logiki i teorii mnogości, matematyki dyskretnej oraz statystyki do rozwiązywania zagadnień informatycznych
	KP6_UW2	wykorzystać metody statystyczne do analizy danych
	KP6_UW3	samodzielnie zaprojektować algorytmy realizujące wybrane zadania, potrafi przeprowadzić analizę złożoności danego algorytmu
	KP6_UW4	wybierać odpowiedni paradygmat i język programowania do rozwiązania określonego typu zadań
	KP6_UW5	implementować algorytmy stosując elementy wybranego języka programowania
	KP6_UW6	zapewnić bezpieczeństwo danych, systemów komputerowych i sieci
	KP6_UW7	zaprojektować i zoptymalizować bazę danych zgodnie ze specyfikacją oraz wyszukiwać informacje w różnych zbiorach danych
	KP6_UW8	projektować i administrować lokalne sieci komputerowe
	KP6_UW9	wykorzystać możliwości różnych systemów operacyjnych w systemach komputerowych realizujących różne funkcje

	KP6_UW10	rozwiązywać problemy wyrażone w języku naturalnym technikami sztucznej inteligencji oraz komunikacji człowiek-maszyna
	KP6_UW11	posługiwać się wzorcami projektowymi, posługiwać się API, wykorzystać narzędzia wspomagające proces tworzenia, testowania i debugowania oprogramowania
	KP6_UW12	wykorzystywać techniki modelowania i optymalizacji procesów w praktyce
	KP6_UW13	tworzyć oprogramowanie typu klient-serwer
	KP6_UW14	wykorzystywać technologie tworzenia oprogramowania pracującego w Internecie
	KP6_UW15	praktycznie stosować zasady prowadzenia samodzielnej działalności gospodarczej
	KP6_UW16	wdrażać i zarządzać systemami informatycznymi
P6S_UK	KP6_UK1	posługiwać się językiem angielskim na poziomie B2, w tym terminologią informatyczną (z uwzględnieniem czytania dokumentacji)
	KP6_UK2	przygotować opracowanie zagadnień informatycznych (w tym dokumentacji technicznej) w języku polskim i litewskim oraz zaprezentować je
	KP6_UK3	samodzielnie opracować rozwiązanie zadanego zagadnienia informatycznego z pogranicza teorii i praktyki oraz przedstawić rozwiązanie i wnioski
P6S_UO	KP6_UO1	współpracować w grupie planując i realizując wspólne projekty, w tym kompleksowe projekty programistyczne
P6S_UU	KP6_UU1	samodzielnie planować rozwój własny w zakresie podnoszenia swoich umiejętności i kwalifikacji
	KP6_UU2	śledzić i przyswajać sobie nowe narzędzia i metody informatyczne
Kompetencje społeczne, absolwent jest gotów do:		
P6S_KK	KP6_KK1	starannego określania priorytetów i ustalania właściwej kolejności podejmowanych działań
P6S_KO	KP6_KO1	do przyjęcia kreatywnej i innowacyjnej postawy niezbędnej do podjęcia praktycznej aktywności w społeczeństwie informacyjnym
P6S_KR	KP6_KR1	odpowiedzialnego pełnienia ról zawodowych w tym przestrzegania zasad etycznych i prawnych związanych z aktywnością w środowisku informatycznym

Część III. Opis procesu prowadzącego do uzyskania efektów uczenia się.

Grupa Zajęć_1 Matematyka

Repetitorium z matematyki

Symbole efektów uczenia się: KP6_UW1

Treści programowe zapewniające uzyskanie efektów uczenia się:

Funkcja liniowa, kwadratowa, wielomianowa, trygonometryczna, wykładnicza, logarytmiczna. Własności funkcji, wykresy, przekształcanie wykresów funkcji, funkcja odwrotna, składanie funkcji. Równania i nierówności: kwadratowe, wielomianowe. Układy równań. Ciągi liczbowe, ciąg arytmetyczny, ciąg geometryczny.

Algebra

Symbole efektów uczenia się: KP6_WG1, KP6_UW1

Treści programowe zapewniające uzyskanie efektów uczenia się:

Konstrukcja i własności ciała liczb zespolonych. Macierze: działania na macierzach, macierz odwrotna, wyznacznik macierzy, rząd macierzy. Układy równań liniowych: metoda eliminacji Gaussa i wzory Cramera. Przestrzenie liniowe, podprzestrzeń przestrzeni liniowej, baza i wymiar. Przekształcenia liniowe, jądro i obraz przekształcenia liniowego. Elementy geometrii analitycznej.

Analiza matematyczna

Symbole efektów uczenia się: KP6_WG1, KP6_UW1

Treści programowe zapewniające uzyskanie efektów uczenia się:

Własności funkcji. Ciągi liczbowe, granica ciągów, ciągi zbieżne. Szeregi liczbowe oraz kryteria ich zbieżności. Granica i ciągłość funkcji. Pochodna funkcji, interpretacja geometryczna pochodnej. Obliczanie pochodnych funkcji. Pochodne wyższych rzędów. Zastosowanie pochodnych funkcji w badaniu przebiegu zmienności funkcji (reguła de l'Hospitala, monotoniczność funkcji). Całka funkcji, interpretacja geometryczna całki. Obliczanie całek funkcji. Zastosowanie całek w obliczaniu pola powierzchni.

Matematyka dyskretna

Symbole efektów uczenia się: KP6_WG1, KP6_UW1

Treści programowe zapewniające uzyskanie efektów uczenia się:

Indukcja matematyczna. Rekurencja. Zliczanie zbiorów i funkcji. Współczynniki dwumianowe. Permutacje i podziały. Funkcje tworzące w rozwiązywaniu zależności rekurencyjnych. Teoria liczb: podzielność, NWD, NWW, liczby pierwsze, algorytm Euklidesa, rozkład na czynniki pierwsze. Arytmetyka modularna: twierdzenie Fermata, twierdzenie Eulera, chińskie twierdzenie o resztach, rozwiązywanie równań modularnych. Grafy: podstawowe pojęcia, drzewa i cykle, cykle Eulera i Hamiltona, grafy dwudzielne, skojarzenia i twierdzenie Halla, spójność, wielospójność i twierdzenie Mengera.

Elementy logiki i teorii mnogości

Symbole efektów uczenia się: KP6_WG1, KP6_UW1

Treści programowe zapewniające uzyskanie efektów uczenia się:

Rachunek zdań i jego własności. Pojęcie dowodu formalnego. Systemy dowodzenia dla rachunku zdań, twierdzenie o pełności. Wprowadzenie do rachunku kwantyfikatorów. Operacje na zbiorach, w tym działania nieskończone. Pary uporządkowane, iloczyny kartezjańskie. Relacje i funkcje oraz ich podstawowe własności. Relacja równoważności, zasada abstrakcji. Liczby naturalne. Zasada

indukcji. Równoliczność. Zbiory skończone i nieskończone, przeliczalne i nieprzeliczalne. Twierdzenie Cantora i twierdzenie Cantora-Bernsteina. Porządki częściowe i liniowe. Kresy. Lemat Kuratowskiego-Zorna. Porządki dobre i dobrze ufundowane. Struktury relacyjne, algebry Boole'a.

Metody statystyczne i zastosowania

Symbole efektów uczenia się: KP6_WG1, KP6_UW1, KP6_UW2

Treści programowe zapewniające uzyskanie efektów uczenia się:

Statystyka opisowa: szereg rozdzielczy, histogram, miary tendencji centralnej, rozproszenia. Przestrzeń zdarzeń elementarnych. Klasyczna definicja prawdopodobieństwa. Prawdopodobieństwo warunkowe i niezależność zdarzeń. Prawdopodobieństwo całkowite. Twierdzenie Bayesa. Schemat Bernoulliego. Pojęcie zmiennej losowej. Zmienna losowa dyskretna i ciągła. Wartość oczekiwana, wariancja, odchylenie standardowe. Rozkłady zmiennych losowych dyskretnych i ciągłych. Prawo wielkich liczb. Centralne twierdzenie graniczne. Estymacja punktowa i przedziałowa. Testowanie hipotez parametrycznych i nieparametrycznych. Generowanie liczb losowych. Analiza danych z wykorzystaniem pakietu R.

Grupa Zajęć_2 Teoretyczne podstawy informatyki

Wstęp do informatyki

Symbole efektów uczenia się: KP6_WG3, KP6_WG8, KP6_UU1, KP6_KO1

Treści programowe zapewniające uzyskanie efektów uczenia się:

Historia informatyki. Pojęcia podstawowe: dane, informacja, wiedza, struktury danych, algorytmy, przykładowe algorytmy - opisy w języku naturalnym i za pomocą schematów blokowych, język formalny, język programowania, program. Metody reprezentacji danych alfanumerycznych, reprezentacje liczb stałopozycyjne i zmiennopozycyjne, arytmetyka komputerów, metody zapisu obrazu i dźwięku, sprzęt, oprogramowanie. Architektura komputera von Neumanna, model komputera – maszyna PMC, szczegółowa analiza obliczenia komputera. Systemy operacyjne, typy, przykłady. Kierunki rozwoju informatyki i etyka świata cyfrowego.

Algorytmy i struktury danych I

Symbole efektów uczenia się: KP6_WG1, P6_WG3, KP6_UW3, P6_UW5

Treści programowe zapewniające uzyskanie efektów uczenia się:

Sposoby opisywania algorytmów. Złożoność algorytmów: podstawy analizy teoretycznej i badania eksperymentalnego. Notacja "Big-Oh". Klasy złożoności. Metody przyspieszania algorytmów. Podstawowe struktury danych: lista, stos, kolejka, zbiór. Grafy i drzewa: podstawowe metody ich reprezentowania i przetwarzania, podstawowe zastosowania. Drzewo BST a sarta-kopiec. Złożone struktury drzewiaste: drzewa AVL, B-drzewa itp. Tablice z haszowaniem. Techniki projektowania algorytmów: rekurencja, dziel i zwyciężaj, algorytmy z nawrotami, algorytmy zachłanne, wyszukiwanie wyczerpujące, programowanie dynamiczne itp. Podstawowe problemy algorytmiczne, struktury danych i algorytmy związane z tekstem.

Algorytmy i struktury danych II

Symbole efektów uczenia się: KP6_WG4, P6_WG5, KP6_UW4, KP6_UK3, KP6_UO1, KP6_KK1

Treści programowe zapewniające uzyskanie efektów uczenia się:

Podstawy teorii złożoności i teorii obliczalności. Maszyna Turinga. Klasy złożoności problemów. Wprowadzenie do zaawansowanej algorytmiki: algorytmy generyczne a specyficzne, aproksymacyjne, heurystyczne i in. Zagadnienia i podejścia dotyczące zaawansowanych algorytmów: reprezentatywne przykłady z wybranej dziedziny np. geometrii obliczeniowej, grafiki komputerowej, kompresji danych, przetwarzania grafów, bioinformatyki. Zaawansowane struktury danych: probabilistyczne, oszczędne i in. Formaty plików i algorytmy a standaryzacja i własność intelektualna. Wdrażanie i komercjalizowanie innowacyjnych algorytmów.

Grupa Zajęć_3 Techniczne podstawy informatyki

Architektura systemów komputerowych

Symbole efektów uczenia się: KP6_WG8, KP6_UW9, KP6_KK1

Treści programowe zapewniające uzyskanie efektów uczenia się:

Reprezentacja informacji w pamięci komputera, bit, bajt, słowo, zapis stałopozycyjny, kod uzupełnieniowy, zapis zmiennopozycyjny IEEE754, reprezentacja symboli alfanumerycznych. Arytmetyka i logika komputerów, algebra Boole'a. Minimalizacja funkcji logicznych, układy kombinacyjne i sekwencyjne. Organizacja i budowa komputera, architektura CISC, RISC. Organizacja i architektura CPU, wieloprocessorowość, wielowątkowość. Organizacja pamięci ulotnej i trwałej. Nośniki danych, zapis, odczyt, przechowanie informacji. Zastosowanie redundancji, ochrona przed utratą danych. Interfejsy i komunikacja komputera z innymi urządzeniami oraz otoczeniem.

Systemy operacyjne

Symbole efektów uczenia się: P6_WG8, KP6_UW6, KP6_UW9, KP6_KK1

Treści programowe zapewniające uzyskanie efektów uczenia się:

Ogólna charakterystyka systemów operacyjnych. Identyfikacja użytkowników i dostęp do zasobów w systemie. Nazwy wieloznaczne i wyrażenia regularne. Mechanizm redykcji i budowanie potoków poleceń. Skrypty powłoki systemowej. System plików. Zarządzanie procesami i wątkami. Proces ładowania i startu systemu. Mechanizmy działania współbieżnego. Algorytmy szeregowania zadań. Przegląd podstawowych programów narzędziowych w Unixie. Unixowe narzędzia do archiwizacji i kompresji danych. Rutynowe prace administracyjne. Praktyczna umiejętność obsługi i zarządzania systemami operacyjnymi.

Bazy danych

Symbole efektów uczenia się: KP6_WG5, KP6_UW7, KP6_KK1

Treści programowe zapewniające uzyskanie efektów uczenia się:

Wprowadzenie do problematyki baz danych. Relacyjny model danych, tabele, klucze obce i inne więzy integralności. Modelowanie danych – model związków-encji. Transformacja modelu ER do modelu relacyjnego. Normalizacja schematów

logicznych relacji. Organizacja plików. Indeksy. Przetwarzanie transakcyjne. Algorytmy zarządzania współbieżnym wykonywaniem transakcji. Transakcyjne odtwarzanie bazy danych po awarii. Optymalizacja zapytań.

Technologie sieciowe

Symbole efektów uczenia się: KP6_WG7, KP6_UW6, KP6_UW8, KP6_KK1

Treści programowe zapewniające uzyskanie efektów uczenia się:

Stos protokołów ISO/OSI i TCP/IP (warstwy i ich znaczenie), adresowanie IP, routing statyczny i dynamiczny, przełączanie, wirtualne sieci lokalne (VLAN), wirtualne sieci prywatne (VPN), listy kontroli dostępu, zapory sieciowe.

Sztuczna inteligencja

Symbole efektów uczenia się: KP6_WG9, KP6_UW5, KP6_UW10, KP6_UK3

Treści programowe zapewniające uzyskanie efektów uczenia się:

Wybrane definicje i zastosowania sztucznej inteligencji. Reprezentacja wiedzy. Dokładne i heurystyczne przeszukiwania przestrzeni stanów. Gry dwuosobowe: drzewo gry, heurystyczna ocena konfiguracji gry, metoda mini-max. Podstawowe metody klasyfikacji: najbliższych sąsiadów, sztuczne sieci neuronowe. Wybrane metody podejmowania decyzji i zastosowanie do klasyfikacji: drzewa decyzyjne, wnioskowanie Bayesa. Sieci neuronowe. Przetwarzanie języka naturalnego. Metody przetwarzania wiedzy niedoskonałej: zbiory rozmyte, metody probabilistyczne. Perspektywy zastosowań sztucznej inteligencji.

Bezpieczeństwo systemów informatycznych

Symbole efektów uczenia się: KP6_WG2, KP6_UW6, KP6_KK1

Treści programowe zapewniające uzyskanie efektów uczenia się:

Wprowadzenie do problemów bezpieczeństwa systemów informatycznych, studia przypadków. Elementy kryptografii, rodzaje szyfrów, PKI (Public Key Infrastructure), podpis cyfrowy. Bezpieczeństwo systemów operacyjnych, typowe naruszenia bezpieczeństwa, wirusy, konie trojańskie itp. Bezpieczeństwo infrastruktury sieciowej, bezpieczeństwo protokołów sieciowych w warstwach OSI (Open Systems Interconnection model), protokół IPsec, tunele VPN, zapory sieciowe (firewall), bezpieczeństwo infrastruktury sieci bezprzewodowych i urządzeń mobilnych (WiFi, Bluetooth), bezpieczeństwo usług VoIP. Bezpieczeństwo aplikacji użytkowych i usług, protokół SSL/TLS (warstwa sesji), protokoły aplikacyjne (X.400, PEM, PGP). Bezpieczne programowanie, tworzenie bezpiecznego kodu, krytyczne błędy programistyczne, bezpieczne biblioteki. Zarządzanie bezpieczeństwem, monitorowanie zabezpieczeń, przynęty i pułapki, kamuflaż, detekcja intruzów (IDS/IPS), narzędzia analizy zabezpieczeń (dzienniki zdarzeń, gromadzenie statystyk, rejestry lokalne i centralne), procedury reagowania, dokumentowanie incydentów, aktualizacja systemów operacyjnych i aplikacji.

Grupa Zajęć_4 Programowanie

Podstawy programowania strukturalnego

Symbole efektów uczenia się: KP6_WG4, KP6_UW3, KP6_UW4, KP6_UW5, KP6_KK1

Treści programowe zapewniające uzyskanie efektów uczenia się:

Struktura programu w języku C, argumenty funkcji main. Preprocesor, kompilator, assembler. Słowa kluczowe, identyfikatory, komentarze. Typy danych, modyfikatory (long, short, signed, unsigned), konwersja typów. Rozmiar danych, stałe, zmienne. Dane złożone: tablice, struktury, unie, łańcuchy. Operatory, priorytety operatorów, wyrażenia. Instrukcje proste i strukturalne. Podstawowe instrukcje wejścia/wyjścia. Formatowanie ciągu znaków. Pliki, zapis i odczyt danych. Zarządzanie pamięcią. Wskaźniki, zmienne wskaźnikowe, arytmetyka wskaźników, tablice i listy. Podprogramy, funkcje, sposoby przekazywania parametrów przez wartość i referencje. Rekurencja. Zarządzanie i gospodarka pamięcią, stos i sarta, statyczny i dynamiczny przydział pamięci. Pliki nagłówkowe, biblioteki dynamiczne.

Wstęp do programowania obiektowego

Symbole efektów uczenia się: KP6_WG4, KP6_UW3, KP6_UW4, KP6_UW5, KP6_KK1

Treści programowe zapewniające uzyskanie efektów uczenia się:

Kompilator C++, wsteczna zgodność z C. Struktury i klasy. Własności i metody składowe klasy. Konstruktory i destruktory, tworzenie obiektów. Wskaźniki i referencje. Metody statyczne, stałe i ulotne. Funkcje zaprzyjaźnione. Agregaty i kompozyty. Hermetyzacja i interfejsy. Operacje wejścia/wyjścia. Strumienie, klasa iostream, formatowanie. Pliki, klasa fstream. Napisy, klasa string. Przeciążanie funkcji i operatorów. Dziedziczenie, przesłanianie, metody wirtualne i polimorfizm, klasy abstrakcyjne, wirtualne destruktory, wielodziedziczenie. Wzorce, typy generyczne, szablony klas. Wyjątki, zgłaszanie, wychwytywanie, hierarchie wyjątków, wyjątki w konstruktorach i destruktorach. Gospodarka pamięcią, dynamiczna alokacja i dealokacja pamięci. Biblioteki i reusability.

Grupa Zajęć_5 Programowanie w internecie

Tworzenie stron webowych

Symbole efektów uczenia się: KP6_WG6, KP6_UW14, KP6_KO1

Treści programowe zapewniające uzyskanie efektów uczenia się:

Hypertekst, architektura WWW. Język HTML jako opis logicznej struktury strony WWW. Przegląd podstawowych znaczników: sekcje, listy, tabele, formularze. Nawigacja, odnośniki. Osadzanie elementów graficznych i multimedialnych. Kodowanie znaków, Unicode i UTF. Kaskadowe arkusze stylów CSS jako opis wyglądu strony WWW. Układ strony, rozmieszczenie i zachowanie elementów składowych. Efekty wizualne. Język JavaScript programowania po stronie przeglądarki. Tworzenie interaktywnych stron WWW. Obiektowy model dokumentu (DOM). Obsługa zdarzeń. Obsługa formularzy. Praktyczne skrypty: ukrywanie/odkrywanie elementów na stronie, rozwijane menu, pokaz slajdów.

Zastosowanie biblioteki jQuery. Tworzenie stron responsywnych, jQuery Mobile i Bootstrap. Umieszczenie strony na serwerze HTTP. Narzędzia wspomagające proces tworzenia treści webowej. Systemy zarządzania treścią: Wordpress, Joomla i Drupal.

Tworzenie aplikacji webowych

Symbole efektów uczenia się: KP6_WG6, KP6_WG7, KP6_UW4, KP6_UW13, KP6_UW14, KP6_KO1

Treści programowe zapewniające uzyskanie efektów uczenia się:

Protokół HTTP, metody GET i POST, technologia klient-serwer, serwer HTTP na przykładzie Apache. Język PHP programowania po stronie serwera. Elementy języka, typy danych, zmienne, instrukcje warunkowe, tablice asocjacyjne, pętle, programowanie obiektowe Obsługa formularzy, obsługa plików, obsługa baz danych, ciasteczka, sesje. Format wymiany danych XML i JSON. Technologia AJAX do synchronicznej i asynchronicznej komunikacji z serwerem HTTP. Mechanizm CGI uruchamiania programów na serwerze HTTP do obsługi żądań. Zasady tworzenia aplikacji webowych, dobre praktyki. Podział aplikacji na frontend i backend. Kwestie bezpieczeństwa w aplikacjach webowych, autentykacja i autoryzacja.

Tworzenie aplikacji mobilnych

Symbole efektów uczenia się: KP6_UW11, KP6_UW13, KP6_UU2

Treści programowe zapewniające uzyskanie efektów uczenia się:

Przegląd mobilnych systemów operacyjnych (Symbian, Apple iOS, Google Android). Tworzenie layoutów wyświetlenia elementów na urządzeniu mobilnym, rodzaje layoutów i ich własności, grupowanie layoutów. Budowa szkieletu aplikacji (zasoby, aktywności, intencje, manifest aplikacji). Wprowadzanie danych. Obsługa zdarzeń. Praca w sieci. Zastosowanie baz danych w aplikacjach mobilnych.

Grupa Zajęć_6 Komunikacja człowiek-maszyna

Komunikacja człowiek-maszyna

Symbole efektów uczenia się: KP6_WG9, KP6_WG10, KP6_UW10, KP6_UO1

Treści programowe zapewniające uzyskanie efektów uczenia się:

Współczesne metody i przestrzenie interaktywnej komunikacji człowiek-maszyna, z uwzględnieniem rosnącej roli rozwiązań opartych na sztucznej inteligencji (chatboty, rzeczywistość wirtualna, rzeczywistość rozszerzona, rozpoznawanie obrazów). Komunikacja w języku naturalnym, rozpoznawanie i synteza mowy. Wizualizacja danych. Projektowanie interfejsów, dobre i złe przykłady i praktyki projektowania interfejsów, heurystyki projektowania Nielsena. Prototypowanie jako forma komunikacji twórców aplikacji informatycznych z użytkownikami, rodzaje prototypów.

Tworzenie aplikacji i interfejsów graficznych

Symbole efektów uczenia się: KP6_UW10, KP6_UW11, KP6_UK3, KP6_UU1, KP6_UU2, KP6_KO1

Treści programowe zapewniające uzyskanie efektów uczenia się:

Charakterystyka programowania obiektowego w języku C#. Podstawy graficznego interfejsu użytkownika. Ogólne zasady tworzenia graficznego interfejsu użytkownika. Urządzenia wejściowe i wyjściowe. Podstawowe informacje na temat Windows API. Standardowe kontrolki Windows, etykiety, menu, menu kontekstowe, paski narzędzi, paski statusu, paski podziału. Tworzenie aplikacji z użyciem Windows Forms. Kontrolki dostępne w Windows Forms. GDI a GDI+. Używanie GDI+. Prezentacja i edycja informacji ze źródeł tabelarycznych. Okna dialogowe. Wybrane mechanizmy systemu operacyjnego Windows. Lokalizacja i regionalizacja: tworzenie wielojęzycznych GUI.

Grupa Zajęć 7: Przedmioty do wyboru

Techniki uczenia maszyn

Symbole efektów uczenia się: KP6_WG5, KP6_WG9, KP6_UW1, KP6_UW2, KP6_UW5, KP6_UK3

Treści programowe zapewniające uzyskanie efektów uczenia się:

Rozpoznawanie wzorców, reprezentacja informacji, przestrzeń cech, przekształcania przestrzeni atrybutów (dyskretyzacja), zadanie klasyfikacji, systemy uczące się, uczenie nadzorowane, nienadzorowane, ze wzmocnieniem, techniki. Regresja liniowa. Metody klasyfikacji: klasyfikator bayesowski; metoda wektorów nośnych; drzewa decyzyjne, konstrukcja drzewa, lasy losowe. Ocena jakości klasyfikatorów. Analiza skupień, metoda k-średnich. Sieci neuronowe.

Inteligentne systemy informacyjne

Symbole efektów uczenia się: KP6_WG5, KP6_WG9, KP6_UW1, KP6_UW2, KP6_UW5, KP6_UK3

Treści programowe zapewniające uzyskanie efektów uczenia się:

Podjęcie lingwistyczne do zdefiniowania pojęć danych, informacji i wiedzy. Formalna definicja pojęcia metody reprezentacji wiedzy jako pary: język i operatory manipulacji wiedzy, z naciskiem na wnioskowanie. Logika klasyczna jako metoda reprezentacji wiedzy, systemy informacyjne w logice klasycznej i niestandardowej (Reitera logika domniemań). Zastosowanie wybranych metod reprezentacji wiedzy (sieci semantyczne, atomy semantyczne, ramy i skrypty, ontologie, sieci neuronowe) do projektowania inteligentnych systemów informacyjnych.

Zaawansowane programowanie

Symbole efektów uczenia się: KP6_WG4, KP6_UW4, KP6_UW5, KP6_KK1

Treści programowe zapewniające uzyskanie efektów uczenia się:

Programowanie w językach Java, JavaScript, Perl oraz Python. Dostępne kompilatory i interpretery. Proste i złożone typy danych, tablice asocjacyjne. Składnia, operacje oraz instrukcje, instrukcje przypisania, warunkowe i iteracyjne. Funkcje, przekazywanie argumentów, przeciążanie funkcji oraz operatorów, przesłanianie. Wzorce oraz typy generyczne. Funkcje anonimowe, wyrażenia lambda. Programowanie obiektowe, klasy a obiekty, wskaźniki i referencje, konstruktory i destruktory. Realizacja dziedziczenia, polimorfizmu, abstrakcji oraz hermetyzacji. Wyjątki, tworzenie, wywoływanie, przechwytywanie.

Programowanie w Javie i Pythonie

Symbole efektów uczenia się: KP6_WG4, KP6_UW4, KP6_UW5, KP6_KK1

Treści programowe zapewniające uzyskanie efektów uczenia się:

Programowanie w języku Java: Typy danych, zmienne, tablice. Operatory. Instrukcje sterujące. Klasy i obiekty. Dziedziczenie i polimorfizm. Przegląd pakietów java.lang i java.util. Obsługa wyjątków. Klasy abstrakcyjne, interfejsy, klasy wewnętrzne. Strumienie, operacje na plikach. Aplety, aplikacje. Programowanie interfejsu graficznego. Typy sparametryzowane. Kolekcje.

Programowanie w języku Python: Typy danych, zmienne i stałe. Listy i krotki. Instrukcje proste i złożone. Przykłady programów. Funkcje, generatory, moduły i pakiety oraz importowanie. Przekazywanie parametrów. Elementy programowania algorytmicznego. Funkcje lambda. Łańcuchy, listy i słowniki. Operatory i operacje na nich. Przykłady programów. Operacje na plikach. Elementy programowania obiektowego. Klasy, obiekty, dziedziczenie, konstruktory, atrybuty, destruktory, czas rzeczywisty w aplikacji, operatory, wiązanie, przeciążenie. Wyrażenia regularne. Wyjątki i ich obsługa. Interakcja z bazą danych. Wielowątkowość. Podstawy aplikacji z użyciem sieci i protokołów sieciowych. Wybrane biblioteki.

Programowanie gier

Symbole efektów uczenia się: KP6_UW11, KP6_UU2

Treści programowe zapewniające uzyskanie efektów uczenia się:

Projektowanie i planowanie gry. Mechanika gier. Środowiska programistyczne. Architektura gry. Efekty graficzne, oświetlenie, shadery. Animacja i GUI. Elementy środowiska, efekty specjalne. Zarządzanie dźwiękiem. Fizyka gry i kolizje. Stosowanie sztucznej inteligencji w grze. Tryb gry wieloosobowy. Testowanie gier.

Testowanie systemów informatycznych

Symbole efektów uczenia się: KP6_UW11, KP6_UU2

Treści programowe zapewniające uzyskanie efektów uczenia się:

Podstawowe pojęcia. (I) Plan testów. Zasoby testowe - środowisko testowe, zespół wykonawców, warunki początkowe. Strategia testowania - wskazanie typu testowania, zdefiniowanie metod oceny testu, postać raportu testów, kryteria pozytywnego zakończenia testów. Zakres testów - identyfikacja testowanego produktu, określenie wymagań. (II) Poziomy testowania. Testowanie akceptacyjne. Testowanie modułów (testowanie jednostkowe). Testowanie integracyjne - metoda wielkiego wybuchu, metoda stopniowej integracji i testowania. Testowanie systemowe, testy połówkowe. (III) Specyfikacja testów. (IV) Typy testowania. Testowanie przeciążeń, testowanie funkcjonalne, testowanie wydajności, testowanie ochrony danych (bezpieczeństwa), testowanie pamięci, testy końcowe, testowanie odporności, testowanie zgodności z dokumentacją użytkownika, testowanie procedury instalacyjnej, testowanie zgodności wersji, testowanie konfiguracji.

Systemy czasu rzeczywistego

Symbole efektów uczenia się: KP6_WG8, KP6_UW9, KP6_KK1

Treści programowe zapewniające uzyskanie efektów uczenia się:

Historia i przykłady zastosowań systemów czasu rzeczywistego. Klasyfikacja zadań

systemu, ograniczenia czasowe ostre (hard) i łagodne (soft). Architektura sprzętowa systemów czasu rzeczywistego. Wymagania stawiane systemom operacyjnym czasu rzeczywistego, modele budowy systemu, szeregowanie zadań, zdarzenia i sygnały, synchronizacja i komunikacja zadań, zakleszczenia i inwersja priorytetu, zależności czasowe, dostęp do urządzeń. Procesy i wątki w systemie czasu rzeczywistego: asynchroniczne, synchroniczne i drugoplanowe. Procesy periodyczne, sporadyczne, aperiodyczne i ich obsługa. Algorytmy planowania zadań w systemach czasu rzeczywistego. Szeregowanie RR, FIFO, sporadyczne, wyłuszczające i kooperacyjne. Komunikacja w reżimie czasu rzeczywistego. Metody i narzędzi do tworzenia oprogramowania czasu rzeczywistego.

Systemy wbudowane

Symbole efektów uczenia się: KP6_WG8, KP6_UW9, KP6_KK1

Treści programowe zapewniające uzyskanie efektów uczenia się:

Zastosowania systemów wbudowanych: inteligentne systemy pomiarowe i wykonawcze, inteligentne systemy budynków, sterowanie procesem technologicznym, od sprzętu AGD, poprzez przemysł motoryzacyjny, medyczny i lotniczy, po stacje kosmiczne. Podstawy teorii sygnałów, próbkowanie, twierdzenie Shannona. Podstawy transmisji sygnałów, media, kodowanie, błędy, synchronizacja. Czujniki, sensory, dwustanowe, wielostanowe, analogowe. Pomiar położenia, kąta, ciśnienia, przyspieszenia, przepływu. Przetworniki DAC, ADC i TDC. Mikrokontrolery i procesory sygnału oparte o ARM i DSP. Układy SoC i SiP. Programowalne sterowniki logiczne PLC, języki programowania, schemat logiczny i cykl pracy. Komputery przemysłowe i kompaktowe. Oprogramowanie systemów wbudowanych, wymagania i ich realizacja, dostęp do zasobów sprzętowych, obsługa zdarzeń, systemy dwuplanowe, zadania taktowane czasem, zadania taktowane zdarzeniami, synchronizacja zadań. Systemy operacyjne czasu rzeczywistego.

Administracja systemów komputerowych

Symbole efektów uczenia się: KP6_WG5, KP6_UW7, KP6_KK1

Treści programowe zapewniające uzyskanie efektów uczenia się:

Sylwetka administratora, kwestie zarządzanie użytkownikami, sporządzania dokumentacji, etyka pracy administratora oraz zagadnienia prawne. Struktura logiczna nośników danych, partycje i systemy plików. Proces uruchamiania komputera, bootloadery i bootmanagery. Redundancja i nadmiarowość w przechowywaniu danych, systemy RAID, programowe i sprzętowe. Kopie zapasowe i archiwizacja danych. Tworzenie kopii i odzyskiwanie danych, kopie pełne i przyrostowe, systemy NAS i biblioteki taśmowe. Zdalna administracja i konfiguracja. Połączenia zdalnej konsoli poprzez SSH i RDP, moduły Lights-Out Management. Przegląd podstawowych usług sieciowych: HTTP, SMTP, POP/IMAP, SMB/CIFS, NFS, FTP. Monitorowanie sprzętu i oprogramowania. Systemy monitorowania Zabbix. Analiza i rotacja dzienników systemowych. Konserwacja i aktualizacja systemów i oprogramowania. Konfiguracja i zarządzanie siecią LAN. Konfiguracja urządzeń sieciowych jak routery, przełączniki, punkty dostępowe sieci bezprzewodowej. Wyposażenie i organizacja serwerowni, okablowanie strukturalne, zasilanie, wentylacja, systemy bezpieczeństwa.

Nierelacyjne bazy danych

Symbole efektów uczenia się: KP6_WG5, KP6_UW7, KP6_KK1

Treści programowe zapewniające uzyskanie efektów uczenia się:

Systemy OLAP i OLTP. Model relacyjny baz SQL, atomowość, spójność, izolacja, trwałość. Asocjacyjne struktury danych, grafy asocjacji. Zastosowania baz NoSQL. Teoria CAP, consistency, availability, partition tolerance. Kategorie baz NoSQL, Key-Value stores, Column Stores, Document Stores, Graph Stores. Logiczny model danych w bazie wielowymiarowej: fakty, wymiary, hierarchie i atrybuty; schemat gwiazdy, płątka śniegu i konstelacji; operacje wielowymiarowe. Fizyczny model danych: tabele, relacje, widoki, zapewnienie integralność danych, aspekty sprzętowe. Zagadnienia wydajności: przetwarzanie równoległe, partycjonowanie i indeksowanie. Procesy ETL oraz integracja danych. Kwerendy SQL, DMX oraz DMQL. Replikacja i archiwizacja. Aspekty bezpieczeństwa i kontroli dostępu. Eksploracja danych, klasyfikacja i regresja.

Zarządzanie IT usługami

Symbole efektów uczenia się: KP6_WK2, KP6_UW15, KP6_UK1, KP6_UK2, KP6_KK1, KP6_KO1, KP6_KR1

Treści programowe zapewniające uzyskanie efektów uczenia się:

Zarządzanie usługami: Podstawowe definicje, model procesu, charakterystyki, funkcje a role, cykl życia usług wg. ITIL v3. Wykonywanie usług: zarządzanie zdarzeniami, zarządzanie incydentami, spełnienie żądania, zarządzanie problemami, zarządzania dostępem, Service Desk, zarządzanie IT działania. Ciągłe doskonalenie usług: ciągły model doskonalenia usług, model Plan-Do-Check-Act, kluczowe wskaźniki wydajności, metryki, model RACI. Przekazanie do eksploatacji: zarządzanie wiedzą, SKMS, zarządzanie zmianami, zarządzanie aktywami i konfiguracją usług, Zarządzanie wdrażaniem i wydaniem. Projektowanie usług: cele i założenia, pakiet projektowanych usług, zarządzanie katalogiem usług, zarządzanie poziomem usług, zarządzanie dostępnością; zarządzanie bezpieczeństwem informacji, zarządzanie dostawcami; zarządzanie wydajnością. Strategia usług: narzędzia i gwarancje; majątek, zasoby i możliwości, portfolio usług, w analizie ryzyka i zarządzania, zarządzanie popytem, zarządzanie finansami. Wprowadzenie w problematykę zarządzania usługami - gra symulacyjna. Definicja SLA. Ustawienia Service Desk Plus. Realizacja modelu RACI w Service Desk Plus. Budowa katalogu usług w Service Desk Plus. Proces zarządzania incydentami w Service Desk Plus. Otrzymanie a interpretacja raportów systemów Service Desk Plus.

Zarządzanie IT projektami

Symbole efektów uczenia się: KP6_WK2, KP6_UW15, KP6_UK1, KP6_UK2, KP6_KK1, KP6_KO1, KP6_KR1

Treści programowe zapewniające uzyskanie efektów uczenia się:

Metodyki SCRUM, Agile, Kanban. Rozpoczęcie projektu. Współpraca z zarządem. Zarządzanie zakresem projektu. Tworzenie budżetu. Tworzenie planu projektu. Organizowanie zespołu projektowego. Zarządzanie zespołami. Realizowanie planu projektu. Wprowadzanie zmian do projektu. Zamykanie projektu. Oprogramowanie Jira.

Grupa Zajęć_8 Inżynieria oprogramowania

Modelowanie procesów

Symbole efektów uczenia się: KP6_UW12, KP6_UK2, KP6_UK3, KP6_UO1, KP6_KK1

Treści programowe zapewniające uzyskanie efektów uczenia się:

Część BPMN. Bramki — dzielenie i łączenie procesów. Bramka wykluczająca, niewykluczająca, równoległa, złożona, bramka oparta na zdarzeniach. Przepływy. Przepływ sekwencji, przepływ komunikatu, asocjacje. Obiekty danych. Modelowanie obiektów i magazynów danych, przepływ obiektów w procesach, wejścia i wyjścia danych, kolekcje danych. Kolaboracje i konwersacje. Modelowanie kolaboracji, procesy prywatne i publiczne, wieloinstancyjni uczestnicy procesów biznesowych, konwersacje. Zdarzenia i ich typy. Zadanie techniczne systemu informatycznego - wymagania funkcjonalne i нефункционалне. Wymagania interfejsu graficznemu. Część UML. Diagram przypadków użycia. Typy asocjacji. Diagram czynności. Podstawowe elementy składowe – czynności, akcji, przepływy sterowania, początek, koniec, zakończenie przepływu. Diagram maszyny stanowej. Podstawowe elementy składowe – stan, przejście, stan początkowy i końcowy. Kategorie stanów – proste, złożone, podstany. Diagramy interakcji. Rodzaje diagramów interakcji – sekwencji, komunikacji, harmonogramowania, sterowania interakcja. Podstawowe elementy diagramu sekwencji – klasyfikator, komunikat, linia życia, ośrodek sterowania. Fragmenty wyodrębnione – alternatywa, opcja, przerwanie, iteracja itp. Bramy.

Inżynieria oprogramowania

Symbole efektów uczenia się: KP6_WG4, KP6_WG10, KP6_UW11, KP6_UW12, KP6_UO1, KP6_KK1

Treści programowe zapewniające uzyskanie efektów uczenia się:

Podstawowe organizacyjne i ekonomiczne zagadnienia związane z inżynierią oprogramowania. Procesy związane z wytwarzaniem oprogramowania. Podstawowe modele cyklu życia oprogramowania. Podejście klasyczne a zwinne od rozwijania oprogramowania. Inżynieria wymagań. Metody opisywania oprogramowania: przypadki użycia, historie użytkownika, UML i in. Wzorce projektowe. Dobre praktyki związane z projektowaniem, kodowaniem, dokumentowaniem prac, wdrożeniem i in. Testowanie oprogramowania. Sposoby zapewnienia jakości oprogramowania. Zarządzanie konfiguracją projektu. Instytucje zawodowe i standaryzacyjne, zasoby wiedzy i standardy związane z inżynierią oprogramowania.

Grupa Zajęć_9 Zagadnienia zawodowe i prawne informatyki

Ergonomia i BHP

Symbole efektów uczenia się: KP6_WK1, KP6_WK3

Treści programowe zapewniające uzyskanie efektów uczenia się:

Podstawowe pojęcia bezpieczeństwa i higieny pracy. Warunki pracy i oddziaływanie środowiska na organizm ludzki (temperatura, wilgotność, naświetlenie). Hałas: natężenie hałasu; rodzaje hałasu; dopuszczalne wartości hałasu. Pyły przemysłowe w środowisku pracy: oddziaływanie na organizm ludzki, ochrona przed nadmiernym

pyleniem. Oddziaływanie prądu elektrycznego na organizm ludzki; porażenia przy obsłudze urządzeń elektrycznych; rodzaje i uwarunkowania oddziaływań; wartości graniczne natężenia prądu. Zasady postępowania w przypadku rażenia prądem elektrycznym. Podstawowe akty prawne dotyczące BHP w świetle prawa polskiego i litewskiego. Wypadki i choroby zawodowe; przyczyny wypadków i chorób zawodowych, świadczenia z tytułu wypadków przy pracy i chorób zawodowych

Ochrona własności intelektualnej i etyka informatyczna

Symbole efektów uczenia się: KP6_WK1

Treści programowe zapewniające uzyskanie efektów uczenia się:

Etyka i jej znaczenie. Wprowadzenie do ochrony własności intelektualnej, pojęcie własności intelektualnej, terminologia. Obiekty własności intelektualnej. Prawa autorskie, wynalazcze i pokrewne oraz ich ochrona i zarządzanie. Umowy licencyjne: licencja ograniczona, pełna, niewyłączna, sublicencja, otwarta, dorozumiana, przymusowa. Geneza i definicje etyki informatycznej. Własność oprogramowania. Odpowiedzialność zawodowa informatyków, studia przypadków. Przepisy kodeksu zawodowego informatyków, studia przypadków. Kodeksy zawodowe informatyków.

Grupa Zajęć_10 IT w zagadnieniach zarządzania

Systemy informatyczne w zarządzaniu przedsiębiorstwami

Symbole efektów uczenia się: KP6_UW16, KP6_UO1

Treści programowe zapewniające uzyskanie efektów uczenia się:

Systemy informatyczne w organizacjach. Zintegrowane systemy informatyczne: MRPII/ERP: MRP, PLM, SCM, CRM, BI. Moduł zarządzania relacjami z klientem: własności, podstawowe operacje, analiza przypadku biznesowego. Moduł inteligencji biznesowej: własności, podstawowe operacje, analiza przypadku biznesowego. Nowoczesne trendy. Zapoznanie się z istniejącymi na rynku SZP i ich funkcjami. Kryteria wyboru SZP. Moduł zarządzania relacjami z klientem. Moduł zarządzania łańcuchem dostaw. Moduł inteligencji biznesowej. SZP pracujące jako SaaS.

Usługi w chmurze obliczeniowej

Symbole efektów uczenia się: KP6_UW14, KP6_UU1, KP6_UU2

Treści programowe zapewniające uzyskanie efektów uczenia się:

Zagadnienia teoretyczne: Obliczenia chmurowe i chmurowe usługi. Własności. Architektura i modele infrastruktury. Typy chmur obliczeniowych. Rodzaje usług. Narzędzia i usługi tworzenia usług chmur obliczeniowych. Przechowywanie i zarządzanie danymi w chmurze obliczeniowej. Prywatność i ryzyko. Bezpieczeństwo danych i sieci. Zarządzanie chmurą obliczeniową. Wirtualizacja i jej własności. Zagadnienia praktyczne: Korzystanie z usług chmur obliczeniowych w kontekście własnej kariery - od praktyk zarządzania przedsiębiorstwem do data mining i stworzenia i wykorzystywania oprogramowania, pracującego w chmurze obliczeniowej.

Grupa Zajęć_11 Praktyka zawodowa

Wymiar praktyk zawodowych – 6 miesięcy (840 godzin): 2 miesiące po IV semestrze studiów, 4 miesiące w trakcie VI semestru studiów

Liczba punktów ECTS – 30

Podane poniżej opisy zagadnień i tematów praktyk mają charakter generyczny. Powinny one być dostosowane do profilu i procesów biznesowych firmy/organizacji, w której będzie odbywać się praktyka.

Na każdym etapie praktyki student realizuje ścieżkę A lub ścieżkę B.

Praktyka zawodowa I

Symbole efektów uczenia się: KP6_UW7, KP6_UW11, KP6_UW16, KP6_UK1, KP6_UO1, KP6_UU2, KP6_KK1

Treści programowe zapewniające uzyskanie efektów uczenia się:

A – Projektowanie i zarządzanie systemami informatycznymi

Wprowadzenie w zagadnienia środowiska pracy danej firmy/instytucji. Ogólne przeszkolenie w zakresie przepisów BHP. Rola i zadania IT w przedsiębiorstwie. Struktura pracy i organizacja środowiska informatycznego w danej firmie/instytucji. Zasady współpracy w zespole. Wybrane przykłady działalności informatycznej w firmie/instytucji. Funkcjonowanie służb IT w firmie. Zagadnienia organizacyjno-prawne regulujące zadania i uprawnienia pracowników służb IT. Konfiguracja sprzętu komputerowego i oprogramowania. Zadania związane z konserwacją, eksploatacją i/lub modernizacją sieci komputerowych. Instalowanie i uruchamianie systemów oprogramowania użytkowego. Praca z urządzeniami i oprogramowaniem systemów baz danych, systemów multimedialnych i serwisów webowych.

B – Projektowanie i implementacja serwisów/aplikacji informatycznych

Wprowadzenie w zagadnienia środowiska pracy danej firmy/instytucji. Ogólne przeszkolenie w zakresie przepisów BHP. Rola i zadania IT w przedsiębiorstwie. Struktura pracy i organizacja środowiska informatycznego w danej firmie/instytucji. Zasady współpracy w zespole. Wybrane przykłady działalności informatycznej w firmie/instytucji. Funkcjonowanie służb IT w firmie. Zagadnienia organizacyjno-prawne regulujące zadania i uprawnienia pracowników służb IT. Konfiguracja sprzętu komputerowego i oprogramowania. Projektowanie i implementacja komponentów systemów korzystających z baz danych lub hurtowni danych, w tym dostępnych przez internet. Administrowanie i strojenie systemów baz danych. Implementacja elementów oprogramowania dla danej firmy/instytucji i jej klientów/użytkowników. Tworzenie prostych aplikacji webowych. Testowanie oprogramowania i systemów.

Praktyka zawodowa II

Symbole efektów uczenia się: KP6_UW6, KP6_UW11, KP6_UW14, KP6_UW16, KP6_UK1, KP6_UK2, KP6_UO1, KP6_UU2, KP6_KK1

Treści programowe zapewniające uzyskanie efektów uczenia się:

A – Projektowanie i zarządzanie systemami informatycznymi

Zarządzanie/administracja sieciami komputerowymi, obsługa i administrowanie systemami operacyjnymi, serwisami informacyjnymi, systemami archiwizowania danych oraz serwisem pocztowym w danej firmie/instytucji. Zasady tworzenia

zintegrowanych systemów bezpieczeństwa. Systemy bezpieczeństwa i zasady ich użytkowania w danej firmie/instytucji, w tym metody ochrony i zapewnienia integralności zasobów informacyjnych. Techniki monitorowania i testowania systemów informatycznych oraz detekcji anomalii. Projektowanie, implementacja i testowanie komponentów systemów informatycznych. Obsługa i aktualizacja oprogramowania wytwarzanego w firmie oraz gotowego oprogramowania. Administrowanie własnymi serwisami informatycznymi oraz serwisami przeznaczonymi dla klientów danej firmy/instytucji, w tym serwisami webowymi. Obsługa helpdesku. Przygotowywanie i aktualizacja dokumentacji systemów informatycznych.

B – Projektowanie i implementacja serwisów/aplikacji informatycznych

Zasady przygotowania i implementacji projektów informatycznych w danej firmie/instytucji. Metody zarządzania wytwarzaniem projektów informatycznych. Projektowanie i implementacja aplikacji, w tym aplikacji mobilnych. Programowanie, także w językach skryptowych, optymalizowanie i wdrażanie oprogramowania oraz serwisów webowych. Projektowanie, implementacja i testowanie komponentów systemów informacyjnych, systemów czasu rzeczywistego, systemów wspomaganie decyzji oraz systemów mobilnych. Wykorzystanie metod sztucznej inteligencji, w tym uczenia maszynowego do analizy danych. Przygotowywanie i aktualizacja dokumentacji użytkowania aplikacji.

Grupa Zajęć_12 Praca dyplomowa

Seminarium dyplomowe

Symbole efektów uczenia się: KP6_UK1, KP6_UK2

Treści programowe zapewniające uzyskanie efektów uczenia się:

Podstawowe reguły związane z metodologią pisania pracy dyplomowej. Podstawowe zasady konstrukcji prac naukowych. Forma i struktura pracy dyplomowej. Graficzne elementy pracy dyplomowej. Przygotowanie referatu i prezentacji. Prezentacja wyników pracy studentów uzyskanych w ramach przygotowywania pracy dyplomowej, doskonalenie komunikatywnego przekazywania wiedzy, prezentacja opracowanych zagadnień z listy zagadnień egzaminacyjnych. Zakres tematów referatów adekwatny do tematów przygotowywanych prac dyplomowych.

Pracownia dyplomowa I-II

Student wybiera do realizacji jedną ścieżkę dla obu części Pracowni dyplomowej

Symbole efektów uczenia się: KP6_UK3, KP6_UU1, KP6_KO1

Treści programowe zapewniające uzyskanie efektów uczenia się:

A – Projektowanie i implementacja aplikacji/serwisów informatycznych

Ukierunkowanie studenta do opracowania i napisania pracy dyplomowej. Opis uzasadnienia celu pracy dyplomowej danego studenta, opis aktualnego stanu wiedzy związanej z realizowanym tematem pracy, poszukiwanie informacji w literaturze, również w językach obcych, planowanie, przeprowadzanie i krytyczna ocena eksperymentów, przedstawienie wyników badań w samodzielnie napisanej pracy. Treści dobierane są do tematyki realizowanych prac dyplomowych. Konsultacje. Sporządzanie pracy licencjackiej. Plagiaty.

B – Sztuczna inteligencja i analiza danych

Ukierunkowanie studenta do opracowania i napisania pracy dyplomowej. Opis uzasadnienia celu pracy dyplomowej danego studenta, kwerenda dotycząca źródeł, również w językach obcych, które zawierają informacje relewantne do tematu pracy dyplomowej, opis i analiza aktualnego stanu wiedzy związanej z realizowanym tematem pracy, zaprojektowanie i implementacja oraz testowanie prototypu środowiska wykorzystującego techniki sztucznej inteligencji, uczenia maszynowego lub analizy danych, przeprowadzanie i krytyczna ocena eksperymentów, przedstawienie wyników badań w samodzielnie napisanej pracy. Treści dobierane są do tematyki realizowanych prac dyplomowych. Konsultacje. Sporządzanie pracy licencjackiej. Ewaluacja pracy dyplomowej pod kątem wymagań antyplagiatowych.

Presentation techniques

Symbole efektów uczenia się: KP6_UK1, KP6_UK2, KP6_UU1, KP6_KR1

Treści programowe zapewniające uzyskanie efektów uczenia się:

Professional IT technical document formatting. Composing a presentation document. Making an oral public presentation. Developing presentation skills for passing job interviews. Negotiation techniques: employees–employers. Social networks positive and negative impacts. IT projects presentations for development teams and for clients, according to the Agile methodology.

Grupa Zajęć_13 Języki obce

Język angielski I-IV

Symbole efektów uczenia się: KP6_UK1

Treści programowe zapewniające uzyskanie efektów uczenia się:

Tematyka: Terminologia komputerowa, skróty. Typy użytkowników komputerów, zastosowanie komputerów w różnych zawodach i w życiu codziennym. Architektura komputera: części komputera oraz urządzenia peryferyjne. Systemy operacyjne. Graficzny interfejs użytkownika. Opis funkcjonowania przyrządu. Typy sieci. Internet. Projektowanie, opis i ocena stron komputerowych. Systemy komunikacyjne. Obsługa komputerów. Serwis internetowy. Ochrona danych: problemy techniczne oraz prawne. Zawody związane z informatyką. *Język:* Czasy teraźniejsze: present simple, present continuous, present perfect continuous. Czasy przeszłe: past simple, past continuous, , past perfect. Czasy przyszłe: future simple, be going to. Stopniowanie przymiotników. Strona czynna i strona bierna. Tryb rozkazujący i warunkowy (first i second conditional). Zdania podrzędne czasu i przydawki, spójniki. Czasowniki modalne. Spójniki, idiomy i czasowniki frazalne. Przyimki, tryby warunkowe. *Pisanie:* Pisanie CV i listu z prośbą o pracę, e-maila, instrukcji. Opisywanie urządzeń i systemów, ich zastosowania i funkcji. Opisy wykresów i diagramów. Wypełnianie formularzy i tabeli.

Fachowa terminologia w języku litewskim

Symbole efektów uczenia się: KP6_UK2

Treści programowe zapewniające uzyskanie efektów uczenia się:

Najważniejsze wymagania ogólne z zakresu informatyki - słownictwo, gramatyka, wymowa, akcent. 2. Język specjalności. Różnice między językiem pisanym

a mówionym. Język publiczny i niepubliczny, ich związek ze stosowaniem języka specjalistycznego i zawodowego. Analiza i odzwierciedlenie tekstów specjalistycznych. 3. Pojęcia. Rodzaje pojęć. Wymowa i akcentowanie pojęć. Pojęcia litewskie i zapożyczone. 4. Przyczyny i źródła nieprawidłowości językowych. 5. Pisemny tekst specjalności. Znajomość przygotowania dokumentacji technicznej. 6. Wystąpienia publiczne.

Grupa Zajęć_14 Przedmioty humanistyczne i społeczne

Historia społeczna Europy

Symbole efektów uczenia się: KP6_UU1, KP6_KO1

Treści programowe zapewniające uzyskanie efektów uczenia się:

Kontynent Europejski – kształtowanie się społeczeństw stanowych. Chrystianizacja Europy i kryzys chrześcijaństwa. Myśl polityczna odrodzenia w Europie. Rewolucja angielska - skutki społeczne, gospodarcze i polityczne. Rewolucja francuska i jej wpływ na dzieje kontynentu. Polska czasów Stanisławowskich. Konstytucja 3 maja 1791. Przebieg i konsekwencje Wiosny Ludów w Europie. Wzrost znaczenia kwestii robotniczej - nauka społeczna kościoła katolickiego. Zmiany w układzie sił po I wojnie światowej - odbudowa państwowości polskiej i litewskiej. Dyktatury w Europie w okresie międzywojennym. II wojna światowa. Podział Europy. Polskie Państwo Podziemne. Stalinizm w ZSRR i państwach bloku sowieckiego oraz próby oporu społecznego. Dzieje polityczne Europy Zachodniej po II wojnie światowej. Jesień Ludów 1989 r. i jej konsekwencje. Rozpad ZSRR i bloku radzieckiego. Procesy integracyjne i dezintegracyjne w Europie. Brexit i jego skutki.

Mniejszości narodowe i etniczne w Europie

Symbole efektów uczenia się: KP6_UU1, KP6_KO1

Treści programowe zapewniające uzyskanie efektów uczenia się:

Definicja narodu, państwa narodowego i mniejszości narodowej. Mniejszość etniczna. Modele relacji większości państwowej i mniejszości. Mały traktat Wersalski a kraje europejskie. Mniejszości narodowe w polskiej myśli politycznej na przełomie XIX i XX wieku. Polityka mniejszościowa II RP. Wileński model polsko-żydowskiego współistnienia w okresie międzywojennym. Mniejszości narodowe w latach II wojny światowej. PRL wobec mniejszości narodowych i etnicznych. Polska i inne kraje obozu socjalistycznego w okresie transformacji a problem mniejszości narodowych. Nacjonalizm w Europie. Ochrona międzynarodowa mniejszości narodowych i etnicznych w Europie w latach 90. XX wieku. Mniejszość polska i inne mniejszości narodowe Europy w XXI wieku.

Podstawy przedsiębiorczości

Symbole efektów uczenia się: KP6_WK2, KP6_UW15

Treści programowe zapewniające uzyskanie efektów uczenia się:

Istota przedsiębiorczości. Rola przedsiębiorcy w procesie podejmowania i prowadzenia działalności gospodarczej. Motywacje przedsiębiorcy. Etyka w działaniu przedsiębiorcy. Przedsiębiorstwo jako efekt działań przedsiębiorczych. Źródła finansowania przedsiębiorstw. Rola państwa i innych instytucji w rozwoju

przedsiębiorczości. Rola samorządu gminnego w rozwoju przedsiębiorczości. Rodzaje przedsiębiorczości. Ogólna charakterystyka przedsiębiorstwa. Uwarunkowania rozwoju przedsiębiorczości. Kapitał intelektualny i jego rola w kształtowaniu. Podejmowanie działalności gospodarczej – istota i uwarunkowania. Podstawy prawne funkcjonowania przedsiębiorstw. Formy prawno-organizacyjne prowadzenia działalności gospodarczej. Źródła finansowania rozwoju działalności gospodarczej. Przedsiębiorczość a innowacyjność. Ryzyko w działalności gospodarczej.

Repetitorium z języka polskiego 1-3

Symbole efektów uczenia się: KP6_UK2, KP6_UU1

Treści programowe zapewniające uzyskanie efektów uczenia się:

Rodzaj męskoosobowy i niemęskoosobowy: rzeczownik, przymiotnik, zaimek, czasownik. Poprawność w zakresie składni zgody: orzeczenie przy podmiocie wielowyrzowym, forma gramatyczna orzecznika, forma orzeczenia przy nietypowych podmiotach. Poprawność w zakresie związku rzędu: łączenie czasowników z rzeczownikami i zaimkami i rzeczownikowymi, łączenie przymiotników z rzeczownikami i zaimkami rzeczownikowymi, łączenie rzeczowników z innymi rzeczownikami. Wyrazy pomocnicze w zdaniu: używanie przyimków i wyrażień przyimkowych, spójników. Zasady używania imiesłowowego równoważnika zdania. Składnia liczebników: liczebniki główne, zbiorowe, ułamkowe, nieokreślone, porządkowe. Typowe zwroty i wyrażenia stosowane w pracach dyplomowych. Ćwiczenia w redagowaniu i streszczaniu tekstu (streszczenie-ekstrakt, streszczenie-parafraza).

Grupa Zajęć_15 Wychowanie fizyczne

Wychowanie fizyczne I-II

Symbole efektów uczenia się: KP6_UO1

Treści programowe zapewniające uzyskanie efektów uczenia się:

Wychowanie fizyczne: Zasady BHP na zajęciach wychowania fizycznego, regulamin korzystania z obiektu sportowego. Nauka podstawowych elementów technicznych i taktycznych. Wykształcenie wśród studentów potrzeby dbałości o kondycję fizyczną oraz wsparcie rozwoju kompetencji społecznych dotyczących współpracy grupowej.

Sposoby weryfikacji i oceny efektów uczenia się osiągniętych przez studenta w trakcie całego cyklu kształcenia.

Metody weryfikacji efektów uczenia się: egzamin pisemny, egzamin ustny, zaliczenie pisemne, kolokwium, test, praca w grupach, aktywność na zajęciach, praca domowa, praca projektowa, referat, prezentacja na zadany temat.

Sposoby weryfikacji efektów uczenia się w ramach poszczególnych zajęć określone są w części B sylabusu na dany rok akademicki.

Warunki ukończenia studiów oraz uzyskiwany tytuł zawodowy.

Warunkiem ukończenia studiów jest spełnienie wymagań określonych w programie studiów, w tym przygotowanie pracy dyplomowej, a tym samym uzyskanie 180 punktów ECTS oraz zdanie egzaminu dyplomowego. Uzyskany tytuł zawodowy: licencjat.

Program studiów - wskaźniki ilościowe

forma studiów: stacjonarne

L.P.	NAZWA GRUPY ZAJĘĆ/ NAZWA ZAJĘĆ	KOD ZAJĘĆ USOS	Liczba godzin zajęć	punkty ECTS	Punkty ECTS uzyskiwane w ramach zajęć:				
					do wyboru	z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia i studentów	z dziedziny nauk humanistycznych lub nauk społecznych*	związanych z prowadzoną w uczelni działalnością naukową w dyscyplinie lub dyscyplinach, do których przyporządkowany jest kierunek studiów, dla studiów o profilu ogólnoakademickim	kształtujących umiejętności praktyczne, dla studiów o profilu praktycznym
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Grupa Zajęć_1 Matematyka									
1	Repetitorium z matematyki	400-IS1-1RMA	15	2		0,7			
2	Algebra	400-IS1-1ALB	45	4		2,1			
3	Analiza matematyczna	400-IS1-1ANM	45	4		2,1			
4	Matematyka dyskretna	400-IS1-1MAD	60	5		2,7			
5	Elementy logiki i teorii mnogości	400-IS1-1LTM	30	3		1,4			
6	Metody statystyczne i zastosowania	400-IS1-2MST	75	4		3,4			1,6
RAZEM				22		12,4			1,6
Grupa Zajęć_2 Teoretyczne podstawy informatyki									
1	Wstęp do informatyki	400-IS1-1INF	30	3		1,4			1,5
2	Algorytmy i struktury danych I	400-IS1-2AS1	60	5		2,7			3,7
3	Algorytmy i struktury danych II	400-IS1-2AS2	45	4		2,1			1,7
RAZEM				12		6,2			6,9
Grupa Zajęć_3 Techniczne podstawy informatyki									
1	Architektura systemów komputerowych	400-IS1-1ARS	30	3		1,4			1,5
2	Systemy operacyjne	400-IS1-1SYO	60	5		2,7			2,5
3	Bazy danych	400-IS1-1BDA	60	5		2,7			2,5
4	Technologie sieciowe	400-IS1-2TSI	60	4		2,7			3
5	Sztuczna inteligencja	400-IS1-2SIN	75	5		3,4			3
6	Bezpieczeństwo systemów informatycznych	400-IS1-3BSI	30	2		1,4			1
RAZEM				24		14,3			13,5
Grupa Zajęć_4 Programowanie									
1	Podstawy programowania strukturalnego	400-IS1-1PRS	60	4		2,7			3
2	Wstęp do programowania obiektowego	400-IS1-1PRO	75	6		3,4			3,6
RAZEM				10		6,1			6,6
Grupa Zajęć_5 Programowanie w internecie									
1	Tworzenie stron webowych	400-IS1-2TSW	30	3		1,4			3
2	Tworzenie aplikacji webowych	400-IS1-2TAW	60	5		2,7			2,5
3	Tworzenie aplikacji mobilnych	400-IS1-2TWM	45	4		2,1			4
RAZEM				12		6,2			9,5

L.P.	NAZWA GRUPY ZAJĘĆ/ NAZWA ZAJĘĆ	KOD ZAJĘĆ USOS	Liczba godzin zajęć	punkty ECTS	Punkty ECTS uzyskiwane w ramach zajęć:				
					do wyboru	z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia i studentów	z dziedziny nauk humanistycznych lub nauk społecznych*	związanych z prowadzoną w uczelni działalnością naukową w dyscyplinie lub dyscyplinach, do których przyporządkowany jest kierunek studiów, dla studiów o profilu ogólnoakademickim	kształtujących umiejętności praktyczne, dla studiów o profilu praktycznym
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Grupa Zajęć_6 Komunikacja człowiek-maszyna									
1	Tworzenie aplikacji i interfejsów graficznych	400-IS1-2AIG	45	4		2,1			4
2	Komunikacja człowiek-maszyna	400-IS1-2KCM	30	2		1,4			1
RAZEM				6		3,5			5
Grupa Zajęć_7 Przedmioty do wyboru									
1	Techniki uczenia maszyn/ Inteligentne systemy informacyjne	400-IS1-3TUM/ 400-IS1-3ISI	45	4	4	2,1			2,6
2	Zaawansowane programowanie/ Programowanie w Javie i Pythonie	400-IS1-2ZAP/ 400-IS1-2PJP	60	4	4	2,7			4
3	Programowanie gier/ Testowanie systemów informatycznych	400-IS1-2PRG/ 400-IS1-2TSI	45	4	4	2,1			4
4	Systemy czasu rzeczywistego/ Systemy wbudowane	400-IS1-3SCR/ 400-IS1-3SWB	30	3	3	1,4			1,5
5	Administracja systemów komputerowych/ Nierelacyjne bazy danych	400-IS1-3ASK/ 400- IS1-3NBD	30	3	3	1,4			1,5
6	Zarządzanie IT usługami/ Zarządzanie IT projektami	400-IS1-2ZUS/ 400-IS1-2ZPR	45	3	3	2,1			3
RAZEM				21	21	11,8			16,6
Grupa Zajęć_8 Inżynieria oprogramowania									
1	Modelowanie procesów	400-IS1-2MOP	60	4		2,7			4
2	Inżynieria oprogramowania	400-IS1-2IO1	30	2		1,4			1
RAZEM				6		4,1			5
Grupa Zajęć_9 Zagadnienia zawodowe i prawne informatyki									
1	Ergonomia i BHP	400-IS1-1ERB	10						
2	Ochrona własności intelektualnej i etyka informatyczna	400-IS1-1OWIEI	15	1		0,7			
RAZEM				1		0,7			
Grupa Zajęć_10 IT w zagadnieniach zarządzania									
1	Systemy informatyczne w zarządzaniu przedsiębiorstwami	400-IS1-2SZP	45	4		2,1			4
2	Usługi w chmurze obliczeniowej	400-IS1-3UCH	30	2		1,4			2
RAZEM				6		3,5			6
Grupa Zajęć_11 Praktyka zawodowa									
1	Praktyka zawodowa I ¹⁾	400-IS1-3PRZ1		10	10	1,8			10
2	Praktyka zawodowa II ¹⁾	400-IS1-3PRZ2		18	18	2,7			18
RAZEM				28	28	4,5			28

L.P.	NAZWA GRUPY ZAJĘĆ/ NAZWA ZAJĘĆ	KOD ZAJĘĆ USOS	Liczba godzin zajęć	punkty ECTS	Punkty ECTS uzyskiwane w ramach zajęć:				
					do wyboru	z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia i studentów	z dziedziny nauk humanistycznych lub nauk społecznych*	związanych z prowadzoną w uczelni działalnością naukową w dyscyplinie lub dyscyplinach, do których przyporządkowany jest kierunek studiów, dla studiów o profilu ogólnoakademickim	kształtujących umiejętności praktyczne, dla studiów o profilu praktycznym
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Grupa Zajęć_12 Praca dyplomowa									
1	Seminarium dyplomowe	400-IS1-3SED	30	2		1,4			
2	Pracownia dyplomowa I ²⁾	400-IS1-3PR1	15	5	5	0,8			2,5
3	Pracownia dyplomowa II	400-IS1-3PR2	45	6	6	2,1			3
4	Presentation techniques	400-IS1-2PRT	15	1		0,8			1
RAZEM				14	11	5,1			6,5
Grupa Zajęć_13 Języki obce									
1	Język angielski I	400-IS1-1AN1	30	2		1,4			1
2	Język angielski II	400-IS1-1AN2	30	2		1,4			1
3	Język angielski III	400-IS1-2AN3	30	2		1,4			1
4	Język angielski IV	400-IS1-2AN4	30	2		1,4			1
5	Fachowa terminologia w języku litewskim	400-IS1-1FTJL	15	1		0,7			1
RAZEM				9		6,3			5
Grupa Zajęć_14 Przedmioty humanistyczne i społeczne									
1	Historia społeczna Europy/Mniejszości narodowe i etniczne w Europie ³⁾	400-IS1-1HUM1/ 400-IS1-1HUM2	30	2	2	1,4	2		
2	Podstawy przedsiębiorczości	400-IS1-3PPR	30	2		1,4	2		2
3	Repetytorium z języka polskiego 1	400-IS1-1RP1	30	2		1,4	2		1
4	Repetytorium z języka polskiego 2	400-IS1-2RP2	15	1		0,7	1		0,5
5	Repetytorium z języka polskiego 3	400-IS1-2RP3	30	2		1,4	2		1
RAZEM				9	2	6,3	9		4,5
Grupa Zajęć_15 Wychowanie fizyczne									
1	Wychowanie fizyczne I	400-IS1-1WF1	30						
2	Wychowanie fizyczne II	400-IS1-1WF2	30						
RAZEM									
OGÓLEM				180	62	91	9		114,7

					<i>Punkty ECTS uzyskiwane w ramach zajęć:</i>				
L.P.	NAZWA GRUPY ZAJĘĆ/ NAZWA ZAJĘĆ	KOD ZAJĘĆ USOS	Liczba godzin zajęć	punkty ECTS	do wyboru	z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia i studentów	z dziedziny nauk humanistycznych lub nauk społecznych*	związanych z prowadzoną w uczelni działalnością naukową w dyscyplinie lub dyscyplinach, do których przyporządkowany jest kierunek studiów, dla studiów o profilu ogólnoakademickim	kształtujących umiejętności praktyczne, dla studiów o profilu praktycznym
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
* liczbę punktów ECTS, jaką student musi uzyskać w ramach zajęć z dziedziny nauk humanistycznych lub nauk społecznych, nie mniejszą niż 5 punktów ECTS – w przypadku kierunków studiów przyporządkowanych do dyscyplin w ramach dziedzin innych niż odpowiednio nauki humanistyczne lub nauki społeczne.								9	
Procentowy udział liczby punktów ECTS każdej z dyscyplin, do których jest przyporządkowany kierunek studiów, w liczbie punktów ECTS koniecznej do ukończenia studiów, ze wskazaniem dyscypliny wiodącej.								informatyka - 58% informatyka techniczna i telekomunikacja - 31% matematyka - 11%	
Procentowy udział liczby punktów ECTS w ramach zajęć do wyboru w liczbie punktów ECTS koniecznej do ukończenia studiów, w wymiarze nie mniejszym niż 30% liczby punktów ECTS koniecznej do ukończenia studiów.								34,44	
Procentowy udział liczby punktów ECTS w ramach zajęć z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia i studentów w liczbie punktów ECTS koniecznej do ukończenia studiów, w wymiarze nie mniejszym niż 50% liczby punktów ECTS koniecznej do ukończenia studiów (dot. studiów stacjonarnych).								50,56	
Dla studiów o profilu ogólnoakademickim – procentowy udział liczby punktów ECTS w ramach zajęć związanych z prowadzoną w uczelni działalnością naukową w dyscyplinie lub dyscyplinach, do których przyporządkowany jest kierunek studiów w liczbie punktów ECTS koniecznej do ukończenia studiów, w wymiarze większym niż 50% liczby punktów ECTS koniecznej do ukończenia studiów.								nie dotyczy	
Dla studiów o profilu praktycznym – procentowy udział liczby punktów ECTS w ramach zajęć kształtujących umiejętności praktyczne w liczbie punktów ECTS koniecznej do ukończenia studiów, w wymiarze większym niż 50% liczby punktów ECTS koniecznej do ukończenia studiów.								63,72	

- 1) Student wybiera do realizacji jedną z dwóch ścieżek: A lub B określonych w programie studiów
- 2) Student wybiera do realizacji jedną z dwóch ścieżek: A lub B określonych w programie studiów lub inną zgłoszoną w danym roku akademickim, wybraną ścieżkę kontynuuje na Pracowni dyplomowej II
- 3) Student wybiera do realizacji jeden z wymienionych przedmiotów lub inny zgłoszony w danym roku akademickim z dziedziny nauk humanistycznych lub nauk społecznych

DOCUMENT
CREATED
WITH



PDF
COMBINER

PDF Combiner is a free application that you can use to combine multiple PDF documents into one.

Three simple steps are needed to merge several PDF documents. First, we must add files to the program. This can be done using the Add files button or by dragging files to the list via the Drag and Drop mechanism. Then you need to adjust the order of files if list order is not suitable. The last step is joining files. To do this, click button Combine PDFs.

Main features:

secure PDF merging - everything is done on your computer and documents are not sent anywhere

simplicity - you need to follow three steps to merge documents

possibility to rearrange document - change the order of merged documents and page selection

reliability - application is not modifying a content of merged documents.

Visit the homepage to download the application:

www.jankowskimichal.pl/pdf-combiner

To remove this page from your document, please donate a project.