



UNIwersYTET
WSB MERITO
GDAŃSK

Uniwersytet WSB Merito w Gdańsku
Wydział Informatyki i Nowych Technologii

Program studiów
Dla kierunku
„Informatyka”
Studia Pierwszego Stopnia

Studia: niestacjonarne

Profil: praktyczny

Rok akademicki 2025/2026

I. OGÓLNA CHARAKTERYSTYKA KIERUNKU STUDIÓW

nazwa kierunku studiów	Informatyka	
Poziom kształcenia (studia pierwszego stopnia / studia drugiego stopnia / jednolite studia magisterskie)	Studia pierwszego stopnia	
Profil kształcenia	Praktyczny	
Forma studiów stacjonarne/niestacjonarne	Stacjonarne	
Czas trwania studiów (w semestrach)	7 semestrów	
Łączna liczba punktów ECTS dla danej formy studiów.	210	
Łączna liczba godzin określona w programie studiów	Studia stacjonarne	Studia niestacjonarne 5260 h
Tytuł zawodowy nadawany absolwentom	Inżynier	
Wymiar praktyk zawodowych	960 h	
Język prowadzenia studiów	Polski	
Rok rozpoczęcia cyklu kształcenia	2025/2026	

II. EFEKTY UCZENIA SIĘ

Symbol efektu	Opis efektów uczenia się	Kod uniwersalnej charakterystyki
Wiedza absolwent zna i rozumie		
INF_I_inż_W01	w zaawansowanym stopniu zagadnienia z zakresu matematyki obejmujące podstawy analizy matematycznej, algebry, matematyki dyskretnej (elementy logiki i teorii mnogości, kombinatoryki i teorii grafów), metod probabilistycznych i statystyki	P6S_WG
INF_I_inż_W02_inż	w zaawansowanym stopniu zagadnienia z zakresu programowania (paradygmatów, języków, środowisk, metod, urządzeń, itp.) uwzględniając procesy zachodzące w cyklach życia obiektów i urządzeń informatycznych	P6S_WG
INF_I_inż_W03	w zaawansowanym stopniu zagadnienia z zakresu struktur danych, złożoności obliczeniowej oraz algorytmów	P6S_WG
INF_I_inż_W04	w zaawansowanym stopniu zagadnienia związane z zarządzaniem informacją i jej bezpieczeństwem, zagadnienia dotyczące baz danych: rodzajów, środowisk, systemów, serwerów, sposobów projektowania, konfiguracji i zarządzania nimi z uwzględnieniem	P6S_WG

	zagadnień hurtowni danych, business intelligence, big data, data center, data mining, cloud computing itp.	
INF_I_inż_W05	w zaawansowanym stopniu zagadnienia związane z tematem technologii sieciowych, w tym podstawowych protokołów komunikacyjnych, bezpieczeństwa i budowy aplikacji sieciowych	P6S_WG
INF_I_inż_W06	w zaawansowanym stopniu sposoby reprezentacji i przetwarzania wiedzy, baz wiedzy, metod i technik sztucznej inteligencji, systemów ekspertowych, itp.	P6S_WG
INF_I_inż_W07_inż	w zaawansowanym stopniu zagadnienia z zakresu procesów zachodzących w cyklu życia systemów informatycznych oraz architektury systemów i sprzętu komputerowego jak również zagadnień z zakresu systemów wbudowanych i Internetu Rzeczy	P6S_WG
INF_I_inż_W08	w zaawansowanym stopniu zagadnienia z zakresu zasad działania systemów operacyjnych w tym w zakresie procesów, współbieżności, szeregowania zadań i zarządzania pamięcią	P6S_WG
INF_I_inż_W09	w zaawansowanym stopniu metodyki oraz dobre praktyki stosowane w zarządzaniu projektami i usługami informatycznymi	P6S_WG
INF_I_inż_W10_inż	w zaawansowanym stopniu zagadnienia związane z inżynierią oprogramowania, projektowaniem narzędzi i środowisk wytwarzania oprogramowania, cyklem życia projektu informatycznego, specyfikacją oprogramowania, walidacją i weryfikacją, utrzymywaniem oprogramowania	P6S_WG
INF_I_inż_W11	prawne i społeczne aspekty informatyki, w tym zagadnienia dotyczące odpowiedzialności zawodowej i etycznej, kodeksów etycznych, własności intelektualnej	P6S_WK
INF_I_inż_W12	związek informatyki z innymi dyscyplinami, zwłaszcza z zakresu nauk społecznych	P6S_WK
INF_I_inż_W13	w zaawansowanym stopniu technologie informacyjno-komunikacyjne (ICT) w poznawanych obszarach specjalizacyjnych oraz urządzenia informatyczne właściwe dla obszarów ich zastosowań	P6S_WG
INF_I_inż_W14	w zaawansowanym stopniu terminologię obcojęzyczną stosowaną w obszarze technologii ICT	P6S_WG
INF_I_inż_W15	w zaawansowanym stopniu zagadnienia z zakresu wybranej przez siebie specjalności, a w szczególności w zakresie realizowanych projektów	P6S_WG
INF_I_inż_W16	zasady tworzenia i rozwoju różnych form indywidualnej przedsiębiorczości	P6S_WK
INF_I_inż_W17	zagadnienia z zakresu ekologii i ochrony środowiska, społecznej odpowiedzialności biznesu niezbędne do rozumienia pozatechnicznych uwarunkowań działalności inżynierskiej	P6S_WK
Umiejętności absolwent potrafi		
INF_I_inż_U01	pozyskiwać informacje z literatury, baz wiedzy, Internetu oraz innych wiarygodnych źródeł (w tym także w języku obcym), integrować je, dokonywać ich interpretacji oraz wyciągać wnioski i formułować opinie	P6S_UW, P6S_UK
INF_I_inż_U02	pracować indywidualnie i w zespole, w tym także potrafi zarządzać swoim czasem oraz podejmować zobowiązania i dotrzymywać terminów	P6S_UO
INF_I_inż_U03	porozumiewać się przy użyciu różnych technik w środowisku zawodowym oraz w innych środowiskach, w tym w języku obcym na poziomie B2 oraz z wykorzystaniem narzędzi informatycznych	P6S_UK

INF_I_inż_U04	czytać ze zrozumieniem dokumentację techniczną i artykuły w czasopiśmie branżowych publikowane w języku polskim jak i w innych językach obcych	P6S_UK, P6S_UW
INF_I_inż_U05	wykorzystywać podstawową wiedzę teoretyczną do pozyskania danych w celu praktycznego analizowania procesów i zjawisk oraz wyciągania na tej podstawie wniosków	P6S_UW
INF_I_inż_U06	przygotować w języku polskim i obcym prezentację ustną i multimedialną z zakresu technologii ICT, w szczególności na potrzeby realizowanych projektów	P6S_UK, P6S_UW
INF_I_inż_U07	ocenić poziom własnej wiedzy i umiejętności w celu dalszego kształcenia	P6S_UU
INF_I_inż_U08	współdziałać i pracować w grupie projektowej przyjmując w niej zróżnicowane role	P6S_UO
INF_I_inż_U09_inż	zastosować poznane modele i metody matematyczne, analityczne i eksperymentalne do formułowania, analizowania i rozwiązywania problemów inżynierskich związanych z informatyką, interpretować uzyskane wyniki i wyciągać wnioski	P6S_UW
INF_I_inż_U10_inż	posługiwać się językami programowania wysokiego poziomu oraz odpowiednimi narzędziami informatycznymi i potrafi je wykorzystać do opracowania użytkowych programów komputerowych oraz oprogramowywania urządzeń, potrafi dalej dokonywać krytycznej analizy sposobu funkcjonowania wypracowanych rozwiązań i oceniać te rozwiązania	P6S_UW
INF_I_inż_U11_inż	wykorzystać typowe narzędzia programistyczne (środowiska programistyczne, programy instalacyjne i konfiguracyjne, biblioteki programistyczne, oprogramowanie typu framework) w praktyce programowania i do tworzenia symulacji komputerowych	P6S_UW
INF_I_inż_U12	zaprojektować, analizując pod kątem poprawności i złożoności obliczeniowej oraz zaprogramować algorytmy; wykorzystując podstawowe techniki algorytmiczne i struktury danych; potrafi zaimplementować algorytm w programie komputerowym lub systemie informatycznym	P6S_UW
INF_I_inż_U13	zastosować zasady inżynierii oprogramowania do realizacji projektów programistycznych	P6S_UW
INF_I_inż_U14	zastosować zasady inżynierii testów oprogramowania do planowania, projektowania, prowadzenia testów projektowanego oprogramowania oraz raportowania i wprowadzania poprawek	P6S_UW
INF_I_inż_U15	zbudować prosty system bazodanowy, stworzyć prostą, bezpieczną aplikację internetową z wykorzystaniem baz danych, potrafi formułować zapytania do bazy danych	P6S_UW
INF_I_inż_U16_inż	zaprojektować, samodzielnie wykonać, skonfigurować oraz administrować lokalną sieć komputerową, w tym sieć bezprzewodową dobierając materiały techniczne odpowiednie do specyfikacji zadania wymagającego korzystania ze standardów i norm inżynierskich	P6S_UW
INF_I_inż_U17_inż	posługiwać się metodami sztucznej inteligencji w praktyce programowania oraz dostrzegać przy ich stosowaniu aspekty systemowe i pozatechniczne, w tym aspekty etyczne	P6S_UW
INF_I_inż_U18_inż	zaprojektować i wykonać graficzny interfejs użytkownika aplikacji z uwzględnieniem zasad komunikacji człowiek – komputer oraz ocenić użyteczność takiego interfejsu planując i przeprowadzając eksperymenty, w tym pomiary jakości.	P6S_UW
INF_I_inż_U19_inż	zaprojektować — zgodnie z zadaną specyfikacją — proste urządzenia, obiekty lub realizować procesy, używając odpowiednio dobranych metod, technik, narzędzi i materiałów, zaprojektować i	P6S_UW

	przeanalizować prosty system informatyczny, ocenić jego poprawność i wprowadzić poprawki	
INF_I_inż_U20	wdrożyć system informatyczny oraz zapewnić bezpieczeństwo przechowywania i przesyłania danych i oprogramowania	P6S_UW
INF_I_inż_U21_inż	dobierać i zastosować odpowiednie modele, metody, dobre praktyki zarządzania projektami do realizacji przedsięwzięć informatycznych a przy identyfikacji i formułowaniu specyfikacji zadań inżynierskich oraz ich rozwiązywaniu dokonywać wstępnej oceny ekonomicznej proponowanych rozwiązań	P6S_UW
INF_I_inż_U22_inż	analizować system informatyczny pod kątem zgodności z normami środowiskowymi oraz potrafi wybrać odpowiednie technologie uwzględniając środowiskowe aspekty działalności inżynierskiej	P6S_UW
Kompetencje społeczne absolwent jest gotów do		
INF_I_inż_K01	formułowania pytań, służących pogłębieniu własnego zrozumienia danego tematu lub odnalezieniu brakujących elementów rozumowania	P6S_KK
INF_I_inż_K02	zrozumienia i docenienia znaczenia uczciwości intelektualnej w działaniach własnych i innych osób; jest gotów postępować etycznie	P6S_KR
INF_I_inż_K03	posługiwania się systemami normatywnymi oraz wybranymi normami i regułami (prawnymi, zawodowymi, etycznymi) podczas rozwiązywania zadań	P6S_KR
INF_I_inż_K04	formułowania opinii na temat podstawowych zagadnień informatycznych, ma świadomość ważności i rozumie pozatechniczne aspekty i skutki działalności inżynierskiej	P6S_KK, P6S_KR
INF_I_inż_K05	zaplanowania i przygotowania realizacji przedsięwzięcia informatycznego wraz z rozważeniem źródeł pozyskania środków finansowych na jego realizację	P6S_KO

III. ZAJĘCIA LUB GRUPY ZAJĘĆ NIEZŁĄŻNIE OD FORMY PROWADZENIA WRAZ Z PRZYPISANIEM DO NICH EFEKTÓW UCZEANI SIĘ I TREŚCI PROGRAMOWYCH ZAPEWNIAJĄCYCH UZYSKANIE EFEKTÓW

ZAJĘCIA LUB GRUPY ZAJĘĆ	ODNIESIENIE DO KIERUNKOWYCH EFEKTÓW UCZENIA SIĘ	TREŚCI PROGRAMOWE
Fizyka	INF_I_inż_W01, INF_I_inż_W12, INF_I_inż_U01, INF_I_inż_K01, INF_I_inż_K04	<p>Jednostki miary w układzie SI</p> <p>Wielokrotności i podwielokrotności Błąd pomiaru-dyskusja błędów</p> <p>Działania na liczbach przybliżonych Opis podstawowych przyrządów i urządzeń pomiarowych.</p> <p>Mechanika i fizyka molekularna:</p> <p>Metody pomiaru gęstości cieczy i ciał stałych</p> <p>Siły zsuwające i współczynnik tarcia na równi pochyłej Wyznaczanie momentu bezwładności</p> <p>Moduł Younga</p> <p>Głos i jego parametry</p> <p>Napięcie powierzchniowe i jego parametry</p> <p>Lepkość materiałów</p> <p>Ciepło:</p> <p>Wilgotność powietrza</p> <p>Ciepło właściwe ciał stałych</p> <p>Ciepło parowania</p> <p>Ciepło topnienia ciał stałych</p> <p>Rozszerzalność liniowa ciał stałych</p> <p>Rozszerzalność objętościowa cieczy</p> <p>Temperatura, metody wyznaczania temperatury</p> <p>Przewodnictwo cieplne</p> <p>Elektryczność:</p> <p>Potencjał elektryczny</p> <p>Prąd elektryczny stały i zmienny</p> <p>Natężenie prądu</p> <p>Opór elektryczny</p> <p>Podstawowe prawa rządzące przepływem prądu elektrycznego</p> <p>Przyrządy elektryczne: opornice, źródła prądu, amperomierz, woltomierz</p> <p>Optyka:</p> <p>Podstawowe pojęcia</p> <p>Ogniskowa i zdolności zbierające soczewek</p> <p>Światło jako fala, długość fali</p> <p>Mikroskop</p> <p>Załamanie światła w cieczach i ciałach stałych</p>
Matematyka	INF_I_inż_W01, INF_I_inż_U09_inż, INF_I_inż_K01	<p>Funkcja liniowa, definicja, własności, wykres.</p> <p>Równania i nierówności liniowe.</p> <p>Wartość bezwzględna, równania i nierówności z wartością bezwzględną.</p> <p>Funkcja kwadratowa, definicja, własności, wykres. Równania i nierówności kwadratowe.</p> <p>Wzory Viete'a i ich zastosowania.</p> <p>Wielomiany, twierdzenie Bezout, dzielenie wielomianów.</p> <p>Twierdzenie o pierwiastkach wymiernych wielomianu o współczynnikach całkowitych.</p> <p>Rozwiązywanie równań i nierówności wielomianowych. Równania i nierówności wymierne.</p>

		<p>Funkcja wykładnicza, definicja, własności, wykresy. Wzory związane z funkcją wykładniczą.</p> <p>Równania i nierówności wykładnicze.</p> <p>Funkcja logarytmiczna, definicja, własności, wykresy. Wzory związane z logarytmami.</p> <p>Równania i nierówności logarytmiczne.</p> <p>Pojęcie ciągu, ciągi arytmetyczne i geometryczne i ich własności.</p> <p>Wzory na sumę dla ciągu arytmetycznego i geometrycznego.</p> <p>Ciągi określone rekurencyjnie.</p> <p>Funkcje trygonometryczne, ich własności i wykresy. Wzory trygonometryczne.</p> <p>Równania i nierówności trygonometryczne.</p>
Analiza matematyczna	INF_I_inż_W01, INF_I_inż_U09_inż, INF_I_inż_K01	<p>Pojęcie funkcji, dziedzina, przeciwdziedzina, zbiór wartości. Przegląd najważniejszych funkcji elementarnych i ich własności. Rozwiązywanie równań i nierówności związanych z funkcjami elementarnymi. Pojęcie granicy ciągu, własności granicy, granice niewłaściwe (plus i minus nieskończoność). Działania na granicach, twierdzenia o istnieniu granic. Granice podstawowych ciągów. Metody obliczania granic ciągów. Pojęcie granicy funkcji i granic jednostronnych funkcji. Własności granic funkcji. Działania na granicach. Metody obliczania granic funkcji. Zastosowania granic funkcji do znajdowania asymptot wykresów funkcji. Pojęcie ciągłości funkcji, własności funkcji ciągłych. Pojęcie całki nieoznaczonej i jej własności, całki funkcji elementarnych. Całkowanie za pomocą wzorów podstawowych, całkowanie przez podstawienie, całkowanie przez części. Pojęcie całki oznaczonej, geometryczna interpretacja całki oznaczonej. Metody obliczania całek oznaczonych. Obliczanie pól powierzchni i objętości brył obrotowych. Całki funkcji nieciągłych. Całki z niewłaściwymi granicami. Funkcje wielu zmiennych. Pochodne cząstkowe. Różniczkowalność funkcji wielu zmiennych. Pochodne rzędu drugiego, pochodne mieszane. Twierdzenie Schwarz'a. Ekstrema lokalne funkcji dwóch zmiennych, warunki istnienia ekstremum. Przykłady znajdowania ekstremum lokalnego dla funkcji dwóch zmiennych. Wyznaczanie wartości największej i najmniejszej funkcji dwóch zmiennych na zbiorze domkniętym i ograniczonym. Wprowadzenie do równań różniczkowych.</p>
Matematyka dyskretna	INF_I_inż_W01, INF_I_inż_U09_inż, INF_I_inż_K01	<p>Wstęp: zbiory przeliczalne</p> <p>Indukcja i rekurencja. Proste zastosowania (ciągi rekurencyjne np. Fibonacciego, algorytmy merge-sort, NWD, drzewo Pitagorasa)</p> <p>Teorii liczb. Definicje div, mod, relacja kongruencji, zastosowania na przykładach obliczania cyfr kontrolnych i walidacji numerów (kont bankowych, ISBN, REGON itp.)</p> <p>Arytmetyka. Pozycyjne systemy liczbowe. Arytmetyka w systemie binarnym. Zastosowanie: reprezentacja liczb na komputerze. Liczby stałoprzecinkowe: zapisy znak-moduł, U1, U2, BCD. Liczby zmiennoprzecinkowe.</p> <p>Elementy logiki. Rachunek zdań: wstęp do rachunku predykatów. Wprowadzenie pojęć: zdania równoważne, warunek konieczny/wystarczający, tautologia itd. Zastosowania: bramki logiczne czy (w zamyśle) programowanie w logice.</p> <p>Kombinatoryka. Przykłady metod zliczania elementów zbiorów (trójkąt Pascala, diagram Venna). Pojęcia: wariacja bez powtórzeń, wariacja z powtórzeniami, permutacja, kombinacja bez powtórzeń, kombinacja z powtórzeniami, zbiór potęgowy. Zastosowania: lotto, poker, zawody sportowe</p> <p>Grafy. Wprowadzenie pojęć graf skierowany/nieskierowany, drzewo, cykl w grafie, graf spójny, graf ważony itd. Drzewa z wyróżnionym</p>

		korzeniem (motywacja: struktura danych w informatyce). Drzewa binarne: etykietowanie, przechodzenie drzewa (algorytmy pre-order, in-order, post-order). Przeszukiwanie grafów (wszerz, w głęb). Drzewo poszukiwań binarnych. Zastosowania: na przykładach grafów, np. do wyszukania najkrótszej drogi, znalezienia elementu, wstawienia elementu
Podstawy prawa w informatyce	INF_I_inż_W11, INF_I_inż_W12, INF_I_inż_W16, INF_I_inż_U01, INF_I_inż_U08, INF_I_inż_K02	Elementy prawa konstytucyjnego Elementy prawa cywilnego Elementy prawa karnego Elementy prawa administracyjnego Elementy prawa handlowego Elementy prawa pracy Własność intelektualna informatyków w świetle prawa autorskiego i prawa własności przemysłowej
Podstawy technologii informatycznych	INF_I_inż_W13, INF_I_inż_U05, INF_I_inż_U18 INF_I_inż_K01	Pozyskiwanie i przygotowanie danych do analizy z wykorzystaniem arkusza kalkulacyjnego - pozyskiwanie danych zewnętrznych z różnych źródeł, porządkowanie i odpowiednie formatowanie danych, sprawdzanie i zastosowanie poprawności danych Tworzenie formularzy w arkuszu kalkulacyjnym - automatyzacja przetwarzania danych z wykorzystaniem kontrolek i makr Pozyskiwanie danych i informacji z wykorzystaniem formularzy ankietowych Wykorzystanie narzędzi graficznych, podstawy projektowania makiet aplikacji Prezentacja danych i informacji, np. za pośrednictwem strony internetowej
Programowanie komputerów	INF_I_inż_W02, INF_I_inż_U11, INF_I_inż_U12, INF_I_inż_K01, INF_I_inż_K04	Algorytmy, sposoby zapisu algorytmów, środowisko programistyczne Visual Studio, struktura programu w C#. Typy zmiennych, deklaracja zmiennych, stałe, operatory, literały. Instrukcja warunkowa if, if-else, wyjątki. Pętle iteracyjne: for, while, do-while. Instrukcje sterujące - instrukcja switch, instrukcje skoku: goto, break, continue. Tworzenie tablic, tablice wielowymiarowe, inicjalizacja tablic, właściwości tablic, użycie tablicy z pętlą foreach. Operacje na tablicach. Ustawianie elementów na daną wartość, kopiowanie tablic, odwracanie Definicja metody, wywołanie metody, wartość zwracana przez metodę, zmienne współdzielone i lokalne, zgłoszenie wyjątku w metodzie. Deklaracja i wywołanie metod z parametrami, sposoby przesyłania argumentów do metody, argumenty typów referencyjnych, przesyłanie dowolnej liczby argumentów, przeciążenie nazwy metody, argument metody Main. Pojęcie rekurencji, przykład - Wieże Hanoi, nadużywanie rekurencji, algorytmy z powrotami, tworzenie bibliotek funkcji. Struktury w języku C#, kolejka FIFO, kolejka LIFO – stos. Lista jednokierunkowa: dodawanie, usuwanie elementu z listy, inne rodzaje list. Binarne drzewo poszukiwań: dodawanie, usuwanie, wyszukiwanie.
Podstawy zarządzania	INF_I_inż_W12, INF_I_inż_W16, INF_I_inż_U02, INF_I_inż_U05, INF_I_inż_U08, INF_I_inż_U12	Organizacje – pojęcie, modele, cechy, typologia, cele oraz mierniki efektywności organizacji. Zarządzanie – pojęcie, postacie sprawnego działania, etapy procesu zarządzania, zasady zarządzania, zarządzanie zmianą (proces, przyczyny i pokonywanie oporów) Menedżer – pojęcie, klasyfikacja, cechy, role i kompetencje menedżerów, władza, style kierowania, przywództwo (istota, cechy, typy, przywództwo przyszłości)

	INF_I_inż_K01, INF_I_inż_K03, INF_I_inż_K05	<p>Planowanie w organizacji – pojęcie i istota planowania, etapy procesu planowania, rodzaje i hierarchia planów, zasady planowania, bariery skuteczności planów</p> <p>Wpływ otoczenia na funkcjonowanie organizacji</p> <p>Podjęcie decyzji - istota, identyfikacja szans i zagrożeń, podejmowanie decyzji w warunkach niepewności (pojęcie ryzyka), rodzaje decyzji, model podejmowania decyzji, teoria gier</p> <p>Organizowanie - pojęcie, elementy składowe, struktury organizacyjne (rodzaje i charakterystyka), procedury organizacyjne, formalizacja zachowań i procesów pracy</p> <p>Motywowanie - założenia dotyczące motywacji i motywowania, teorie i poglądy na motywację, narzędzia i zasady motywowania, systemy motywacyjne</p> <p>Kultura organizacyjna - pojęcie, elementy, poziomy (E. Schein, J. Kotter i J. Heskett), klasyfikacja (elastyczne i sztywne kultury), związek kultury organizacyjnej ze strategią i efektywnością</p>
Wprowadzenie do studiów	INF_I_inż_W04, INF_I_inż_U03, INF_I_inż_K01	<p>Struktura uczelni - Władze, Dziekanat, Biblioteka, Biuro karier, Dział obsługi finansowej, Dział współpracy z zagranicą</p> <p>Organizacje studenckie - Działalność Samorządu Studenckiego, System stypendialny, Indywidualna organizacja studiów</p> <p>Informatyzacja studiowania - konta studenckie, korespondencja elektroniczna, platform Moodle, Ekstranet</p>
Algebra liniowa z geometrią	INF_I_inż_W01, INF_I_inż_U09 INF_I_inż_K01	<p>Macierze: podstawowe pojęcia, działania algebraiczne na macierzach. Wyznaczniki: definicja, własności i obliczanie wyznaczników- metoda Sarrusa, rozwinięcie Laplace'a z użyciem przekształceń elementarnych. Zastosowania wyznaczników: macierze osobliwe i odwracalne, macierz odwrotna i jej wyznaczanie oraz jej własności, metoda Cramera rozwiązywania układów równań, równania macierzowe, rząd macierzy</p> <p>Twierdzenie Kroneckera-Capelliego, Rozwiązywanie liniowych układów równań metodą eliminacji Gaussa.</p> <p>Przestrzenie liniowe: kombinacja liniowa wektorów, liniowa niezależność, baza, wymiar, podprzestrzeń liniowa. Iloczyn skalarny, długość wektora, prostopadłość wektorów, bazy ortogonalne i ortonormalne.</p> <p>Wektory i wartości własne odwzorowań liniowych.</p> <p>Przykłady przekształceń liniowych i ich macierzy na płaszczyźnie – translacja, skalowanie, obrót względem początku układu współrzędnych, Składanie przekształceń – skalowanie i obrót względem dowolnego punktu, Współrzędne jednorodnie - macierze transformacji na płaszczyźnie we współrzędnych jednorodnych - – translacja, skalowanie, obrót względem początku układu współrzędnych, obrót względem dowolnego punktu.</p> <p>Liczby zespolone. Interpretacja geometryczna liczb zespolonych. Dodawanie i mnożenie liczb zespolonych oraz interpretacja geometryczna, Potęgowanie liczb zespolonych - Wzór de Moivre'a,</p>
Organizacja i architektura komputerów	INF_I_inż_W07 INF_I_inż_U09 INF_I_inż_U20, INF_I_inż_K01	<p>Budowa płyty głównej typowego komputera. Rozkład układów scalonych na typowej płycie głównej.</p> <p>Wprowadzenie do architektury systemów komputerowych i struktury systemu komputerowego.</p> <p>Układy programowalne systemu przerwań i DMA, układy pamięciowe, interfejsy komunikacyjne.</p> <p>Architektura procesora, pamięć podręczna, model programowy procesora, magistrale systemowe, rodziny popularnych mikrokontrolerów. Systemy arduino i rasperry pi</p>

		<p>Integracja języka assembler i C++. Wstawki assemblerowe w Visual Studio oraz ich uruchamianie i integrowanie z resztą kodu.</p> <p>Obsługa portu COM (RS232) w wersji podstawowej, konfigurowanie portu, wysyłanie znaków, sprawdzanie liczby znaków oczekujących w buforze, obieranie znaków z bufora.</p> <p>Sterowanie robotem przez moduł radiowy z interfejsem USB widzianym jako port COM, wprowadzenie obsługi joysticka w systemie Windows.</p> <p>Wykorzystanie narzędzi uruchomieniowych mikrokontrolerów wraz z poznaniem środowiska programowego i narzędzi sprzętowych oraz metod uruchamiania i inspekcji kodu programu wraz z wyszukiwaniem błędów konstrukcji sprzętowych</p> <p>Obsługa wyświetlaczy LSD, czujników i innych układów wykonawczych wraz programowaniem zasobów sprzętowych mikrokontrolerów ARM9 z systemem Windows CE z wykorzystaniem zdarzenia dotyku maty dotykowej na ekranie, układu czasowego oraz metod rysowania na ekranie.</p>
Metody pisania prac projektowych	<p>INF_I_inż_W09, INF_I_inż_W12, INF_I_inż_U01, INF_I_inż_U03, INF_I_inż_K01, INF_I_inż_K04, INF_I_inż_K05</p>	<p>Zaznajomienie z zasadami realizowania prac projektowych i pisemnych oraz prawidłowego tworzenia dokumentacji.</p> <p>Etapy pracy projektowej</p> <p>Rozpoznanie literaturowe</p> <p>Tworzenie narzędzia badawczego</p> <p>Tworzenie dokumentacji</p>
Podstawy elektroniki	<p>INF_I_inż_W01, INF_I_inż_U04, INF_I_inż_U08, INF_I_inż_K02</p>	<p>Prąd elektryczny - podstawy fizyczne (prąd stały i zmienny)</p> <p>Prawa obwodów elektrycznych</p> <p>Analiza prostych obwodów elektrycznych</p> <p>Półprzewodniki (diody, tranzystory bipolarne)</p> <p>Ogniwa i akumulatory</p> <p>Badanie praw obwodów elektrycznych</p> <p>Badanie działania półprzewodników</p> <p>Budowa prostych układów cyfrowych</p> <p>Budowa wzmacniaczy operacyjnych</p>
Podstawy technologii sieciowych	<p>INF_I_inż_W05, INF_I_inż_U16 INF_I_inż_K01</p>	<p>Modele odniesienia sieci, typy sieci, topologie sieci komputerowych.</p> <p>Rodzaje urządzeń sieciowych. Klasyfikacja sieci komputerowych.</p> <p>Ogólne zasady adresowania sieci. Klasy adresów IP.</p> <p>Szczegółowe zasady konfigurowania adresacji IP. Podział sieci na podsieci.</p> <p>Projektowanie i konfigurowanie topologii sieci.</p> <p>Projektowanie i konfigurowanie podstawowych usług sieciowych.</p> <p>Projektowanie i konfigurowanie protokołów sieciowych.</p> <p>Projektowanie sieci komputerowej (studium przypadku).</p>
Programowanie obiektowe	<p>INF_I_inż_W02 INF_I_inż_U09 INF_I_inż_U13, INF_I_inż_U14, INF_I_inż_K01</p>	<p>Definiowanie klas i obiektów w języku C#. Omówienie modyfikatorów dostępu. Porównanie właściwości struktur i klas. Konstruktory i destruktory obiektów, inicjalizowanie struktur.</p> <p>Definicja właściwości Składowe statyczne: pola, metody, konstruktory i klasy. Przeciążanie operatorów. Dziedziczenie i przesłanianie metod.</p> <p>Mechanizm refleksji i definiowanie dodatkowych informacji w postaci atrybutów kodu. Mechanizm delegacji klas.</p> <p>Projektowanie interfejsów. Dziedziczenie interfejsów.</p> <p>Projektowanie diagramów klas. Tworzenie schematów UML</p> <p>Projekt programu obiektowego</p> <p>Realizacja programu obiektowego</p> <p>Utworzenie dokumentacji programu obiektowego</p>

Inżynieria systemów i analiza systemowa	INF_I_inż_W07 INF_I_inż_U09 INF_I_inż_U22 INF_I_inż_K03	<p>Podstawowe pojęcia z zakresu teorii systemów</p> <p>Budowa systemów, hierarchia systemów oraz podstawowe koncepcje systemowe</p> <p>Cykl życia systemów naturalnych i systemów sztucznych. Metody projektowania systemów.</p> <p>Projektowanie systemów informacyjnych oraz wykorzystanie nowoczesnych narzędzi informatycznych do projektowania systemów</p> <p>Modelowanie, symulacja oraz optymalizacja systemów</p> <p>Podstawy projektowania procesów oraz koncepcje zarządzania procesami</p> <p>Identyfikacja procesów ich mapowania oraz przykładowe oprogramowanie do projektowania procesów</p> <p>Pomiary wyników procesów oraz metody ich usprawniania</p> <p>Projekt przedsięwzięcia (np.: przedsiębiorstwa) zawierający: charakterystykę przedsięwzięcia, badanie potrzeb, wizję przedsięwzięcia, model kontekstowy, diagram przepływu strumieni informacyjnych i fizycznych, diagramy funkcji systemu, koszty realizacji przedsięwzięcia, finansowanie przedsięwzięcia, harmonogram realizacji przedsięwzięcia</p> <p>Analiza projektu przedsięwzięcia (np.: przedsiębiorstwa) zawierająca: identyfikację i opis procesów, mapy procesów</p>
Statystyka	INF_I_inż_W01, INF_I_inż_W12, INF_I_inż_U09 INF_I_inż_K01, INF_I_inż_K02	<p>Prawdopodobieństwo (definicja i własności prawdopodobieństwa, prawdopodobieństwo warunkowe, niezależność zdarzeń, wzór na prawdopodobieństwo całkowite, wzór Bayesa, przykłady zastosowań w informatyce).</p> <p>Pojęcia rachunku prawdopodobieństwa przydatne we wnioskowaniu statystycznym (Pojęcia związane z rozkładem normalnym i dwupunktowym, estymatory punktowe). wybrane rozkłady dyskretne: dwupunktowy, dwumianowy, geometryczny, Poissona; przykłady zastosowań w informatyce).</p> <p>Analiza opisowa struktury zjawisk. Pomiar koncentracji zjawiska i porównywanie struktur zjawisk</p> <p>Badanie szeregów czasowych. Indywidualne i agregatowe wskaźniki dynamiki.</p> <p>Tendencja rozwojowa zjawiska - trendy i ich typy.</p> <p>Graficzna prezentacja danych i jej wykorzystanie</p> <p>Zmienna losowa i jej rozkład. Parametry rozkładu zmiennej losowej</p> <p>Estymacja punktowa i przedziałowa</p> <p>Przedział i poziom ufności. Testowanie hipotez statystycznych</p> <p>Analiza wariancji, korelacji i regresji</p>
Warsztaty komunikacji i prezentacji	INF_I_inż_W12, INF_I_inż_U06, INF_I_inż_K04	<p>Wprowadzenie do przedmiotu. Podstawy komunikacji - pojęcia i definicje.</p> <p>Komunikacja werbalna i niewerbalna.</p> <p>Zasady udzielania informacji zwrotnej.</p> <p>Wpływ społeczny w komunikacji.</p> <p>Mówca w wystąpieniach publicznych - autoprezentacja. Sposoby radzenia sobie ze stresem.</p> <p>Podstawowe zasady tworzenia prezentacji multimedialnych wykorzystując nowoczesne technologie</p>
Bazy danych	INF_I_inż_W02 INF_I_inż_W04, INF_I_inż_U10_inż, INF_I_inż_U15, INF_I_inż_U19_inż, INF_I_inż_K01	<p>Pojęcie bazy danych i systemu zarządzania bazą danych. Model związków encji. Związki między encjami. Diagramy związków encji.</p> <p>Fizyczna organizacja baz danych. Architektura klient-serwer.</p> <p>Relacyjne bazy danych. Algebra relacji. Rachunek relacyjny. Relacyjne języki zapytań.</p>

		<p>Projektowanie relacyjnych baz danych. Zależności funkcyjne. Postaci normalne.</p> <p>Język SQL. Wprowadzenie do SQL. Zaawansowane cechy SQL.</p> <p>Ochrona bazy danych przed niewłaściwym użytkowaniem (perspektywy, integralność danych).</p> <p>Współbieżne operacje na bazie danych. Blokady. Transakcje.</p> <p>Procedury przechowywane. Procedury wyzwalane.</p> <p>Dostęp do bazy danych z aplikacji zewnętrznych. Interfejsy programistyczne.</p>
Badania operacyjne	<p>INF_I_inż_W06, INF_I_inż_W12, INF_I_inż_U05, INF_I_inż_U07, INF_I_inż_U22_ INF_I_inż_K01</p>	<p>Programowanie liniowe 1. Przykłady modeli programowania liniowego - model optymalnej struktury produkcji, model diety, model mieszanki, zagadnienie wyboru procesu technologicznego. 2. Formułowanie modeli programowania liniowego na podstawie zadań z treścią. 3. Rozwiązanie graficzne. 4. Analiza wrażliwości - Analiza wrażliwości rozwiązania optymalnego na zmiany współczynników funkcji celu. Analiza wrażliwości rozwiązania optymalnego na zmiany wyrazów wolnych. 5. Wykorzystanie dodatku SOLVER</p> <p>Zagadnienie transportowe 1. Zagadnienie otwarte i zamknięte 2. Zagadnienie transportowo-produkcyjne 3. Problem przydziału 4. Zadanie komiwojażera 5. Wykorzystanie dodatku SOLVER</p> <p>Programowanie sieciowe 1. Analiza sieciowa (CPM-Critical Path Metod) 2. Analiza czasowo-kosztowa projektu (CPM-COST), gradient kosztów, minimalny czas trwania projektu 3. Minimalizacja kosztu realizacji projektu przy zadanym czasie 4. Minimalizacja czasu realizacji projektu przy zadanym koszcie 5. Metoda PERT – oczekiwany czas realizacji projektu i jego wariancja, prawdopodobieństwo realizacji projektu w zadanym czasie, czas realizacji projektu z zadanym prawdopodobieństwem 6. wykorzystanie dodatku SOLVER</p> <p>Programowanie nieliniowe 1. Metoda mnożników Lagrange’a 2. Wykorzystanie SOLVERA w programowaniu nieliniowym</p>
Język obcy	<p>INF_I_inż_W11, INF_I_inż_W12, INF_I_inż_W15, INF_I_inż_U03, INF_I_inż_U04, INF_I_inż_K01, INF_I_inż_K04</p>	<p>Types of computers/inside the computer</p> <p>Spreadsheets: uses,actions,formatting,</p> <p>Desktop publishing</p> <p>Image and design</p> <p>Web design,web browsing</p> <p>Video conferencing</p> <p>Social media</p> <p>Operating systems</p> <p>Networking</p> <p>Viruses, anti-virus software, firewalls</p> <p>Careers in computing</p> <p>Business Talks</p>
Algorytmy i struktury danych	<p>INF_I_inż_W03, INF_I_inż_U04, INF_I_inż_U12, INF_I_inż_K01, INF_I_inż_K05</p>	<p>Wprowadzenie. Abstrakcyjne Struktury Danych jako połączenie algorytmów i struktur danych. Podstawy złożoności obliczeniowej.</p> <p>Tablica jako przykład ASD. Hermetyzacja, interfejs, implementacja.</p> <p>Implementacje: podstawowa, rozszerzalna, rzadka.</p> <p>Lista. Interfejs listy. Typy implementacji. Listy jedno i dwukierunkowe z odnośnikami. Listy oparte o tablice. Listy uporządkowane i zachowujące porządek. Zalecenia dotyczące używania list.</p> <p>Stos i kolejka - struktury z niszczącym odczytem. Interfejs stosu i kolejki. Implementacje. Kolejka kołowa. Kolejka z priorytetami.</p> <p>Struktury z funkcjami mieszającymi. Charakterystyka funkcji mieszającej. Zbiór - implementacja oparta o tablicę. Zmiana wielkości.</p> <p>Implementacja dwupoziomowa. Mapa. Zalecenia dotyczące użycia.</p>

		<p>Drzewa i sterty. Terminologia. Drzewa ze wskaźnikami: operacje. Odwiedzanie drzewa. Drzewa zbalansowane: operacje. Sterta jako lista i jako tablica.</p> <p>Sortowanie tablic. Cechy algorytmów sortowania. Implementacje: pęcherzykowe, szybkie, ze stertą, przez łączenie. Porównawcza analiza algorytmów i ich złożoności.</p> <p>Złożoność obliczeniowa. Modele obliczeniowe. Typy i zakresy złożoności. Typowe wartości. Problemy P, NP, niedecydowalne, nieobliczalne. Możliwości zrównoleglenia</p> <p>Graf. Terminologia. Przykłady wykorzystania. Interfejs. Implementacja z macierzą i listą. Odwiedzanie wierzchołków. Wykrywanie cykli. Najkrótsza droga. Minimalne drzewo spinające. Sortowanie topologiczne. Kolorowanie grafu. Problem komiwojażera.</p> <p>Algorytmika. Rekurencja i iteracja. Algorytmy siłowe, zachłanne, dziel i rządź, dynamiczne, heurystyczne w zastosowaniach.</p> <p>Problemy współbieżności. Terminologia. Zakleszczenie i wyścigi.</p> <p>Wyzwania: thread-safe, thread-useful, thread-efficient. Przykłady synchronizacji i izolacji.</p>
<p>Metody modelowania i analizy systemów informatycznych</p>	<p>INF_I_inż_W10_inż, INF_I_inż_W14, INF_I_inż_U04, INF_I_inż_U08, INF_I_inż_U11_inż, INF_I_inż_U14, INF_I_inż_K01</p>	<p>Wprowadzenie. Terminologia. System, środowisko, domena. Zakres wykładu.</p> <p>Cykl życia. Rola analizy i modelowania w cyklu życia oprogramowania. Zarys historyczny. Rola w organizacji zwinnej. Studium wykonalności. Wymagania. Rola i znaczenie wymagań w analizie i modelowaniu. Pozyskiwanie wymagań w procesie wytwórczym. Proces 'epicki', historie użytkownika, notacje. Metody pozyskiwania wymagań. Wykorzystanie UML i SysML.</p> <p>Style architektoniczne. Rola stylów architektonicznych w analizie i modelowaniu. Systematyka stylów z koncentracją na wybranych stylach. Przykłady.</p> <p>Inżynieria zwrotna jak metoda analizy systemu. Pozyskiwanie wiedzy z kodu. metody automatyczne i wspomagane. Narzędzia i przykłady.</p> <p>Analiza obiektowa. Znaczenie paradygmatu w analizie. Współczesne paradygmaty. Pojęcia analizy obiektowej: klasa-iobiekt, relacja. Pozyskiwanie elementów analizy. Przykłady</p> <p>Model systemu. Kategorie modeli. Poziomy i perspektywy modelowania. Charakterystyka dobrego modelu. Sposoby opisu modelu</p> <p>Analiza i modelowanie w praktyce: rozbudowany przykład. Przejście od rzeczywistego problemu projektowego do szczegółowego modelu z wykorzystaniem podejść i technik z wykładu. (W:1) Narzędzia, warsztaty i środowiska. narzędzia zintegrowane. Charakterystyka wybranych narzędzi.</p>
<p>Systemy operacyjne</p>	<p>INF_I_inż_W03, INF_I_inż_W07_inż, INF_I_inż_W08, INF_I_inż_U11_inż,</p>	<p>Architektura systemu operacyjnego</p> <p>Wyzwania stojące przed projektantem systemów operacyjnych</p> <p>Architektura jednowątkowa i wielowątkowa w oparciu o architekturę multicore Intel</p> <p>Monitorowanie, diagnozowanie i zarządzanie pamięcią RAM i procesorem.</p> <p>Pojęcie istoty cache na różnych poziomach systemu operacyjnego i sprzętu w tym omówienie aktualnej hierarchii pamięci oraz istotnych zmian wynikających z pojawienia się technologii Intel Optane.</p> <p>Omówienie rodzajów, możliwości, wad oraz zalet środowisk wirtualnych w tym cztery modele wirtualizacji systemów operacyjnych.</p> <p>Szczegółowe omówienie koncepcji wirtualizacji filesystemu - konteneryzacji na przykładzie Dockera.</p> <p>Instalacja systemów operacyjnych.</p>

		Zarządzanie instancjami dockera poprzez zarządzanie lokalnymi zasobami oraz z wykorzystaniem repozytorium docker hub Rozszerzenie dockera o kubernetes.
Technika cyfrowa i mikroprocesorowa z elementami IoT	INF_I_inż_W02_inż, INF_I_inż_W07_inż, INF_I_inż_W09, INF_I_inż_U01, INF_I_inż_U04, INF_I_inż_U10_inż, INF_I_inż_U13, INF_I_inż_K01	Wprowadzenie do techniki cyfrowej, systemy liczbowe o różnych podstawach, metody konwersji liczb między różnymi notacjami (co najmniej system binarny i heksadecymalny), algebra Boole'a (podstawowe twierdzenia, prawa de Morgana), bramki logiczne, realizacja prostych funkcji, metoda Karnaugh'a, przykłady zastosowań. Wprowadzenie do techniki mikroprocesorowej, omówienie współczesnych mikrokontrolerów ze szczególnym uwzględnieniem typów mikrokontrolerów dostępnych w laboratorium. Omówienie IDE i ekosystemu Arduino (charakterystyka warstwy sprzętowej modułów i rozszerzeń, środowisko programistyczne, kompilowanie programów, użycie programatora/programu ładującego, monitora portu szeregowego, moduły z mikrokontrolerami, dostępne w laboratorium elementy i podzespoły). Programowanie Arduino - omówienie/przypomnienie podstawowej składni języka C/C++ z uwzględnieniem specyfiki Arduino, demonstracja i omówienie przykładów programów i standardowych bibliotek. Urządzenia we/wy, układy peryferyjne. Przetwarzanie analogowo-cyfrowe i cyfrowo-analogowe. Pomiar wielkości fizycznych i sterowanie elementami wykonawczymi. Interfejs użytkownika - przyciski, pokrętła (potencjometry, enkodery), klawiatura, wyświetlacze alfanumeryczne, graficzne i dotykowe. Elementy "klasycznej" techniki cyfrowej (w połączeniu z mikroprocesorową) - omówienie oraz demonstracja z ćwiczeniami układów cyfrowych (liczniki, bufory we/we, multipleksery, demultipleksery, etc.) Zaawansowane programowanie Arduino - środowisko Atmel Studio, omówienie elementów programowania niskiego poziomu, rejestry sprzętowe, obsługa przerwań sprzętowych i programowych, obsługa urządzeń we/wy bez użycia funkcji bibliotecznych Arduino.
Programowanie w językach skryptowych	INF_I_inż_W02_inż, INF_I_inż_W02, INF_I_inż_U10_inż, INF_I_inż_U11_inż, INF_I_inż_K03	Wprowadzenie do języków skryptowych Proste i złożone typy danych Kontrola przepływu programu Funkcje własne i funkcje wbudowane Generatory Moduły i pakiety Wyjątki Obliczenia numeryczne Operacje na plikach
Projektowanie systemów informatycznych	INF_I_inż_W07_inż, INF_I_inż_W10_inż, INF_I_inż_U13, INF_I_inż_U22_inż, INF_I_inż_K02	Architektury systemów informatycznych (przypomnienie). Wprowadzenie do projektowania strukturalnego. Projektowanie interfejsów. Procesy projektowania formularzy i raportów. Projektowanie okien dialogowych i sekwencji dialogowych Zastosowanie przewodników i list kontrolnych w procesach projektowania Strukturalizacja i kontrolowanie danych wejściowych Prototypowanie w projektowaniu systemów (budowa i weryfikacja prototypu) Wprowadzenie do projektowania obiektowego. Budowa diagramów UML (przypadków użycia, czynności, klas, powiązania pomiędzy diagramami). Narzędzia informatyczne do projektowania systemów Diagramy przypadków użycia – identyfikacja PU, zaawansowana specyfikacja związków, wprowadzanie stereotypów do modelu,

		<p>zarządzanie złożonością rozbudowanych modeli przypadków użycia z wykorzystaniem pakietów</p> <p>Modelowanie interakcji w systemie informatycznym – konceptualne, implementacyjne i wystąpieniowe diagramy sekwencji, specyfikacja PU z wykorzystaniem implementacyjnych diagramów sekwencji</p> <p>Diagramy czynności i diagramy klas. – specyfikacja PU, techniki modelowania danych na diagramach czynności, rozszerzenia diagramu czynności dla potrzeb modelowania systemów czasu rzeczywistego</p> <p>Diagramy klas – modelowanie struktury danych w systemie, wdrażanie modelu danych, egzemplifikacja struktury danych z wykorzystaniem diagramów obiektów</p> <p>Diagramy maszyn stanowych – śledzenie stanów obiektów w systemie, zagnieżdżanie maszyn stanowych, pseudostany</p> <p>odelowanie infrastruktury sprzętowej i osadzanie komponentów programowych z wykorzystaniem diagramów komponentów oraz rozlokowania UML</p>
Modelowanie i symulacja komputerowa	INF_I_inż_W01, INF_I_inż_U09_inż, INF_I_inż_K01	<p>Cele, zastosowanie, etapy modelowania. Błędy w obliczeniach numerycznych.</p> <p>Pakiet Scilab jako przykład narzędzia do modelowania i symulacji: budowa programu, wpisywanie poleceń, wykonywanie poleceń, korzystanie z systemu pomocy, dokładność obliczeń, stałe matematyczne, liczby i zmienne, listy wektory i macierze. Grafika: Wykresy 2D i 3D, animacja, eksport grafiki</p> <p>Schematy różnicowe rozwiązywania równań różniczkowych zwyczajnych</p> <p>Model fizyczny dynamiki układów punktów materialnych</p> <p>Przykłady modelowania (perkolacja, błędzenie przypadkowe)</p>
Wizualizacja i eksploracja danych biznesowych	INF_I_inż_W06, INF_I_inż_U07, INF_I_inż_K04	<p>Znaczenie danych biznesowych. Obszary zastosowania analizy i wizualizacji danych biznesowej. Rozwój metod eksploracji i wizualizacji danych biznesowych</p> <p>Źródła danych. Pozyskiwanie danych do analizy, Przygotowanie danych do analizy</p> <p>Narzędzia analizy i wizualizacji danych - klasyfikacja i charakterystyka</p> <p>Zasady i formy wizualizacji danych</p> <p>Zastosowanie wybranych narzędzi w procesie analizy danych w zakresie: -Przygotowanie danych do analizy -Analiza i wizualizacja danych -Prezentacja danych biznesowych. Budowanie dashboardów, story i raportów</p> <p>Udostępnianie raportów biznesowych</p>
Wprowadzenie do praktyk zawodowych	INF_I_inż_W04 INF_I_inż_U03 INF_I_inż_K0 1	Zapoznanie studentów z regulaminem i zasadami realizacji praktyk zawodowych
Praktyka zawodowa	INF_I_inż_W04, INF_I_inż_W16, INF_I_inż_W17,	<p>Zapoznanie studenta z wykonywaniem obowiązków na stanowisku w wybranym podmiocie gospodarczym oraz realizacja rzeczywistych zadań stawianych przez opiekuna praktyki.</p> <p>Zapoznanie studenta z obowiązującymi w zakładzie przepisami BHP.</p> <p>Podstawy prawne i przedmiot działalności instytucji. Status prawny, struktura własnościowa, przedmiot i zakres działalności instytucji.</p> <p>Misja i strategia instytucji.</p> <p>Organizacja podmiotu gospodarczego i zakresu jego działalności.</p> <p>Struktura organizacyjna, uprawnienia decyzyjne i zakres odpowiedzialności poszczególnych komórek. Dokumentacja organizacyjna instytucji. Statut, regulaminy, instrukcje i zasady obiegu dokumentów.</p>

		<p>Zapoznanie studenta z dokumentacją techniczną w zakresie związanym z realizowanym programem praktyki.</p> <p>Zapoznanie studenta z aparaturą i narzędziami informatycznymi stosowanymi w przedsiębiorstwie.</p> <p>Zapoznanie się z metodami pracy w przedsiębiorstwie.</p> <p>Zapoznanie z praktycznym zastosowaniem systemów informatycznych.</p> <p>Praktyczna realizacja zadań powierzonych studentowi w firmie.</p>
Zaawansowane technologie bazodanowe	<p>INF_I_inż_W02_inż, INF_I_inż_W04, INF_I_inż_U15, INF_I_inż_U20, INF_I_inż_K03</p>	<p>Instalacja Oracle Database 11g Express Edition, projektowanie baz danych w Oracle SQL Developer Data Modeler</p> <p>Przypomnienie składni języka SQL (SELECT, INSERT, UPDATE, DELETE, CREATE, ALTER, DROP, GRANT, REVOKE)</p> <p>Wykonywanie zapytań SQL i PL/SQL przy pomocy Oracle SQL Developer</p> <p>Uprawnienia użytkowników w systemie Oracle - użytkownicy, uprawnienia systemowe, uprawnienia obiektowe, role predefiniowane, role zdefiniowane przez użytkownika, profile</p> <p>Podstawowe elementy języka PL/SQL - bloki, struktura bloku, sekcje, ograniczniki, identyfikatory, literały, typy danych.</p> <p>Zmienne, zasięg zmiennych, zmienne powiązane, instrukcje warunkowe (IF, CASE z wyrażeniem i z wyszukiwaniem) w PL/SQL</p> <p>Instrukcje iteracyjne (LOOP, FOR i WHILE), nazywanie pętli, etykiety w pętlach, instrukcje GOTO i CONTINUE, pobieranie danych (INSERT ... INTO ...), rekordy - definicje jawne i niejawnie</p> <p>Rodzaje cursorów - deklaracja, otwieranie, pobieranie danych, zamykanie, atrybuty cursorów, kursory z parametrami, kursory a pętle LOOP, WHILE i FOR, klauzula FOR UPDATE, kursory niejawnie, wyjątki w PL/SQL</p> <p>Procedury bez parametrów i z parametrami, tryby IN, OUT i IN OUT, funkcje bez parametrów i z parametrami, funkcje rekurencyjne i funkcje w zapytaniach SQL, modyfikator NOCOPY w PL/SQL</p> <p>Wyzwalacze BEFORE, AFTER i INSTEAD OF, identyfikatory :old i :new, klauzule REFERENCING i WHEN, sekwencje i wyzwalacze w PL/SQL</p> <p>Pakiety w Oracle - specyfikacja i ciało pakietu, przeciążanie podprogramów z pakietów, pakiety do uruchamiania seryjnego, inicjowanie pakietów, pakiety wbudowane (DBMS_OUTPUT, UTL_FILE)</p> <p>Kolekcje w Oracle - tablice asocjacyjne, tablice VARRAY, tablice zagnieżdżone.</p> <p>Typy obiektowe, tabele obiektowe, atrybuty tabeli typu obiektowego, dualizm tabel obiektowych, referencje i dereferencje. Tworzenie interfejsu bazodanowego w APEX (Oracle Application Express)</p>
Zarządzanie projektem wdrożeniowym	<p>INF_I_inż_W04, INF_I_inż_W15, INF_I_inż_U01, INF_I_inż_U17_inż, INF_I_inż_U18_inż, INF_I_inż_U19_inż, INF_I_inż_U20, INF_I_inż_K05</p>	<p>Zakres i zadania postawione przed studentami w ramach projektu badawczo-wdrożeniowego zależą od specyfiki problemu, które zostaną zaproponowane przez współpracujące ze specjalnością Przetwarzania Brzegowego firmy. Na początku semestru studenci zostaną zapoznani z wyzwaniami projektowymi zaproponowanymi przez firmy (5-8 tematów). Tematyka projektów będzie związana m.in. z oprogramowaniem uruchamianym na danym sprzęcie np. wykrywanie osób, obiektów na obrazie z kamery, rozpoznawanie znaków drogowych na filmie, systemy mobilne do diagnozowania, raportowania, uwierzytelniania itp. Projekty będą zaawansowane, o dość obszernej funkcjonalności tak, aby grupa ok. 5 studentów była w stanie go zrealizować</p>

Zarządzanie bezpieczeństwem informacji - warsztaty	INF_I_inż_W04, INF_I_inż_U20, INF_I_inż_K05	Podstawowy standard definiujący System Zarządzania Bezpieczeństwem Informacji Technologiczne aspekty w bezpieczeństwie informacji Wdrażanie rozwiązań zarządzania bezpieczeństwem informacji Identyfikowania procesów zarządzania ryzykiem w zakresie bezpieczeństwa informacji Wygenerowanie procedury zarządzania ryzykiem i przeprowadzenie zarządzania ryzykiem dla bezpieczeństwa informacji Nowe wyzwania i monitorowanie skuteczności w zarządzaniu bezpieczeństwem informacji Dobre praktyki w bezpieczeństwie informacji - ludzie i technologia Model SZBI dla wybranego przedsiębiorstwa
Przedmioty do wyboru	INF_I_inż_W07_inż, INF_I_inż_W12, INF_I_inż_U21_inż, INF_I_inż_U22_inż, INF_I_inż_K02, INF_I_inż_K04	<i>Business Intelligence</i> -- nabycie umiejętności wdrażania i stosowania systemów Business Inteligence w organizacjach. <i>Modelowanie procesów biznesowych</i> -- rozwinięcie kompetencji w zakresie modelowania procesów na potrzeby implementacji systemów informatycznych oraz rozwój kompetencji analitycznych na potrzeby projektów informatycznych. <i>Zwinne metodyki zarządzania projektami informatycznymi</i> -- zapoznanie z podejściami zwinnymi i najważniejszymi technikami wspierającymi stosowanie "agile" w organizacjach projektowych.
General electives	INF_I_inż_W09, INF_I_inż_W12, INF_I_inż_U02, INF_I_inż_U12, INF_I_inż_K05	Są to przedmioty realizowane w języku angielskim. Przedmioty: <i>Agile software development</i> (During Agile software development course, students will learn about modern methodologies used in IT companies to develop and validate software products), <i>PLM - Systemy IT zarządzania cyklem życia produktu</i> (omówienie najpopularniejszych systemów produkcyjnych, które zarządzają cyklem życia produktu (ang. Produkt Lifecycle Management), jakie wyzwania i trudności stoją przed centrum wsparcia systemów PLM), <i>Zastosowanie wybranych narzędzi Scrum Framework oraz SixSigma do optymalizacji centrum wsparcia</i> (wskazanie narzędzi Scrum oraz Six Sigma, które mogą być najbardziej przydatne dla centrum wsparcia infrastruktury IT), <i>Applied Statistics with R</i> (Aim of the course is to introduce the students into quantitative methods to analyze data coming from different sources.), <i>Management of IOT Open Data Projects in Smart Cities, Startups and scaleups in the global tech ecosystem.</i>
Przygotowanie studenta do rynku pracy	INF_I_inż_W16, INF_I_inż_U03, INF_I_inż_U08,	Rynek pracy i zmiany na nim zachodzące. Na co należy zwracać uwagę, by nie zostać oszukany na rynku pracy. Określenie swoich kompetencji i preferencji zawodowych, analiza swoich mocnych i słabych stron. Umiejętności interpersonalne w poszukiwaniu pracy. Komunikacja werbalna i niewerbalna. Jak przygotować się do rozmowy kwalifikacyjnej z pracodawcą. Savoir vivre w biznesie, czyli co można a czego nie wypada robić w miejscu pracy. Dokumenty aplikacyjne, metody i techniki poszukiwania pracy.
Projekt wdrożeniowy	INF_I_inż_W04, INF_I_inż_W15, INF_I_inż_U01, INF_I_inż_U17_inż, INF_I_inż_U18_inż, INF_I_inż_U19_inż, INF_I_inż_U20	Istota projektu wdrożeniowego, podstawowe zasady pisania projektu, kryteria oceny projektu; Wybór przedsiębiorstwa/obszaru badań do projektu wdrożeniowego. Cel projektu, metody pomiaru zmiennych i źródła informacji. Opracowanie i analiza zebranego materiału badawczego. Identyfikacja możliwości i zagrożeń związanych z wdrożeniem projektu. Określenie i ocena możliwych realizacji projektu. Formułowanie wniosków z projektu.

Przetwarzanie rozproszone	INF_I_inż_W04, INF_I_inż_W05	Klasa WebClient Klasa Thread Klasa Task Klasa ThreadPool Klasa BackgroundWorker Środowiska chmurowe maszyny wirtualne platformy Microsoft Azure i ich konfiguracja
Sztuczna inteligencja	INF_I_inż_W06, INF_I_inż_U17_inż, INF_I_inż_K02	Metody reprezentacji wiedzy Algorytmy genetyczne Systemy regułowe: reprezentacja i wnioskowanie Systemy z wiedzą niepewną: użycie logiki rozmytej Uczenie maszynowe, sztuczne sieci neuronowe
Zagrożenia sieci teleinformatycznych	INF_I_inż_W06, INF_I_inż_U08, INF_I_inż_U16_inż, INF_I_inż_K01	Konfigurowanie urządzeń sieciowych za pomocą protokołu SSH oraz automatycznych funkcji zabezpieczeń. Konfigurowanie lokalnego uwierzytelniania AAA. Konfigurowanie uwierzytelniania opartego na serwerze za pomocą usługi RADIUS. Haszowanie pliku tekstowego za pomocą OpenSSL. Szyfrowanie i odszyfrowywanie danych za pomocą OpenSSL oraz za pomocą narzędzia hakera. Badanie Telnet i SSH w Wireshark. Konfigurowanie sieci VPN typu Site-to-Site. Konfigurowanie podstawowych ustawień i usług sieciowych ASA, routingu i strefy DMZ za pomocą list ACL. Konfigurowanie zapory sieciowej.
Wychowanie fizyczne	INF_I_inż_W17, INF_I_inż_U08, INF_I_inż_U09_inż, INF_I_inż_K02	Omówienie zasad bezpiecznego korzystania z obiektów, przyrządów i środowisk związanych z uprawianiem różnych dyscyplin sportu. Zapoznanie z regulaminem hali sportowej. Organizacja, higiena i porządek pracy. Omówienie zasad i kryteriów zaliczenia przedmiotu. Ćwiczenia kształtujące prawidłową postawę ciała z wykorzystaniem przyrządów i przyborów. Podstawowe ćwiczenia na poszczególne grupy mięśniowe. Trening kształtujący mięśnie brzucha; Trening kształtujący mięśnie klatki piersiowej; Trening kształtujący mięśnie nóg; Trening kształtujący mięśnie ramion; Trening kształtujący mięśnie obręczy barkowej; Trening kształtujący mięśnie grzbietu; Trening kształtujący mięśnie łydek Gry zespołowe: zasady i przepisy gier zespołowych, technika i taktyka gier zespołowych Elementy samoobrony: obrona przed ciosami i kopnięciami; obrona przed obchwytem; obrona przed zagrożeniem nożem; obrona przed zagrożeniem bronią palną Pedagogiczne wartości sportu Znaczenie aktywności fizycznej w życiu człowieka
Projektowanie stron WWW	INF_I_inż_W12, INF_I_inż_U06, INF_I_inż_K04	Podstawy HTML, CSS i JavaScript. Popularne Frameworki JavaScript Podstawy CSS3: adaptacyjność, style, transformacje i animacje. Technologia AJAX. Semantyka i kontrolki HTML5. Poszerzenie interaktywności witryny: Geolokalizacja, File API, Drag and Drop Walidacja kontrolki za pomocą HTML5 i JavaScript Integracja multimediów w witrynie. Grafika Canvas i SVG
Grafika stron internetowych	INF_I_inż_W02_inż, INF_I_inż_W04, INF_I_inż_U10_inż, INF_I_inż_U15, INF_I_inż_U19_inż, INF_I_inż_K01	Omówienie specyfiki grafiki wykorzystywanej na potrzeby WWW Formaty akceptowalnych plików graficznych i ich charakterystyk. Typografia w WWW, WCAG, wektory lub rastry - kryteria wyboru typu, iconfont - przypadki użycia, optymalizacja plików graficznych używanych w WWW

Projektowanie i modelowanie interakcji internetowych i mobilnych	INF_I_inż_W06, INF_I_inż_W12, INF_I_inż_U05, INF_I_inż_U07, INF_I_inż_U22_inż, INF_I_inż_K01	Definicja IxD (interaction design) jako części UX, charakterystyka sposobu odbioru treści poprzez ekran komputera, charakterystyka sposobu odbioru treści poprzez urządzenie mobilne, omówienie NUI (natural user interface), cele stawiane "projektowaniu interakcji" charakterystyka 'pięciu wymiarów' w IxD: - wymiar słów - wymiar reprezentacji wizualnych - wymiar przestrzeni - wymiar czasu - wymiar działania kluczowe pytania w projektowaniu interakcji zagadnienie 'dostępności' w dziedzinie projektowania interakcji
Narzędzia pracy Front-End Developera	INF_I_inż_W11, INF_I_inż_W12, INF_I_inż_W15, INF_I_inż_U03, INF_I_inż_U04, INF_I_inż_K01, INF_I_inż_K04	Edytory kodu (standalone oraz online) Rozszerzenia przeglądarki. Narzędzia CSS, sass, scss, Narzędzia Javascipt, Narzędzia do automatyzacji zadań projektowych. narzędzia wspomagające metodologię 'atomic design' narzędzia wspomagające budowanie prototypów interfejsów rozszerzenia IDE webpack
Projektowanie witryn typu SPA	INF_I_inż_W03, INF_I_inż_U04, INF_I_inż_U12, INF_I_inż_K01, INF_I_inż_K05	czym jest SPA, frontend monolit vs micro-frontends atomic design angular vs react vs vue, headless CMS, modularność w budowaniu rozwiązań, nowoczesny Javascript, babel, budowanie komponentów, zarządzanie stanem, redux, programowanie funkcyjne, narzędzia wspomagające programowanie funkcyjne, budowa własnego API, mockowanie serwera, podłączanie pod backend, budowanie paczki wynikowej
Zaawansowane aplikacje internetowe	INF_I_inż_W10 INF_I_inż_W14, INF_I_inż_U04, INF_I_inż_U08, INF_I_inż_U11 INF_I_inż_U14, INF_I_inż_K01	nowoczesny Javascript / nowe elementy standardu ecma, destrukuryzacja komponentów, routing, zaawansowane zarządzanie stanem, async-await, promises w Javascriptnarzędzia do organizacji API (apicase, axios), testowanie w JS storybook - tworzenie 'stories' reselect - zalety używania selektorów formularze (formik, final form, redux forms)
Systemy zarządzania treścią	INF_I_inż_W03, INF_I_inż_W07 INF_I_inż_W08, INF_I_inż_U11	charakterystyka CMSów, bezgłowe (headless) CMS tworzenie własnego modułu w obrębie wybranego CMS CMSy klasy enterprise możliwości adaptacji funkcjonalnej wybranego CMS do potrzeb wybór CMS a google pagespeed co to znaczy 'dobry' CMS joomla/wordpress a Frontend developer tworzenie szablonu serwisu
Zaawansowane projektowanie aplikacji mobilnych - projekt zespołowy	INF_I_inż_W02_ INF_I_inż_W07 INF_I_inż_W09, INF_I_inż_U01, INF_I_inż_U04, INF_I_inż_U10 INF_I_inż_U13, INF_I_inż_K01	charakterystyka różnic w podejściu konkretnych technologii aplikacja SPA/webview vs rozwiązanie natywne, kotlin, flutter, react native, swiftUI, xcode, tworzenie interfejsów użytkownika, wykorzystanie API telefonu, wykorzystywanie sensorów telefonu, wykorzystywanie tzw. usług wbudowanych schemat działania i cykl życia widgetu
Wprowadzenie do sieci teleinformatycznych	INF_I_inż_W02 INF_I_inż_W02, INF_I_inż_U10 INF_I_inż_U11 INF_I_inż_K03	Typy sieci i rodzaje topologii. Podstawy konfigurowania przełączników i routerów. System operacyjny Cisco IOS i jego polecenia. Struktura poleceń IOS. Konfigurowanie adresów IP. Protokoły oraz modele sieci ISO/OSI oraz TCP/IP. Warstwa trzecia oraz druga modelu ISO/OSI. Rola warstwy pierwszej (fizycznej). Kodowanie. Sygnalizacja. Nazewnictwo. Okablowanie (medium: miedź, rodzaje kabli UTP, STP, światłowód). Media bezprzewodowe. System liczb binarnych, system liczb dziesiętnych, system liczb szesnastkowych i ich rola w adresowaniu sieci. Warstwa Data Link Layer – protokoły. Topologia Point-to-Point, topologia LAN, metody dostępu do medium: CSMA/CD, CSMA/CA. Budowa ramki Ethernet oraz adresacja fizyczna. Enkapsulacja ramki Ethernet oraz metody przełączania ramek. Adresy Unicast, Broadcast, Multicast MAC. Tablica MAC. Metody

		<p>przekazywania ramek. Warstwa sieci (adresacja logiczna). Budowa pakietu IPv4. Budowa pakietu IPv6. Protokół ARP. Protokół CDP. Adresacja IPv4. Typy adresów. Metoda VLSM. Podział sieci IPv4 na podsieci. Wprowadzenie do IPv6. GUA. LLA. Statyczna i dynamiczna adresacja dla GUA oraz LLA, adresy typu IPv6 Multicast, podział sieci IPv6 na podsieci.</p> <p>Protokół ICMP oraz program ping. Warstwa transportowa (czwarta) – opis protokołu TCP oraz UDP. Właściwości protokołów TCP, UDP, numery portów oraz usługi sieciowe. Komunikacja UDP, komunikacja TCP. Warstwa aplikacji – protokoły http, smtp, pop, ftp, imap, dns, dhcp, ftp</p> <p>Podstawy bezpieczeństwa sieci. Troubleshooting sieci. Projektowanie prostej sieci.</p>
Komunikacja bezprzewodowa	<p>INF_I_inż_W07 INF_I_inż_W10 INF_I_inż_U13, INF_I_inż_U22 INF_I_inż_K02</p>	<p>Podstawowe modulacje sygnału analogowego: AM, FM, PM. Podstawowe modulacje sygnału cyfrowego: ASK, FSK, PSK, QAM. Transmisja w standardach: Bluetooth, Wi-Fi. Standard 802.11 oraz podstandardy i ich charakterystyka. Konfigurowanie prostej sieci Bluetooth, Architektura sieci WLAN, modele i ich praktyczne zastosowanie. Konfigurowanie sieci bezprzewodowych domowych w oparciu o router WiFi. Architektura sieci WLAN, modele i ich praktyczne zastosowanie. Konfigurowanie sieci bezprzewodowych korporacyjnych w oparciu o kontroler WLC. Zabezpieczanie sieci bezprzewodowych korporacyjnych i domowych.</p>
Techniki routingu	<p>INF_I_inż_W01, INF_I_inż_U09 INF_I_inż_K01</p>	<p>Konfigurowanie serwera i klienta DHCPv4. Podstawy IPv6. Przypisanie IPv6 GUA. Działanie DHCPv6. Konfigurowanie serwera DHCPv6. Protokoły First Hop Redundancy Protocol. Działanie protokołu HSRP. Kontrola dostępu w sieci LAN. Ataki w sieci LAN.</p> <p>Podstawy routingu. Wyznaczanie trasy. Przekierowanie pakietów. Tablica routingu. Routing statyczny i dynamiczny. Trasy statyczne. Konfigurowanie tras statycznych. Trasy domyślne. Trasy pływające (zapasowe). Konfigurowanie tras statycznych. Polecenia używane do wyszukiwania błędów. Naprawa błędów w trasach statycznych i domyślnych.</p>
Techniki przełączania	<p>INF_I_inż_W06, INF_I_inż_U07, INF_I_inż_K04</p>	<p>Podstawowe metody dostępu do przełączników. Polecenia konfiguracyjne IOS w przełącznikach. Tworzenie, konfigurowanie i badanie sieci VLAN. Tworzenie, konfigurowanie łącz trunkingowych. Konfigurowanie protokołów STP, VTP, Dynamic Trunking Protocol. Konfigurowanie routera na patyku. Konfigurowanie przełączników warstwy trzeciej (typu multilayer) Zaawansowane badanie sieci VLAN Zaawansowane funkcje przełączników warstwy trzeciej Implementacja Etherchannel. Troubleshooting w Etherchannel Podstawowe zabezpieczenia przełączników i ich portów (port security) Podstawy konfigurowania sieci bezprzewodowych. Konfigurowanie zabezpieczeń WPA2 Enterprise, Troubleshooting w sieci WLAN. Konfigurowanie sieci bezprzewodowej WLAN z zastosowaniem kontrolera WLC.</p>
Skalowanie sieci komputerowych	<p>INF_I_inż_W04, INF_I_inż_W16, INF_I_inż_W17,</p>	<p>Konfiguracja Point-to-Point Single-Area OSPFv2 Modyfikacja Single-Area OSPFv2 Testowanie list ACL Statyczny NAT Dynamiczny NAT Badanie sieci WAN Tworzenie mapy sieci za pomocą CDP Tworzenie mapy sieci za pomocą LLDP Konfiguracja NTP, Troubleshooting "Tworzenie kopii zapasowych konfiguracji i IOS Aktualizowanie pliku IOS Troubleshooting Enterprise Network "</p>
Transmisja dźwięku i obrazu w sieciach IP (VoIP)	<p>INF_I_inż_W02 INF_I_inż_W04, INF_I_inż_U15,</p>	<p>Planowanie wymaganych zasobów sprzętowych dla sieci VoIP. Konfigurowanie Call Managera (Centrala IP PBX) Konfigurowanie przełącznika jako przełącznicy telefonicznej. Konfigurowanie urządzeń końcowych (telefony IP, telefony analogowe) Planowanie i</p>

	INF_I_inż_U20, INF_I_inż_K03	konfigurowanie polityk bezpieczeństwa, QoS, grup logicznych, adresowania. Tworzenie i konfigurowanie VLAN – rozdzielanie głosu i danych. Wykonanie, wdrożenie i testowanie projektu sieci VoIP
Łączenie sieci komputerowych	INF_I_inż_W04, INF_I_inż_W15, INF_I_inż_U01, INF_I_inż_U17 INF_I_inż_U18 INF_I_inż_U19 INF_I_inż_U20, INF_I_inż_K05	Projektowanie hierarchicznej sieci WAN. Łączenie z siecią WAN. Technologia Frame Relay. Translacja adresów IPv4: statyczna (SNAT), dynamiczna (DNAT), oparta o numery portów (PAT) Zabezpieczanie sieci WAN typu Site-to-Site Monitorowanie sieci WAN. Rozwiązywanie problemów w sieci WAN
Bezpieczeństwo sieci teleinformatycznych - projekt zespołowy	INF_I_inż_W04, INF_I_inż_U20, INF_I_inż_K05	Bezpieczeństwo komunikacji - Analiza wybranych protokołów komunikacyjnych pod kątem bezpieczeństwa transmisji. Wykrywanie ruchu w sieci - Wykrywanie hostów w sieci komputerowej, Klasyfikacja usług sieciowych z nieznanego źródła. Zabezpieczanie sieci korporacyjnej - Opis sposobu wdrażania Microsoft ISA Server w różnych konfiguracjach strefy zdemilitaryzowanej; Opis funkcjonalności oraz wdrażania zapory ogniowej dostarczanej z Microsoft ISA Server; Implementacja bezpiecznego dostępu do wewnętrznych serwerów przy wykorzystaniu Microsoft ISA Server; Konfiguracja bezpiecznego dostępu do serwera Exchange przy użyciu Microsoft ISA Server; Zagadnienia tworzenia ochrony przed szkodliwym oprogramowaniem dla komputerów klienckich, serwerów i infrastruktury sieciowej. Prawne aspekty bezpieczeństwa systemów informatycznych - Status prawny działania w systemach informatycznych na terytorium RP; Międzynarodowe standardy bezpieczeństwa systemów informatycznych
Programowanie w języku Java	INF_I_inż_W07 INF_I_inż_W12, INF_I_inż_U21 INF_I_inż_U22 INF_I_inż_K02, INF_I_inż_K04	Przedstawić założenia i charakterystykę platformy Java oraz technik jej pochodnych. Nauczyć implementacji programów pod Java. Polecenia warunkowe, Pętle, Metody, ArrayList. Programowanie obiektowe, Tablice, Sortowanie, Wyszukiwanie, HashMap. Interfejsy, Wyjątki, I/O, Dziedziczenie. Graphical user interface (GUI) Wyrażenia regularne, Iteratory, Enum
Programowanie .NET	INF_I_inż_W09, INF_I_inż_W12, INF_I_inż_U02, INF_I_inż_U12, INF_I_inż_K05	Architektura platformy .NET, Framework i technologii powiązanych. Strumienie dostępu do danych plikowych. Serializacja danych. Monitorowanie działania aplikacji poprzez mechanizm liczników systemowych. Śledzenie działania aplikacji poprzez wpisu do systemu zdarzeń. Szyfrowanie danych. Interakcja z Windows API. Programowanie wielowątkowe. Integracja kodu niezarządzanego
Zaawansowane technologie internetowe	INF_I_inż_W16, INF_I_inż_U03, INF_I_inż_U08,	HTML 5, Nowe elementy semantyczne w HTML, Formularze w HTML5 i ich walidacja, Geolokalizacja i interaktywna mapa z Google Maps, Web Storage i przechowywanie danych JSON Rest api. Przegląd podstawowej specyfikacji. Typowe rozwiązania, narzędzia do pracy z danymi. Node.JS, Instalacja, uruchomienie i konfiguracja silnika. Podstawowe komendy, pisanie funkcji. Tworzenie własnego serwera www node.js, Routing, framework express PWA, Service Workers- rejestracja, instalacja, aktywacja. Dobre praktyki przygotowania kodu.
Programowanie urządzeń mobilnych	INF_I_inż_W04, INF_I_inż_W15, INF_I_inż_U01, INF_I_inż_U17 INF_I_inż_U18	Nabywanie umiejętności projektowania aplikacji dla urządzeń mobilnych w środowisku Android w wykorzystaniu języka Kotlin. Wprowadzenie do systemu Android Studio i języka Kotlin, Budowa aplikacji w systemie Andrid. Interfejs użytkownika (layouty i komponenty). Nawigacja w aplikacjach mobilnych. Wiązanie aplikacji z bazą danych

	INF_I_inż_U19 INF_I_inż_U20	
Programowanie i testowanie aplikacji webowych	INF_I_inż_W04, INF_I_inż_W05	Fetch API / Ajax (XHR), ES6+, Modularność Javascript, TypeScript, Testy jednostkowe, integracyjne i funkcjonalne aplikacje webowych Mocha, Chai, Ava, Jasmine, Jest, Cypress, Enzyme, React-testing-library
Zaawansowane programowanie obiektowe	INF_I_inż_W06, INF_I_inż_U17 INF_I_inż_K02	Enkapsulacja danych (tworzenie i korzystanie z właściwości i indeksów. Definiowanie operatorów przeładowania (matematycznych, logicznych, konwersji). Definiowanie obsługi zdarzeń. Definiowanie klas szablonowych Definiowanie i implementacja klas szablonowych Budowanie i enumeracja niestandardowych kolekcji klas. Język LINQ dla przetwarzania danych. Definiowanie asynchroniczności. Wzorce projektowe
Programowanie funkcyjne	INF_I_inż_W04, INF_I_inż_W05,	Definicja programowania funkcyjnego. Język Haskell, przegląd narzędzi i kompilatorów Pojęcie funkcji, definiowanie funkcji i typów funkcji. Currying i częściowe przypisanie argumentów. Składanie funkcji. Podstawowe typy danych. Definiowanie modułów. Rachunek lambda Dopasowywanie wzorca. Nadawanie typów Rekursja. Leniwa ewaluacja. Funkcje wyższego rzędu
Programowanie systemów wbudowanych - projekt zespołowy	INF_I_inż_W06, INF_I_inż_U17_inż, INF_I_inż_K02	Projekt zespołowy z programowania systemów wbudowanych obejmuje wybór platformy sprzętowej (np. mikrokontrolery, sensory), zaprojektowanie architektury systemu, a następnie programowanie, integrację i testowanie modułów (obsługa sensorów, komunikacja, logika aplikacji). Wprowadzenie do systemów wbudowanych z uwzględnieniem definicji, zastosowania i charakterystyki oraz historii powstawania systemów wbudowanych. Architektura systemów wbudowanych, opis, charakterystyka i pomiary urządzeń wejścia/wyjścia i układów AVR Sygnały cyfrowe i metody ich przetwarzania, Zastosowanie odpowiedniego języka programowania do programowania mikrokontrolerów. Systemy operacyjne czasu rzeczywistego i ich zastosowanie. Protokoły i interfejsy sieciowe w systemach wbudowanych. Modele komunikacji Projektowanie systemów kontrolno-pomiarowych. Przykłady zastosowania systemów wbudowanych. Całość kończy się dokumentacją techniczną i prezentacją działającego prototypu.
Podstawy testowania	INF_I_inż_W02_inż INF_I_inż_W08 INF_I_inż_U12 INF_I_inż_K01	Wprowadzenie do teorii i praktyki testowania oprogramowania. Główne cele testowania, jego znaczenie w cyklu życia programowania oraz rodzaje testów, takie jak testy jednostkowe, integracyjne, systemowe i akceptacyjne. Metody projektowania przypadków testowych oraz zasady tworzenia efektywnych scenariuszy testowych. Zarządzanie jakością i procesem testowym, w tym planowanie testów, dokumentację oraz raportowanie wyników testów. Podstawowe narzędzia wspierające testowanie, różnice między testami manualnymi a automatycznymi.
Programowanie .NET	INF_I_inż_W02_inż INF_I_inż_W07_inż INF_I_inż_U10_inż INF_I_inż_W11_inż INF_I_inż_K01	Architektura platformy .NET, Framework i technologii powiązanych. Strumienie dostępu do danych plikowych. Serializacja danych. Monitorowanie działania aplikacji poprzez mechanizm liczników systemowych. Śledzenie działania aplikacji poprzez wpisu do systemu zdarzeń. Szyfrowanie danych. Interakcja z Windows API. Programowanie wielowątkowe. Integracja kodu niezarządzanego
Automatyzacja i narzędzia testowe	INF_I_inż_W02_inż INF_I_inż_W07_inż INF_I_inż_U10_inż INF_I_inż_W11_inż INF_I_inż_K01	Podstawy testowania oprogramowania, w tym rodzaje testów (jednostkowe, integracyjne, akceptacyjne) oraz etapy ich cyklu życia. Omawiane są narzędzia do automatyzacji, takie jak Selenium, JUnit czy Appium, oraz ich integracja z systemami CI/CD, jak Jenkins. Techniki zarządzania testami, raportowania wyników i stosowania metryk

		jakości oprogramowania, co wspiera skuteczne wdrażanie automatyzacji w projektach IT.
Testy w metodykach zwinnych	INF_I_W02_inż INF_I_W08 INF_I_U19_inż INF_I_K01	Rola testowania oprogramowania w podejściu Agile, takim jak Scrum czy Kanban. Współpraca testerów z programistami oraz wczesne wykrywanie błędów poprzez integrację testów automatycznych w procesie ciągłej integracji (CI/CD).
Zarządzanie testami oprogramowania	INF_I_W02_inż INF_I_W08 INF_I_U19_inż INF_I_K01	Podstawy zarządzania jakością oprogramowania. Tworzenie planu testów i strategii testowej dostosowanej do rodzaju projektu. Narzędzia do zarządzania testami. Metryki i wskaźniki jakości oprogramowania. Procesy przeglądów i audytów. Zapewnienie jakości w metodykach zwinnych i DevOps. Doskonalenie procesu testowego. Zarządzanie ryzykiem i zgodnością. Zarządzanie zespołem testowym.
Narzędzia testera aplikacji mobilnych	INF_I_inż_W02_inż INF_I_inż_U01 INF_I_inż_U19_inż INF_I_inż_K04	Wprowadzenie do testowania aplikacji mobilnych - specyfika mobilnych systemów operacyjnych (iOS, Android) oraz ich wpływ na testowanie. Automatyzacja testów mobilnych, narzędzia do automatyzacji testów, takie jak Appium, Espresso (dla Androida), XCTest (dla iOS). Testowanie kompatybilności i fragmentacja urządzeń. Testowanie wydajności aplikacji mobilnych. Narzędzia do testowania wydajności (np. JMeter, Gatling, Firebase Performance Monitoring). Testy bezpieczeństwa aplikacji mobilnych. Testowanie UX/UI. Zarządzanie testami mobilnymi i raportowanie.
Bezpieczeństwo i odpowiedzialność w projektowaniu promptów	INF_I_W04 INF_I_U17 INF_I_K02	Etyka i odpowiedzialność: Zrozumienie, jak nasze zapytania mogą wpływać na wyniki, w tym ryzyko wprowadzenia uprzedzeń lub szkodliwych treści. Bezpieczeństwo danych: Zastosowanie zasad ochrony danych osobowych i prywatności w projektowaniu interakcji z AI. Transparentność: Tworzenie zrozumiałych i przejrzystych promptów, które umożliwiają użytkownikom zrozumienie sposobu działania AI. Testowanie i walidacja: Regularne sprawdzanie promptów pod kątem ich skuteczności i bezpieczeństwa, aby zminimalizować ryzyko niepożądanych skutków. Interakcja z użytkownikami: Umożliwienie użytkownikom zgłaszania nieodpowiednich treści oraz wdrażanie mechanizmów odpowiedzialności za generowane wyniki.
Inżynieria promptów i optymalizacja modeli językowych – projekt zespołowy	INF_I_inż_W06, INF_I_inż_U17_inż, INF_I_inż_K02	Ustalenie konkretnych zadań, które mają zostać zrealizowane przy użyciu modeli językowych, takich jak generacja tekstu, analiza sentymentu czy tłumaczenie. Opracowanie różnych wersji promptów, które będą wykorzystywane do interakcji z modelem językowym, a następnie testowanie ich skuteczności w uzyskiwaniu pożądanych wyników. Analiza wyników generowanych przez modele językowe oraz wprowadzanie zmian w parametrach i architekturze modeli, aby poprawić jakość i trafność odpowiedzi. Zbieranie danych dotyczących skuteczności różnych podejść, dokumentowanie procesów oraz prezentowanie wyników innym zespołom lub interesariuszom. Całość kończy się dokumentacją techniczną i prezentacją działającego prototypu.
Industry IoT	INF_I_inż_W02_inż INF_I_inż_U01 INF_I_inż_U19_inż INF_I_inż_K04	Podstawowe pojęcia i architektura. Czujniki, urządzenia, maszyny, które zbierają dane. Protokoły i sieci umożliwiające przesyłanie danych (np. MQTT, CoAP, HTTP). Zastosowania Industry IoT. Integracja technologii IoT, AI i robotyki w celu stworzenia autonomicznych i samodzielnych procesów produkcyjnych. Korzyści z wdrożenia Industry IoT. Wyzwania związane z Industry IoT. Bezpieczeństwo danych: ryzyko ataków cybernetycznych na połączone urządzenia i systemy. Przyszłość Industry IoT.
Komputerowe systemy przemysłowe	INF_I_inż_W05 INF_I_inż_W06 INF_I_inż_U11_inż	Definicja i składniki komputerowych systemów przemysłowych. – sprzęt i oprogramowanie. Zastosowania komputerowych systemów przemysłowych. Zalety komputerowych systemów przemysłowych

	INF_I_inż_K04	Wyzwania związane z komputerowymi systemami przemysłowymi Integracja z istniejącymi systemami. Zarządzanie danymi Przykłady komputerowych systemów przemysłowych, systemy PLC (Programmable Logic Controllers), systemy SCADA Przyszłość komputerowych systemów przemysłowych Wzrost zastosowania AI i machine learning: Wykorzystanie zaawansowanej analizy danych do prognozowania wydajności i optymalizacji procesów. Przemysł 4.0: Integracja IoT, big data, chmury obliczeniowej i robotyki w celu stworzenia zautomatyzowanych i inteligentnych zakładów produkcyjnych.
Sensoryka/Pracownia pomiarowa	INF_I_inż_W02_inż INF_I_inż_U01 INF_I_inż_U19_inż INF_I_inż_K04	Podstawy sensoryki. Badanie i obsługa sensorów temperatury, ciśnienia wilgotności dotyku, tensometry, indukcyjne, pojemnościowe, kontaktronowe, dźwięku itp.
Moduł Automatyka, Robotyka, Mechatronika	INF_I_inż_W02_inż INF_I_inż_U01 INF_I_inż_U19_inż INF_I_inż_K04	Definicja automatyki i jej znaczenie. Historia i rozwój automatyki. Podstawowe pojęcia: systemy dynamiczne, modele matematyczne, regulacja, kontrola. Zastosowania automatyki: w przemyśle, medycynie, transporcie. Podstawy robotyki. Rodzaje robotów. Budowa robota: kinematyka, dynamika, sensoryka. Programowanie robotów: języki programowania, metody programowania Definicja i elementy mechatroniki. Systemy mechatroniczne: zasady działania i projektowania systemów mechatronicznych. Zastosowanie mechatroniki: w automatyce, robotyce, inżynierii biomedycznej. Projektowanie systemów sterowania: praktyczne ćwiczenia w projektowaniu układów regulacji PID. Programowanie robotów: praktyczne zajęcia z użyciem robotów (np. Arduino, Raspberry Pi) do realizacji zadań. Zastosowanie czujników: wykorzystanie różnych typów czujników w aplikacjach robotycznych. Pneumatyka i hydraulika, rozruch, konserwacja i obsługa systemów mechatronicznych.
Bezpieczeństwo systemów przemysłowych	INF_I_inż_W04, INF_I_inż_U20, INF_I_inż_K05	Rodzaje systemów przemysłowych, Systemy SCADA (Supervisory Control and Data Acquisition): do monitorowania i kontrolowania procesów przemysłowych. Systemy DCS (Distributed Control Systems): do zdalnego sterowania procesami. PLC (Programmable Logic Controllers): sterowniki programowalne do automatyzacji maszyn. IoT w przemyśle: inteligentne urządzenia i czujniki zbierające dane i komunikujące się w sieci. Rodzaje zagrożeń, ataki cybernetyczne, złośliwe oprogramowanie, ataki typu ransomware, phishing, ataki DDoS (Distributed Denial of Service), błędy w konfiguracji, zaniechania w procedurach bezpieczeństwa. Zasady bezpieczeństwa - Wdrażanie skutecznych praktyk bezpieczeństwa w systemach przemysłowych, analiza ryzyka, monitorowanie i audyt. Zarządzanie incydentami Przyszłość bezpieczeństwa systemów przemysłowych. Rozwój IoT i AI: nowe możliwości, ale również nowe wyzwania związane z bezpieczeństwem.
Sterowniki przemysłowe	INF_I_inż_W02_inż, INF_I_inż_U11_inż, INF_I_inż_K01	Budowa i działanie sterowników przemysłowych. Rodzaje sterowników. Przykład sterownika Logo18 i Siemensa 1200. Programowanie w różnych językach w tym: Ladder Logic (diagram drabinkowy), structured Text (ST), function Block Diagram (FBD). Zastosowanie i zalety sterowników.
Grafika inżynierska i dokumentacja techniczna	INF_I_inż_W10_inż INF_I_inż_U01 INF_I_inż_K03	Rysunki techniczne. Graficzne przedstawienie procesów, połączeń elektrycznych, hydraulicznych czy pneumatycznych. Wizualizacje komputerowe. Rodzaje dokumentacji technicznej. Specyfikacje techniczne. Instrukcje obsługi. Raporty techniczne. Zasady tworzenia

		grafiki inżynierskiej. Stosowanie norm i standardów (np. ISO, ANSI) dla rysunków i dokumentacji. Narzędzia do tworzenia grafiki inżynierskiej CAD (Computer-Aided Design) Programy do wizualizacji. Przykłady zastosowania grafiki inżynierskiej i dokumentacji technicznej. Schematy elektroniczne i dokumentacja dla urządzeń elektronicznych
Projekt zespołowy systemu sterowania/Pracownia pomiarowa	INF_I_inż_W06, INF_I_inż_U17_inż, INF_I_inż_K02	Zaprojektowanie z użyciem sterownika PLC oraz komponentów automatyki i mechatroniki całego procesu wytwarzania produktu w firmie produkcyjnej. Całość kończy się dokumentacją techniczną i prezentacją działającego prototypu.

IV. PRZYPORZĄDKOWANIE KIERUNKU STUDIÓW DO DYSZYCYPLIN NAUKOWYCH

L.p.	Dyscypliny naukowe	% PUNKTÓW ECTS
1.	Informatyka (dyscyplina wiodąca)	57
2.	Informatyka techniczna i telekomunikacja	33
3	Matematyka	10

V. PODSTAWOWE WSKAŹNIKI ECTS OKREŚLONE DLA PROGRAMU STUDIÓW

Nazwa wskaźnika	Liczba punktów ECTS/Liczba godzin
Łączna liczba punktów ECTS, jaką student musi uzyskać w ramach zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia	113,1
Łączna liczba punktów ECTS przyporządkowana zajęciom kształtującym umiejętności praktyczne	154
Łączna liczba punktów ECTS, jaką student musi uzyskać w ramach zajęć z dziedziny nauk humanistycznych lub nauk społecznych – w przypadku kierunków studiów przyporządkowanych do dyscyplin w ramach dziedzin innych niż odpowiednio nauki humanistyczne lub nauki społeczne	5
Łączna liczba punktów ECTS przyporządkowana zajęciom do wyboru	87,4
Łączna liczba punktów ECTS przyporządkowana praktykom zawodowym	39

VI. WYMIAR, ZASADY I FORMY ODBYWANIA PRAKTYK ZAWODOWYCH

Wymiar: 960 godzin praktyk zawodowych.

Student wyznaczoną liczbę godzin (w sumie) musi odbyć do końca trybu kształcenia.

Student ma możliwość zorganizowania praktyki indywidualnie bądź z pomocą Biura Obsługi Studenta.

Student udający się na odbycie praktyk zawodowych, powinien wypełnić oświadczenie wstępne, na podstawie którego tworzona jest umowa oraz skierowanie (dla pracodawcy) jak również zaświadczenie o odbytej praktyce, program praktyk, karta czasu pracy praktykanta oraz efekty kształcenia. Po zakończonych praktykach student dostarcza całą dokumentację na uczelnię, gdzie jest ona opiniowana przez opiekuna praktyk.

Praktyki zawodowe mogą odbywać się w formie stacjonarnej lub hybrydowej.

VII. SPOSOBY WERYFIKACJI I OCENY EFEKTÓW UCZENIA SIĘ OSIĄGANÝCH PRZEZ STUDENTA W TRAKCIE CAŁEGO CYKLU KSZTAŁCENIA

Metoda weryfikacji/Obszary	Wiedza	Umiejętności	Kompetencje społeczne
Test, kolokwium	X	X	
Egzamin pisemny	X	X	
Egzamin ustny	X	X	
Projekt	X	X	X
Referat	X	X	
Prezentacja	X	X	X
Esej	X	X	X
Wypowiedź ustna indywidualna	X	X	
Uczestnictwo w dyskusji		X	X
Studium przypadku (case study)	X	X	
Raport, sprawozdanie z zadania terenowego	X	X	
Zadania praktyczne		X	X
Samodzielne rozwiązywanie zadań		X	
Aktywny udział w zajęciach		X	X
Obserwacja studentów przez nauczyciela akademickiego			X
Egzamin dyplomowy	X	X	

Formy i metody prowadzenia zajęć oraz kryteria oceny i jej składowe dla poszczególnych zajęć określa karta przedmiotu.