



Uniwersytet WSB Merito we Wrocławiu
Wydział Finansów i Zarządzania

Program studiów
dla kierunku

Informatyka
studia I stopnia

Studia: stacjonarne/niestacjonarne

Profil: praktyczny

Rok akademicki: 2024/2025

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/niestacjonarne	
Czas trwania studiów (w semestrach)	6	
łącna liczba punktów ECTS dla danej formy studiów.	Studia stacjonarne 180	Studia niestacjonarne 180
łącna liczba godzin określona w programie studiów	Studia stacjonarne 2648	Studia niestacjonarne 2120
Tytuł zawodowy nadawany absolwentom	licencjat	
Wymiar praktyk zawodowych	960 godzin	
Język prowadzenia studiów	polski	
Rok rozpoczęcia cyklu kształcenia	2024	

II. EFEKTY UCZENIA SIĘ

Symbol efektu	Opis efektów uczenia się	Kod uniwersalnej charakterystyki
WIEDZA absolwent zna i rozumie		
K_W01	Ma wiedzę w zakresie algebry, geometrii analitycznej i analizy matematycznej, konieczną do zrozumienia i rozwiązywania prostych informatycznych zadań ekonomiczno-inżynierskich.	P6S_WG
K_W02	Ma wiedzę w zakresie matematyki dyskretnej i logiki formalnej, zna metody przetwarzania wielkości ciągłych na dyskretne, rozumie algorytmy aproksymacji i ekstrapolacji.	P6S_WG
K_W03	Ma wiedzę w zakresie ekonomii oraz ilościowych metod stosowanych w biznesie, rozumie główne nurty makro i mikroekonomii, funkcjonowanie przedsiębiorstwa w gospodarce, zna podstawowe prawa i teorie ekonomii.	P6S_WG
K_W04	Ma wiedzę w zakresie zarządzania organizacjami oraz koncepcji zarządzania, rozumie różne modele zachowań organizacji w otoczeniu biznesowym i złożoność zagadnień zarządzania, rozumie czym jest optymalność i optymalizacja w ujęciu praktycznym	P6S_WK
K_W05	Ma wiedzę w zakresie technologii informacyjnych, systemów operacyjnych, rozumie pojęcia informatyka, informacja, system IT, architektura systemu IT, wiedza, zna fundamentalne metody przetwarzania danych i sposoby ich zastosowania w praktyce, rozumie pojęcia sieci LAN/WAN/Intranet/Internet.	P6S_WG

K_W06	Ma wiedzę w zakresie tworzenia i funkcjonowania systemów baz danych, rozumie pojęcia technologii SQL, hurtowni danych, zna jeden z systemów bazodanowych (Microsoft, Oracle, SAP lub MySQL).	P6S_WG
K_W07	Ma wiedzę w zakresie wizualizacji danych, tworzenia opracowań formalnych, technik realizacji i wygłaszania prezentacji multimedialnej oraz prowadzenia telekonferencji internetowych, zna narzędzia do tworzenia wizualizacji danych i ich prezentacji.	P6S_WG
K_W08	Ma wiedzę w zakresie programowania na poziomie języków wysokiego poziomu, zna konstrukcje programistyczne, algorytmy oraz metody oceny i testowania poprawności programów.	P6S_WG
K_W09	Ma wiedzę w zakresie architektury systemów oprogramowania; zna rozwiązania klient-serwer, architekturę SOA, rozumie działanie zaawansowanych platform programistycznych, np. Zend, Java, Visual Studio Net.	P6S_WG, P6S_WG
K_W10	Ma wiedzę w zakresie analizy i prezentacji danych biznesowych z wykorzystaniem informatycznych pakietów analizy danych, oraz zasady integracji modułów prezentacyjnych w systemach klasy EIS/ERP.	P6S_WG
K_W11	Ma wiedzę w zakresie modelowania i projektowania informatycznych systemów zarządzania procesami biznesowymi, zna zasady dokumentowania modeli workflow w językach OWL, UML, RDF dla różnych obiegów pracy.	P6S_WG
K_W12	Ma wiedzę w zakresie technologii internetowych oraz narzędzi tworzenia aplikacji www; rozumie działanie społecznościowych platform internetowych, portali korporacyjnych, systemów ecommerce, egovernment oraz systemów CMS i cloud computing. Zna zasady działania poczty elektronicznej oraz technologii zdalnego dostępu.	P6S_WG
K_W13	Ma wiedzę w zakresie zintegrowanych systemów zarządzania klasy ERP i MRPII, zna zasady funkcjonowania wymiany informacji w organizacjach wykorzystujących zintegrowane systemy IT dostępne na rynku.	P6S_WG
K_W14	Ma wiedzę w zakresie działania systemów teleinformatycznych oraz sieci komputerowych, zna normy, protokoły i standardy stosowane w technologii IT, rozumie zasady konfiguracji, diagnostyki i serwisowania sieci LAN/WAN.	P6S_WG
K_W15	Ma wiedzę w zakresie bezpieczeństwa i ochrony danych w systemach IT, zna zagrożenia i zasady zabezpieczeń oraz oprogramowanie wspomagające monitoring i ochronę sieci intranet, rozumie normy i procedury postępowania z ryzykiem informacyjnym polityką i audytem bezpieczeństwa oraz skutki utraty informacji.	P6S_WG
K_W16	Ma wiedzę w zakresie prawa gospodarczego, ochrony własności intelektualnej oraz prawa patentowego, zna zasady licencjonowania oprogramowania i zarządzania prawami, rozumie zasady zarządzania licencjami w organizacji.	P6S_WG, P6S_WK
K_W17	Zna zagadnienia z obszaru zakresu nauk humanistycznych odnoszących się do technologii IT, ma podstawową wiedzę dla rozumienia społecznych uwarunkowań działalności informatyka, rozumie społeczny kontekst systemów IT.	P6S_WG

K_W18	Ma wiedzę o produktach rynkowych z zakresu informatyki w tym open source, zna produkty hardware, urządzenia wejścia-wyjścia, rozumie czym jest funkcjonalność i użyteczność wybranej technologii IT.	P6S_WK
K_W19	Ma wiedzę o cyklu życia urządzeń, obiektów i systemów technicznych Informatyki, rozumie zagrożenia wynikające ze złożoności oraz niedoskonałości systemów IT i konieczność ich ciągłej modernizacji.	P6S_WG
UMIEJĘTNOŚCI absolwent potrafi		
K_U01	Ma umiejętność posługiwania się aparatem analizy matematycznej, statystyki matematycznej oraz algorytmami analizy numerycznej, potrafi rozwiązać problem wymagający obliczeń stosując odpowiednie pakiety oprogramowania.	P6S_UW
K_U02	Ma umiejętność analizowania i wyjaśniania obserwowanych zjawisk, tworzenia i weryfikacji modeli świata rzeczywistego oraz posługiwania się nimi w celu predykcji zdarzeń i stanów, potrafi zaproponować model formalny problemu biznesowego.	P6S_UW
K_U03	Ma umiejętność kwantyfikacji wyników ekonomicznych działania organizacji oraz monitorowania ich w czasie, potrafi zdefiniować ilościowo zasady działania podmiotów gospodarczych oraz opisać wpływ czynników ekonomicznych na nią.	P6S_UW
K_U04	Ma umiejętność wspomaganie zarządzania organizacją poprzez wykorzystanie odpowiednich technologii informacyjnych, potrafi dokonać wyboru systemu zintegrowanego klasy ERP, MRPII oraz postawić wymagania odnośnie użyteczności i funkcjonalności systemu IT, wykorzystuje formalne opisy procesów biznesowych UML, RDF, OWL, XML etc.	P6S_UW
K_U05	Ma umiejętności projektowania i wdrażania systemów IT wspomagających zarządzanie oraz technologii multimedialnych, potrafi prowadzić projekty IT stosując zasady bezpieczeństwa informacyjnego, potrafi oszacować koszt oraz zasadność projektu IT posługując się normami, standardami oraz analizami ekonomicznymi (CBA i wielokryterialną).	P6S_UW
K_U06	Ma umiejętność posługiwania się sprzętem multimedialnym, tworzenia prezentacji multimedialnych, wizualizacji wyników ekonomicznych, potrafi swobodnie funkcjonować w sferach komunikacji multimedialnej oraz wirtualnej, stosuje standardowe oprogramowanie do obróbki multimedialnych oraz publikacji w sieci Internet.	P6S_UW
K_U07	Ma umiejętność konfiguracji serwerów www oraz portali korporacyjnych w oparciu o platformy CMS i technologie mobilne, potrafi konfigurować systemy CMR, CMS oparte na Joomla, Drupal, Word Press, Potrafi wykonać stronę www za pomocą standardowych generatorów, stosuje oprogramowanie open source oraz standardowe pakiety Microsoft, Adobe.	P6S_UW
K_U08	Ma umiejętność czytania ze zrozumieniem programów zapisanych w języku programowania jak również tworzenia i testowania prostych programów komputerowych, potrafi uruchomić i podłączyć program wspomagający określoną funkcjonalność do procesów organizacji, stosuje analizatory kodu oraz makropolecenia dostępne w pakietach narzędziowych.	P6S_UW

K_U09	Ma umiejętność konstruowania algorytmów komputerowych, wykonania analizy złożoności algorytmów, a także zaprojektowania schematu relacyjnej bazy danych, potrafi wykorzystywać generatory wysokiego poziomu oraz platformy klient-serwer (Zend, Joomla, Java), wykorzystuje narzędzia Microsoft, Oracle, SAP w projektowaniu i kodowaniu.	P6S_UW
K_U10	Ma umiejętność instalowania, konfigurowania i diagnozowania sieci hybrydowych LAN/WAN, potrafi instalować i konfigurować serwery aplikacji, proxy, SQL, Microsoft Windows na poziomie podstawowym, potrafi zarządzać usługami w sieci oraz klientami, wykorzystuje bazy wiedzy MSDN i narzędzia bezpieczeństwa pracy w sieci.	P6S_UW
K_U11	Ma umiejętność wdrażania narzędzi wirtualizacji biznesu oraz przenoszenia danych do chmury, potrafi stosować zasady funkcjonowania gospodarki elektronicznej, a w szczególności technologie teleinformatyczne BI, potrafi zintegrować dane, wykorzystuje narzędzia e-commerce, e-bankingu, e-logistyki oraz platformy wirtualnych usług i cloud computing.	P6S_UW
K_U12	Ma umiejętność analizy dokumentów projektowych w zakresie IT (studium wykonalności, instrukcja, projekt sieci), potrafi przygotować w języku polskim i angielskim dokumentację dotyczącą realizacji projektu informatycznego oraz raport prezentujący zrealizowane zadanie, wykorzystuje pakiety biurowe i generatory dokumentów.	P6S_UO, P6S_UW
K_U13	Posiada umiejętności z zakresu wybranej dyscypliny sportowej, potrafi włączyć się w prozdrowotny styl życia z wybraniem aktywności na całe życie.	P6S_UU
K_U14	Opanował język angielski w stopniu odpowiadającym wymaganiom określonym dla poziomu B2 Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego - wystarczającym do porozumiewania się, korzystania na poziomie podstawowym z literatury w języku angielskim, a także instrukcji obsługi pakietów i urządzeń IT oraz podobnych dokumentów w języku angielskim.	P6S_UK
K_U15	Współdziała i pracuje w grupie przyjmując w niej zróżnicowane role oferując wsparcie technologii IT.	P6S_UO
K_U16	Potrafi samodzielnie zdobywać, uzupełniać i doskonalić wiedzę oraz umiejętności zawodowe przez całe życie, potrafi podejmować decyzje o dalszym uczeniu się.	P6S_UU
K_U17	Potrafi prezentować zdobytą wiedzę oraz umiejętności w mowie i piśmie z wykorzystaniem m.in. narzędzi informacyjnych, potrafi oceniać różne stanowiska oraz dyskutować o nich, potrafi brać udział w debacie	P6S_UK
KOMPETENCJE SPOŁECZNE absolwent jest gotów do		
K_K01	Potrafi wybierać priorytety służące realizacji określonego przez siebie lub innych celu bądź zadania, umie identyfikować i rozstrzygać dylematy związane z wykonywaniem zawodu.	P6S_KK, P6S_KR
K_K02	Potrafi myśleć i działać w sposób przedsiębiorczy, postępuje odpowiedzialnie mając świadomość skutków pozatechnicznych swojej działalności.	P6S_KO
K_K03	Potrafi w sposób komunikatywny przedstawiać i wyjaśniać osiągnięcia informatyki i jej funkcjonowanie w praktyce	P6S_KK

	gospodarczej szerokiemu gronu odbiorców (w tym objaśnienia zarządom funkcjonalności i użyteczności).	
--	--	--

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

**B) ZAJĘCIA LUB GRUPY ZAJĘĆ ORAZ TREŚCI PROGRAMOWE ZAPEWNIAJĄCE
UZYSKANIE EFEKTÓW UCZENIA SIĘ**

Nazwa przedmiotu	Treści programowe
BHP	Wprowadzenie do problematyki bezpieczeństwa i higieny pracy. Prawne aspekty bezpieczeństwa i higieny pracy.
	Pomieszczenia i warunki środowiskowe. Charakterystyka zagrożeń.
	Pracownie na uczelni. Wypadki na uczelni.
	Ochrona przeciwpożarowa. Pierwsza pomoc w nagłych wypadkach.
Ekonomia	Przedmiot i zakres ekonomii
	Podstawowe prawa rynku
	Mierniki makroekonomiczne
	Determinanty dochodu narodowego
	Model wzrostu dochodu wg. J. M. Keynesa
	Cykl koniunkturalny
	Bezrobocie i inflacja
	Polityka monetarna i fiskalna
	Model IS-LM
Etyka	Etyka jako nauka filozoficzna. Etyka a moralność
	Rodzaje teorii etycznych
	Kamienie milowe historii etyki
	Normy i ich rodzaje
	Konflikt wartości a dylemat etyczny
	Anomia
Język obcy	Rozumienie i analiza tekstów.
	Gramatyka i słownictwo.
	Komunikacja ustna w życiu codziennym i zawodowym.
	Komunikacja pisemna biznesowa.
Język polski branżowy	Zadania testujące rozumienie ze słuchu - poprawa rozumienia globalnego i selektywnego
	Zadania testujące rozumienie tekstu pisanego - poprawa rozumienia globalnego i selektywnego
	Zadania testujące mówienie (interakcja i produkcja) - poprawa w zakresie wymowy oraz posługiwania się słownictwem i strukturami gramatycznymi
	Zadania testujące poprawność gramatyczną - stosowanie poprawnych form gramatycznych
	Zadania testujące tworzenie własnego tekstu - poprawa w zakresie posługiwania się słownictwem, strukturami gramatycznymi oraz przestrzegania zasad ortograficznych
	Zadania testujące poprawność ortograficzną - stosowanie poprawnych form ortograficznych
Metody efektywnego uczenia się	Efektywna komunikacja z wykładowcami
	Style uczenia się i zapamiętywania
	Kreatywne tworzenie notatek
	Tworzenie tekstu o charakterze naukowym wraz z aparatem pomocniczym
	Wyszukiwanie i weryfikacja źródeł informacji
	Narzędzia i aplikacje przydatne w procesie uczenia się
	Tworzenie przypisów i opisów bibliograficznych
	Techniki pamięciowe

Microsoft Office 365 i Google Apps SCRIPT	Zapoznanie z wymaganiami dotyczącymi pisania prac o charakterze naukowym (techniki edycji tekstu MS Word)
	Tworzenie i formatowanie arkuszy obliczeniowych przy wykorzystaniu MS Excel
	Praca z narzędziami Ms Office 365 dostępnymi online, Google Apps script
	Zaliczenie – weryfikacja nabytej wiedzy, umiejętności, kompetencji
Podstawy komunikacji społecznej	Podstawy efektywnej komunikacji
	Informowanie a przekonywanie. Dwa podstawowe typy komunikowania
	Skuteczne komunikowanie niewerbalne
	Zasady efektywnej dyskusji w grupie
	Techniki erystyczne w publicznych dyskusjach
Jak skonstruować wystąpienie publiczne	
Praca zespołowa z wykorzystaniem narzędzi IT	Narzędzia informatyczne wykorzystywane w toku studiów i ich funkcjonalności
Prawo nowych technologii	Podstawy prawa - pojęcia, system, gałęzie / wykładnia prawa
	Standardy ochrony informacji, tym danych osobowych oraz prywatności
	Elementy tajemnicy przedsiębiorstwa oraz nieuczciwej konkurencji
	Źródła prawa i ochrony nowych technologii
	Ochrona wynalazków / wzorów przemysłowych
	Prawne aspekty sztucznej inteligencji / internetu rzeczy
	Umowy w obrocie gospodarczym - w IT
	Odpowiedzialność karna i cywilna
Różnice kulturowe	Co to jest kultura? Wprowadzenie
	Stereotypy i uprzedzenia
	Główne orientacje kulturowe - G. Hofstede - R. Gesteland - E. Meyer
	Komunikacja międzykulturowa. Komunikacja bezpośrednia i pośrednia. Bariery w komunikacji werbalnej. Komunikacja niewerbalna
	Religia, wartości, postawy, zwyczaje – wpływ na biznes
	Proces negocjacji międzykulturowych
	Szok kulturowy
Wprowadzenie do projektu kierunkowego	Zasady realizacji projektu kierunkowego w zakresie: zawartości projektu, jego struktury, zastosowania metod i technik badawczych, metod prezentacji danych statystycznych, ochrony własności intelektualnej i praw autorskich.
Zrównoważony rozwój	Wprowadzenie do zrównoważonego rozwoju
	Wymiar ekologiczny/ środowiskowy zrównoważonego rozwoju
	Wymiar społeczny zrównoważonego rozwoju
	Wymiar ekonomiczny/ biznesowy zrównoważonego rozwoju i ESG
ALGORYTMIKA I STRUKTURY DANYCH	Podstawowe oraz zaawansowane struktury danych. Tablica. Lista i jej warianty: kolejka, stos, kolejka podwójna. Zbiór. Graf. Drzewo. Kopiec. Kolejka priorytetowa. Struktury. Unie. Abstrakcyjne typy danych.
	Wybrane algorytmy tablicowe i listowe. Sortowanie i wyszukiwanie. Operacje oparte o zbiory liczbowe, tekstowe a także zaawansowane struktury.
	Algorytmy oparte o operacje na ciągach znaków. Kryptografia: algorytm Cezara, algorytm RSA. Kompresja danych: algorytm RLE, algorytm Huffmana.
	Algorytmy grafowe: przeszukiwanie włąb, przeszukiwanie wszerz, drzewa rozpinające, ścieżki, kolorowanie grafów, przepływy w sieciach, algorytm DMKM, problem

	<p>komiwojażera. Problemy permutacyjne w grafach.</p> <p>Generacja obiektów kombinatorycznych. Znane typy obiektów: kombinacje, permutacje, nieporządki, podziały, drzewa itp. Algorytmy generacyjne. Zastosowania: wyszukiwanie wyczerpujące, testowanie algorytmów kombinatorycznych.</p>
ARCHITEKTURA SYSTEMÓW KOMPUTEROWYCH	<p>Istota działania systemu komputerowego, elementy składowe</p> <p>Reprezentacje liczb całkowitych: uzupełnieniowa, spolaryzowana oraz SD. Dodawanie i odejmowanie w systemach uzupełnieniowych, nadmiar, elementy arytmetyki resztowej</p> <p>Tworzenie i uruchamianie programów w językach assemblerowych</p> <p>Architektura von Neumana</p> <p>Procesory CISC i RISC</p> <p>Architektura x86</p> <p>Systemy wieloprocesorowe</p> <p>Architektury do specjalizowanych obliczeń</p>
BEZPIECZEŃSTWO W SYSTEMACH I SIECIACH KOMPUTEROWYCH	<p>Definicje i zagrożenia</p> <p>Minimalne zabezpieczenia dostępu do urządzeń sieciowych (hasła, banery, szyfrowanie haseł, SSH).</p> <p>Zaawansowane zabezpieczenia urządzeń Cisco (RBAC, AAA, Radius, Tacacs+, ACL</p> <p>Zabezpieczenia w warstwie 2 modelu OSI</p> <p>Tunelowanie</p> <p>Zapory ogniowe</p>
INNOWACJE W ICT	<p>Instalacja i wstępna konfiguracja systemu klienckiego</p> <p>Zarządzenie magazynem w systemie klienckim (zarządzanie dyskami i systemami plików)</p> <p>Zarządzenie zasobami plikowymi (przypisywanie praw i uprawnień do zasobów)</p> <p>Zarządzenie aplikacjami w systemie klienckim/Monitorowanie pracy systemu klienckiego</p> <p>Wykorzystanie polityk grupowych do konfiguracji stacji roboczej /Harmonogram zadań w systemie klienckim</p> <p>Tworzenie kopii zapasowych oraz przywracanie systemu</p> <p>Podstawy bezpieczeństwa systemu klienckiego. Konfiguracja bezpieczeństwa w systemie klienckim</p> <p>Wykorzystanie technologii skryptowych w konfiguracji systemów klienckich</p>
Matematyka I	<p>Działania na macierzach. Pojęcie macierzy zredukowanej i redukcja macierzy. Rozwiązywanie układów równań liniowych metodą redukcji macierzy. Rozstrzygnięcie o typie układu.</p> <p>Pojęcie wyznacznika macierzy kwadratowej. Wykorzystywanie wyznacznika do rozwiązywania układów równań liniowych.</p> <p>Definicja i metody wyznaczania macierzy odwrotnej. Zastosowania do rozwiązywania równań macierzowych i układów równań liniowych.</p> <p>Pojęcie przestrzeni liniowej. Liniowa niezależność układów wektorów. Pojęcie bazy przestrzeni liniowej.</p> <p>Przekształcenia liniowe. Podprzestrzenie nieimiennicze. Wartości i wektory własne.</p> <p>Ciągi liczbowe. Definicja i metody obliczania granicy. Własności ciągów. Liczba Eulera.</p>
Matematyka II	<p>Granica i ciągłość funkcji. Definicje i przykłady. Ciągłość funkcji elementarnych. Przykłady funkcji nieciągłych. Asymptoty funkcji</p>

	<p>Pochodna funkcji jednej zmiennej. Interpretacja geometryczna. Przedziały monotoniczności i ekstrema lokalne. Wypukłość, wklęsłość i punkty przegięcia. Reguła L'Hospitala</p>	
	Całka nieoznaczona. Całkowanie przez części i podstawienie	
	Całka oznaczona. Podstawowe twierdzenie rachunku różniczkowego i całkowego. Interpretacja geometryczna	
	Funkcje wielu zmiennych – przykłady. Pochodne cząstkowe pierwszego i drugiego rzędu	
	Wyznaczanie ekstremów lokalnych i warunkowych funkcji wielu zmiennych	
NARZĘDZIA DO AUTOMATYZACJI BUDOWY OPROGRAMOWANIA	Praktyczne wprowadzenie do systemu kontroli wersji jako sposobu zarządzania kodem i jego zmianami na przykładzie GITa i GITHUBa.	
	Wprowadzenie do dobrych praktyk podczas pracy/tworzenia własnego repozytorium z kodem aplikacji (README, Makefile, analiza statyczna kodu, testy, korzystanie z zewnętrznych bibliotek).	
	Praktyczne wprowadzenie do ciągłej integracji na przykładzie narzędzi GIT/GITHUB oraz TravisCI.	
	Praktyczne wprowadzenie do ciągłego dostarczania na przykładzie narzędzi GIT/GITHUB, TravisCI oraz Docker.	
	Zaawansowane wprowadzenie do ciągłego dostarczania (ang. continuous delivery) na przykładzie narzędzi GIT/GITHUB, TravisCI oraz Docker/Dockerhub.	
Podstawy administracji systemami Linux	Zapoznanie się z systemem Linux. Podstawowe polecenia w systemie Linux.	
	Zarządzanie plikami i katalogami w systemie Linux.	
	Konfiguracja oraz zarządzanie użytkownikami i grupami w systemie Linux.	
	Uprawnienia w systemie Linux oraz praca w powłoce systemu Linux.	
	Omówienie procesów w systemie Linux oraz realizacja zadań związanych z procesami.	
	Przeszukiwanie zawartości oraz wprowadzenie do koncepcji wyrażeń regularnych.	
	Tworzenie skryptów w systemie Linux.	
Podstawy programowania	Co to jest program? Zasada działania IDE (Integrated Development Environment) Kod źródłowy, kod pośredni, maszyna wirtualna Javy, kompilator, interpreter, wieloplatformowość Javy, rodzaje aplikacji, pierwszy program, metoda main	
	Pakiety i importy. Instrukcja for each (enhanced for). Wyjątki – obsługa wyjątków, zgłaszanie wyjątków. Opcjonalnie dodatkowo: wprowadzenie do podstawowych struktur danych.	
	Literały i zmienne. Pojęcie typu. Typy proste. Typy zmiennych. Deklaracje. Inicjalizacja. Operatory i wyrażenia. Rzutowanie typów (zawężające i rozszerzające). Inkrementacja oraz dekrementacja (prefiksowa, postfiksowa). Konwersje arytmetyczne. Dzielenie całkowite i reszta.	
	Przegląd instrukcji sterujących. Operatory i wyrażenia porównania. Operatory i wyrażenia logiczne. Podejmowanie decyzji: instrukcje if oraz if-else. Switch. Operator warunkowy ?:	
	Pojęcie pętli iteracyjnej. Warunkowe pętle iteracyjne. Pętle iteracyjne o danej liczbie powtórzeń. Przerwanie i kontynuowanie pętli. Iteracja, a rekurencja (Silnia, Ciąg Fibbonacciego)	
	Działania na łańcuchach znaków. Definiowanie klas. Do czego służą klasy? Definiowanie pól. Definiowanie metod. Modyfikatory dostępu.	

	<p>Hermetyzacja danych. Gettery oraz Settery. Definiowanie konstruktorów. Składowe statyczne. Przeciążanie metod i konstruktorów.</p> <p>Wprowadzenie do świata obiektów. Składowe statyczne (class), a składowe instance. Zastosowanie słowa final. Zmienne lokalne, a globalne. Czas życia zmiennych. Wprowadzenie do dziedziczenia.</p> <p>Praktyczna znajomość klas: Math, Scanner, Random oraz String. Wyprowadzanie napisów i liczb, komunikaty. Praca z plikiem tekstowym.</p> <p>Deklaracja oraz tworzenie tablic (jednowymiarowych i dwuwymiarowych). Podstawowe operacje na tablicach.</p> <p>Implementacja algorytmów z użyciem tablic np. sortowanie bąbelkowe, znajdowanie najmniejszego elementu w zadanej kolumnie/wierszu, sortowanie przez wstawianie. Wprowadzenie do algorytmów i ich złożoności.</p>
<p>PODSTAWY SIECI KOMPUTEROWYCH</p>	<p>Wprowadzenie do sieci komputerowych. Konfigurowanie sieciowego systemu operacyjnego</p> <p>Wykład: Podstawowe definicje, historia sieci komputerowych, urządzenia sieciowe, sieci LAN, WAN, wprowadzenie do modelu OSI i TCP/IP, zapoznanie z IOS Cisco</p> <p>Laboratorium: Zapoznanie ze środowiskiem Packet Tracer, zapoznanie z programem Wireshark, nawigacja w IOS Konfigurowanie sieciowego systemu operacyjnego - konfigurowania adresu do zarządzania przełącznikiem</p>
	<p>Warstwa aplikacji i transportowa</p> <p>Wykład: Warstwa aplikacji - omówienie funkcjonalności, przegląd wybranych usług i protokołów z warstwy aplikacji Warstwa transportowa - protokoły warstwy transportowej, segmentacja, scalanie, multipleksowanie</p> <p>Laboratorium: Warstwa aplikacji - konfigurowanie i analiza wybranych usług i protokołów warstwy aplikacji Warstwa transportowa - numery portów TCP i UDP, obserwacja i analiza działania protokołów TCP i UDP, nawiązywanie i kończenie sesji TCP</p>
	<p>Warstwa sieci</p> <p>Wykład: W03. Warstwa sieci protokoły warstwy sieci, porównanie IPv4 i IPv6, budowa adresu IPv4 i IPv6, podział sieci na podsieci.</p> <p>Laboratorium Warstwa sieci - budowanie sieci z przełącznikiem i routerem, analiza działania protokołu IP, podstawowa konfiguracja routera,</p>
	<p>Tworzenie podsieci</p> <p>Wykład:</p>

	<p>Tworzenie podsieci IPv4 - obliczanie adresów sieci, hosta, rozgłoszeniowego, podział sieci na podsieci techniką VLSM</p> <p>Laboratorium Wprowadzenie do adresacji - matematyka sieci, bity, bajty, konwersja adresów IPv4 do postaci binarnej, identyfikacja adresów, sprawdzanie ścieżki za pomocą ping i traceroute, adresacja IPv6</p> <hr/> <p>Praktyczna konfiguracja sieci - studium przypadku</p> <p>Wykład: Routing statyczny i dynamiczny - planowanie adresacji, podział sieci na podsieci techniką VLSM, uruchomienie routingu statycznego i dynamicznego, wady i zalety obu rozwiązań</p> <p>Laboratorium Planowanie sieci - zaplanowanie adresacji w zależności od liczby hostów w poszczególnych podsieciach, uruchomienie sieci, skonfigurowanie urządzeń, routing statyczny</p> <hr/> <p>Warstwa łącza danych i warstwa fizyczna</p> <p>Wykład: Warstwa łącza danych i warstwa fizyczna - dostęp warstw wyższych do medium, protokoły warstwy łącza danych, zasada działania warstwy fizycznej, media transmisyjne,</p> <p>Laboratorium: Warstwa łącza danych i warstwa fizyczna - odczytywanie adresów MAC z urządzeń sieciowych, badanie tablicy ARP.</p> <hr/> <p>Podstawy bezpieczeństwa sieci</p> <p>Wykład: Wprowadzenie do bezpieczeństwa urządzeń sieciowych</p> <p>Laboratorium Konfiguracja haseł dostępu, dostępu zdalnego, odzyskiwanie hasła, przechowywanie plików konfiguracyjnych na serwerze TFTP</p>
<p>PROGRAMOWANIE APLIKACJI INTERNETOWYCH</p>	<p>Środowisko programowania aplikacji internetowych – specjalizowane edytory, języki i narzędzia programowania</p>
	<p>Organizacja W3C w standaryzacji aplikacji internetowych.</p>
	<p>Content Management System (CMS) w programowaniu aplikacji internetowej</p>
	<p>Wybrane elementy testowania aplikacji internetowej.</p>
	<p>Znaczniki HTML, XHTML w tworzeniu zawartości informacyjnej strony WWW</p>
	<p>CSS – kaskadowe arkusze stylów.</p>
	<p>Programowanie w języku PHP, Java Script.</p>
	<p>Osadzanie języka PHP, Java Script w HTML</p>
	<p>Responsywne (elastyczne) strony WWW.</p>
	<p>Baza danych w środowisku MySQL. Implementacja podstawowych funkcji bazy danych MySQL w języku PHP – omówienie rozszerzeń: PDO i mysqli.</p>

	Bootstrap i inne techniki gridowe w tworzeniu aplikacji internetowej.
PROGRAMOWANIE APLIKACJI MOBILNYCH	Wprowadzenie do programowania aplikacji mobilnych Przegląd systemów mobilnych Android. Instalacja i konfiguracja środowiska Android Studio.
	Architektura aplikacji mobilnych dla systemu Android. Korzystanie z emulatora oraz fizycznych urządzeń. Debugowanie oprogramowania.
	Główne komponenty aplikacji Android. Podstawowe layouts. Aktywności w aplikacjach Android. Android Manifest.
	Cykl życia aktywności. Komunikacja pomiędzy zamiarem Intents i aktywnością, Przesyłanie danych za pomocą Intent. Przesyłanie danych za pomocą Implicit Intent.
	Fragmenty i nawigacja. Przesyłanie danych między fragmentami. Nawigacja w aplikacjach Android : NavigationDrawer, ActionBar
	Style, motywy i szablony kolorów. Material Design.
	Komponenty ListView,GridView,RecyclerView,ScrollView oraz WebView.
	Obrazy i animacje. Splash screen oraz programowanie aplikacji dla różnych wielkości ekranu - Screen orientation. Metody testowania aplikacji.
PROGRAMOWANIE OBIEKTOWE	Istota obiektowości, Odpowiedzialność. Narzędzia programowania obiektowego. Język obiektowy, a strukturalny.
	Budowa klasy. tworzenie obiektów, konstruktor, przeciążenie metod i konstruktorów. Komunikaty. Dziedziczenie, Metoda super. Znaczenie słów; static, final. Odwołanie do pól static oraz instance. Nadpisanie metod, a przeciążenie metod. Modyfikatory dostępu i zasięg zmiennych. Zmienne lokalne, a zmienne globalne. Promocja typów.
	Enum, metoda equals, hermetyzacja danych. Gettery i settery. Metoda String toString.
	Abstrakcja. Klasy abstrakcyjne, Metody abstrakcyjne.
	Interfejsy, Implementacja Interfejsów, Polimorfizm.
	Asocjacja, agregacja, kompozycja. Ich graficzna reprezentacja.
	Istota wzorców projektowych. Podział wzorców. Implementacja wzorców projektowych – w szczególności: Singleton oraz Adapter
	Zapoznanie się z pojęciem IIR, podstawowymi zastosowaniami oraz pierwsza styczność z mikrokontrolerem Arduino Uno. Przypomnienie podstawowych elementów z programowania. Wykład: Zagadnienia wprowadzające do Internetu rzeczy
Implementacja podstawowych funkcjonalności w oparciu o urządzenia znajdujące się w laboratorium. Wykład: Zastosowania Internetu Rzeczy	
PROGRAMOWANIE URZĄDZEŃ INTERNETU RZECZY IoT	Implementacja rozszerzonych funkcjonalności w oparciu o urządzenia znajdujące się w laboratorium, zapoznanie się z mikrokontrolerem ESP32, praktyczne testy czujników. Wykład: Automatyka budynkowa – urządzenia i zastosowania
	Zapoznanie się z możliwościami mikrokomputera Raspberry PI. Implementacja programu umożliwiającego działanie Raspberry PI jako serwer dla IIR. Wykorzystanie rozwiązań chmurowych do przesyłania zbierania informacji przesyłanych z Raspberry PI. Wykład: Inteligentne miasta – przykładowe zastosowania
	Dalsza praca z mikrokomputerem Raspberry PI. Wykorzystanie rozwiązań chmurowych do przesyłania zbierania informacji przesyłanych z Raspberry PI.

	Wykład: Protokoły komunikacyjne Internetu Rzeczy Zapoznanie się z urządzeniami automatyki budynkowej. Zaimplementowanie zachowania prawdziwego systemu automatyki budynkowej. Wykład: Bezpieczeństwo Internetu Rzeczy
	Zapoznanie się z elementami oferowanymi przez firmę GlobalLogic. Implementacja programów oraz testy urządzenia. Wykład: Wykład do wyboru dla studentów – Internet Rzeczy w statystykach, Internet rzeczy w przemyśle, Internet rzeczy i wpływ na społeczeństwo.
	Dalsza praca z modułami oferowanymi przez firmę GlobalLogic.
Projekt kierunkowy 1	Zasady pracy nad projektem Harmonogram projektu. Wybór i formułowanie problemu badawczego oraz hipotez badawczych Koncepcja rozwiązania problemu badawczego Dobór metody i technik realizacji projektu Dobór, opracowanie oraz poszukiwanie materiałów źródłowych Organizacja i przeprowadzenie badań, w tym badania w terenie
Projekt kierunkowy 2	Organizacja i przeprowadzenie badań/projektu Wykorzystanie wyników badań dla celów projektu/opracowania projektowe Propozycje rozwiązań projektowych Redagowanie projektu kierunkowego, w tym przygotowanie jego wersji elektronicznej
SERWEROWE SYSTEMY OPERACYJNE	Instalacja systemu serwera i stacji roboczej Zarządzanie serwerem aplikacji Zarządzanie serwerem dostępu zdalnego Usługi katalogowe w systemach serwerowych (usługa Active Directory/serwer LDAP) i podstawowa konfiguracja Zarządzanie obiektami usług katalogowych (Active Directory/serwer LDAP) Konfiguracja sieciowa serwerów Serwer nazw DNS Usługa automatycznej konfiguracji hosta DHCP Konfiguracja środowiska pracy przez polityki grupowe Zarządzanie pamięcią dyskową Zarządzanie serwerem plików
SYSTEMY BAZ DANYCH	Systemy bazodanowe i ich zastosowanie Nomenklatura podstawowych obiektów bazodanowe w różnych terminologiach Architektury systemów bazodanowych Systemy Zarządzania Bazą Danych oraz obiekty bazodanowe Structured Query Language jako język zapytań Wzorce zapytań Typy danych, kluczy, związków w SQL Podsumowanie nabytej wiedzy, umiejętności, kompetencji - zadanie
SYSTEMY BUSINESS INTELLIGENCE	Wprowadzenie do zagadnień związanych z tematyką BI (związki przyczynowo-skutkowe w BI) Metody i narzędzia budowy pulpitów menedżerskich. Pomiar wielkości niematematycznych, miara integralna i skalowanie Wnioskowanie logiczne i wsparcie decyzji biznesowych (porównania, oceny istotności różnic)

	Reprezentacja formalna biznesu i interoperacyjność semantyczna (funkcja celu i jej obraz w IT).
	Mapa procesów, Workflow, model UML, standard BPMN, koncepcja biznesowa systemu zintegrowanego
	Baza danych i technologie tworzenia przekrojów informacji (SQL, XML, JSON)
	Instrumentarium BI (systemy ERP, hurtownie danych, datamining, programy do projektowania relacji)
	Analiza i prezentacja danych z wykorzystaniem MS Office.
	Zastosowania SQL w analizach BI (Model DuPonta, Key Performance Indicators, Raport skonsolidowany)
SYSTEMY OPERACYJNE	Definicja i funkcje systemu operacyjnego, struktura oprogramowania systemowego i jego związek ze sprzętem, klasyfikacja systemów operacyjnych;
	Jądro systemu operacyjnego
	Procesy, zasoby i wątki; hierarchia procesów, tworzenie, kończenie, sygnały
	Zarządzanie procesorem
	Zarządzanie pamięcią
	Mechanizmy synchronizacji i komunikacji między procesami, semaforey Dijkstry, sekcja krytyczna
	System plików
	Zarządzanie urządzeniami wejścia-wyjścia
SYSTEMY ZARZĄDZANIA TREŚCIĄ CMS	Wprowadzenie do systemów zarządzania treścią.
	Konfiguracja środowiska zdalnego i lokalnego na potrzeby systemów zarządzania treścią.
	Przegląd dostępnych na rynku systemów CMS. Wordpress. Joomla.Drupal. Wybór systemów CMS.
	Komponenty w systemach CMS. Projektowanie własnych komponentów tj. wtyczek, szablonów.
	Bezpieczeństwo systemów CMS.
	Platformy e-commerce oparte o CMS
	Platformy e-learningowe oparte o CMS.
	Wdrożenie w usługach hostingowych oraz SEO.
WPROWADZENIE DO TECHNOLOGII VR/AR/MR	Wirtualna rzeczywistość (VR)
	Narzędzia programistyczne do tworzenia VR
	Narzędzia programistyczne do tworzenia AR
	Demonstracja wybranych technologii
	Rozszerzona rzeczywistość (AR)
	Mieszana rzeczywistość (MR) - dwa aspekty
	Filmy 360
	Case study wykorzystania technologii immersywnych
	Rodzaje systemów VR
	Rodzaje systemów AR
	Urządzenia klasy smart glass
	Jak wygląda produkcja gry VR?
WPROWADZENIE DO TESTOWANIA	Podstawowa wiedza z zakresu testowania oprogramowania
	Poziomy i typy testów
	Techniki testowania
	Podstawy zarządzania jakością oprogramowania
	Tworzenie przypadków testowych
	Tworzenie przypadków testowych w podejściu BDD
	Testowanie eksploracyjne

	Raportowanie defektów
ZARZĄDZANIE KARIERĄ W BRANŻY IT	Uwarunkowania i wyzwania funkcjonowania organizacji IT ze szczególnym uwzględnieniem zarządzania karierą w IT.
	Współczesne metodyki zarządzania projektami IT. Dane statystyczne i raporty branżowe.
	Kształtowanie i doskonalenie wybranych kompetencji personalnych związanych ze ścieżką kariery IT. Budowanie świadomości kompetencji własnych oraz umiejętność doskonalenia wybranych kompetencji personalnych (selektywne myślenie i działanie, funkcjonowanie interpersonalne, elastyczność zachowań, kreatywność).
	Umiejętność efektywnego poszukiwania pracy w branży IT ze szczególnym uwzględnieniem zawodowych portali społecznościowych.
Zarządzanie projektami informatycznymi	Geneza i istota projektów
	Klasyfikacja, rodzaje projektów
	Środowisko projektu
	Czynniki doboru i zarządzania projektami
	Etapy zarządzania projektami i relacje między nimi
	Harmonogramowanie i błędy w projekcie
	Wybrane metodyki zarządzania projektami
ZINTEGROWANE SYSTEMY INFORMATYCZNE KLASY ERP - SAP S/4HANA	Wprowadzenie do Zintegrowanych systemów informatycznych klasy ERP
	Obsługa funkcjonalna systemów klasy ERP na przykładzie SAP
	Analiza danych - tworzenie raportów w systemach klasy ERP
	Zarządzanie materiałami w przedsiębiorstwie – dane podstawowe na przykładzie system SAP - moduł MM
	Praktyczne przedstawienie procesu: purchase – to – pay (Proces zakupu materiałów w przedsiębiorstwie na przykładzie system SAP - moduł MM)
	Definiowanie dostawców. Walidacja dostawców na przykładzie system SAP - moduł MM
	Zarządzanie danymi zakupowymi na przykładzie system SAP - moduł MM
	Testy automatyczne na przykładzie innowacyjnej platformy do testowania danych podstawowych w systemach klasy ERP
	Zagadnienia administracyjne i programistyczne dotyczące Zintegrowanych systemów informatycznych klasy ERP
Specjalność: Grafika komputerowa i technologie multimedialne	GRAFIKA 3D
	OBRÓBKA FOTOGRAFII
	OBSŁUGA PROGRAMÓW GRAFICZNYCH
	PROJEKTOWANIE GRAFICZNE Z ELEMENTAMI BRANDINGU
	PROJEKTOWANIE OPAKOWAŃ I WZORÓW PRZEMYSŁOWYCH
	SKŁAD KOMPUTEROWY DTP
	TWORZENIE STRON INTERNETOWYCH
Specjalność: Programista aplikacji w chmurze	BAZY DANYCH I BIG DATA
	Budowa i Administracja Aplikacji w Chmurze
	PODSTAWOWE NARZĘDZIA: PYTHON I OPEN SOURCE
	PROGRAMOWANIE I ARCHITEKTURA APLIKACJI W CHMURZE
	PROJEKT ZESPOŁOWY
	SYSTEMY ROZPROSZONE
	USŁUGI I PLATFORMY DEWELOPERSKIE DLA APLIKACJI W CHMURZE
Specjalność: Programista Front-End z Angular	Hybrydowe aplikacje mobilne
	Nierelacyjne bazy danych
	Podstawy technologii backendowych
	Technologia Angular
	Testowanie aplikacji internetowych

	Trendy w aplikacjach internetowych
	Tworzenie stron internetowych
Specjalność: Programowanie aplikacji VR/AR w UNITY 3D	APLIKACJE ROZSZERZONEJ RZECZYWISTOŚCI
	APLIKACJE WIRTUALNEJ RZECZYWISTOŚCI W UNITY
	CERTYFIKOWANY PROGRAMISTA UNITY
	MOBILNE APLIKACJE AR
	MOBILNE APLIKACJE VR
	PROJEKTOWANIE DOŚWIADCZEŃ WIRTUALNEJ RZECZYWISTOŚCI
	SILNIK GIER UNITY
Specjalność: Tester oprogramowania	METODYKI ZWINNE W ZAPEWNIANIU JAKOŚCI OPROGRAMOWANIA
	NARZĘDZIA AUTOMATYZACJI TESTÓW
	PROJEKT ZESPOŁOWY Z TESTÓW OPROGRAMOWANIA
	PYTHON DLA TESTERÓW OPROGRAMOWANIA
	TESTOWANIE APLIKACJI MOBILNYCH
	TESTOWANIE APLIKACJI WEBOWYCH
	TESTOWANIE OPROGRAMOWANIA WBUDOWANEGO

**Treści programowe mogą ulegać modyfikacjom w procesie doskonalenia programów studiów, w celu zapewnienia ich aktualności oraz dostosowania do oczekiwań rynku pracy.*

IV. PROGRAM STUDIÓW

Specjalności proponowane na I stopniu kierunku Informatyka

- Grafika komputerowa i technologie multimedialne
- Programista aplikacji w chmurze
- Programista Front-End z Angular (tylko forma niestacjonarna)
- Programowanie aplikacji VR/AR w UNITY 3D
- Tester oprogramowania (tylko forma niestacjonarna)

A) PRZYPORZĄDKOWANIE KIERUNKU STUDIÓW DO DYSYCYPLIN NAUKOWYCH

Dyscypliny naukowe	% PUNKTÓW ECTS
Informatyka techniczna i telekomunikacja	55%
Informatyka	40%
Nauki o zarządzaniu i jakości	5%

B) PODSTAWOWE WSKAŹNIKI ECTS OKREŚLONE DLA PROGRAMU STUDIÓW

Nazwa wskaźnika	Liczba punktów ECTS	
Łączna liczba punktów ECTS, jaką student musi uzyskać w ramach zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia	STUDIA STACJONARNE 97,8	STUDIA NIESTACJONARNE 75,9
Łączna liczba punktów ECTS przyporządkowana zajęciom kształtującym umiejętności praktyczne	STUDIA STACJONARNE 131,9	STUDIA NIESTACJONARNE 124,7
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	64	
Łączna liczba punktów ECTS przyporządkowana praktykom zawodowym	40	

C) WYMIAR, ZASADY I FORMY ODBYWANIA PRAKTYK ZAWODOWYCH

Zgodnie z Regulaminem studiów Uniwersytetu WSB Merito we Wrocławiu, praktyki zawodowe są obowiązkowe a zasady ich realizacji, treści programowe, metody kształcenia, efekty uczenia się, czy metody weryfikacji osiągnięcia efektów uczenia się etc. określają, podobnie jak w przypadku innych zajęć przewidzianych w programie studiów, karty przedmiotów „Praktyka zawodowa”.

Wymiar praktyk zawodowych dla studiów I stopnia wynosi min. 960 godzin dydaktycznych/24 tygodnie. Praktyki realizowane i zaliczane są w semestrach, w których w programie studiów przewidziany jest przedmiot „Praktyka zawodowa”.

Istnieją dwa rozwiązania dotyczące organizacji praktyk: student ma możliwość skorzystania z pomocy uczelni przy wyborze miejsca praktyki lub może ją zorganizować indywidualnie. W przypadku organizacji praktyk student jest zobowiązany do złożenia deklaracji, na której pracodawca potwierdza możliwość realizacji programu praktyk w danej placówce/firmie/instytucji.

Z programu praktyk oraz założeń przedmiotu praktyka zawodowa określonych w karcie przedmiotu a także z Regulaminu praktyk zawodowych wynikają bezpośrednio miejsca, w których realizowane są praktyki. Uczelnia dobiera miejsca praktyk pod kątem ich przystosowania do osiągania efektów uczenia się przypisanych do praktyk na danym kierunku, możliwości realizacji programu praktyk oraz predyspozycji i preferencji studenta. Praktyki realizowane są w podmiotach, które zapewniają praktykantom opiekuna praktyk, odpowiednie stanowiska pracy odpowiadające zakresowi przyszłej działalności zawodowej (dostęp do komputera, Internetu, profesjonalne oprogramowania etc.).

Procesem organizowania i koordynowania praktyk zajmują się dedykowani poszczególnym kierunkom pracownicy Biura Karier (BK). Nadzór merytoryczny nad realizacją praktyk zawodowych sprawuje opiekun praktyk zawodowych z ramienia Uczelni.

D) SPOSOBY WERYFIKACJI I OCENY EFEKTÓW UCZENIA SIĘ OSIĄGANÝCH PRZEZ STUDENTA W TRAKCIE CAŁEGO CYKLU KSZTAŁCENIA

Weryfikacja efektów uczenia się stanowi uniwersalny system umożliwiający monitorowanie, sprawdzanie i ocenianie procesu uczenia się studenta w trakcie całego cyklu kształcenia w uczelni. W doborze metod weryfikacji uwzględnia się rodzaje efektów (wiedza, umiejętności, kompetencje społeczne), etapy kształcenia (I stopień, II stopień), kierunki/programy studiów (merytoryka), a także treści (teoretyczne, praktyczne) i formy zajęć (wykład, ćwiczenia, lektorat, konwersatorium, laboratorium, seminarium, praktyka zawodowa). W uczelni przyjmuje się określone sposoby weryfikacji efektów uczenia się: egzaminy (ustne lub pisemne), prace kontrolne, kolokwia, projekty, a także inne aktywności zlecone przez dydaktyka, takie jak np.: ćwiczenia/zadania indywidualne i grupowe, case study, dyskusje dydaktyczne/debaty, prezentacje, gry dydaktyczne. Zróżnicowanie metod weryfikacji pozwalana na całościowe kontrolowanie postępów w procesie uczenia się studenta. Szczegółowe informacje, co do zasad i sposobów weryfikacji i oceny osiągnięcia efektów uczenia się w odniesieniu do poszczególnych kursów/przedmiotów, zamieszczone są w kartach przedmiotów. Poziom osiągnięcia efektów uczenia się studenta dokumentuje się:

- w przypadku wykładu, ćwiczenia, lektoratu, konwersatorium, laboratorium, seminarium – w protokole egzaminu/zaliczenia,
- w przypadku praktyki zawodowej – w protokole zaliczenia praktyki,
- w przypadku egzaminu dyplomowego – w protokole egzaminu dyplomowego.

Sposoby weryfikacji i oceny efektów uczenia się podlegają stałej kontroli Metodyka oraz Wydziałowego Zespołu ds. Jakości Kształcenia.

E) WYKAZ ZAJĘĆ LUB GRUPY ZAJĘĆ Z PRZYPISANIEM PUNKTÓW ECTS

Studia stacjonarne

L.p.	Przedmiot	Semestr	ECTS
1.	BHP	I	0
2.	Ekonomia	I	4
3.	Etyka	II	2
4.	Język obcy 1	I	3
5.	Język obcy 2	II	3
6.	Język obcy 3	III	3
7.	Język obcy 4	IV	3
8.	Język polski branżowy	I	0
9.	Metody efektywnego uczenia się	I	2
10.	Microsoft Office 365 i Google Apps SCRIPT	I	2
11.	Podstawy komunikacji społecznej	II	2
12.	Praca zespołowa z wykorzystaniem narzędzi IT	I	0
13.	Prawo nowych technologii	VI	2
14.	Różnice kulturowe	III	3
15.	Wprowadzenie do projektu kierunkowego	IV	1
16.	Wychowanie fizyczne	III	0
17.	Wychowanie fizyczne	IV	0
18.	Wykład do wyboru w języku obcym	IV	2
19.	Zrównoważony rozwój	II	1
20.	ALGORYTMIKA I STRUKTURY DANYCH	I	4
21.	ARCHITEKTURA SYSTEMÓW KOMPUTEROWYCH	II	4
22.	BEZPIECZEŃSTWO W SYSTEMACH I SIECIACH KOMPUTEROWYCH	IV	4
23.	INNOWACJE W ICT	IV	2
24.	Matematyka I	I	4
25.	Matematyka II	II	4
26.	NARZĘDZIA DO AUTOMATYZACJI BUDOWY OPROGRAMOWANIA	II	3
27.	Podstawy administracji systemami Linux	II	3
28.	Podstawy programowania	I	4
29.	PODSTAWY SIECI KOMPUTEROWYCH	III	4
30.	Praktyka zawodowa 1	V	20
31.	Praktyka zawodowa 2	VI	20
32.	PROGRAMOWANIE APLIKACJI INTERNETOWYCH	III	3
33.	PROGRAMOWANIE APLIKACJI MOBILNYCH	V	3
34.	PROGRAMOWANIE OBIEKTOWE	II	4
35.	PROGRAMOWANIE URZĄDZEŃ INTERNETU RZECZY IoT	VI	3
36.	Projekt kierunkowy 1	V	3
37.	Projekt kierunkowy 2	VI	3
38.	SERWEROWE SYSTEMY OPERACYJNE	III	3
39.	SYSTEMY BAZ DANYCH	III	4
40.	SYSTEMY BUSINESS INTELLIGENCE	V	3
41.	SYSTEMY OPERACYJNE	II	4
42.	SYSTEMY ZARZĄDZANIA TREŚCIĄ CMS	IV	2
43.	WPROWADZENIE DO TECHNOLOGII VR/AR/MR	I	3
44.	WPROWADZENIE DO TESTOWANIA	III	2
45.	ZARZĄDZANIE KARIERĄ W BRANŻY IT	V	2
46.	Zarządzanie projektami informatycznymi	V	2
47.	ZINTEGROWANE SYSTEMY INFORMATYCZNE KLASY ERP - SAP S/4HANA	V	3
48.	Przedmioty specjalnościowe	IV,V,VI	24
łącznie:			180

Studia niestacjonarne

L.p.	Przedmiot	Semestr	ECTS
1.	BHP	I	0
2.	Ekonomia	I	4
3.	Etyka	II	2
4.	Język obcy 1	II	6
5.	Język obcy 2	III	6
6.	Metody efektywnego uczenia się	I	2
7.	Microsoft Office 365 i Google Apps SCRIPT	I	2
8.	Podstawy komunikacji społecznej	II	2
9.	Praca zespołowa z wykorzystaniem narzędzi IT	I	0
10.	Prawo nowych technologii	VI	2
11.	Różnice kulturowe	III	3
12.	Wprowadzenie do projektu kierunkowego	IV	1
13.	Wykład do wyboru w języku obcym	IV	2
14.	Zrównoważony rozwój	II	1
15.	ALGORYTMIKA I STRUKTURY DANYCH	I	4
16.	ARCHITEKTURA SYSTEMÓW KOMPUTEROWYCH	II	4
17.	BEZPIECZEŃSTWO W SYSTEMACH I SIECIACH KOMPUTEROWYCH	IV	4
18.	INNOWACJE W ICT	IV	2
19.	Matematyka I	I	4
20.	Matematyka II	II	4
21.	NARZĘDZIA DO AUTOMATYZACJI BUDOWY OPROGRAMOWANIA	II	3
22.	Podstawy administracji systemami Linux	II	3
23.	Podstawy programowania	I	4
24.	PODSTAWY SIECI KOMPUTEROWYCH	III	4
25.	Praktyka zawodowa 1	V	20
26.	Praktyka zawodowa 2	VI	20
27.	PROGRAMOWANIE APLIKACJI INTERNETOWYCH	III	3
28.	PROGRAMOWANIE APLIKACJI MOBILNYCH	V	3
29.	PROGRAMOWANIE OBIEKTOWE	II	4
30.	PROGRAMOWANIE URZĄDZEŃ INTERNETU RZECZY IoT	VI	3
31.	Projekt kierunkowy 1	V	3
32.	Projekt kierunkowy 2	VI	3
33.	SERWEROWE SYSTEMY OPERACYJNE	III	3
34.	SYSTEMY BAZ DANYCH	III	4
35.	SYSTEMY BUSINESS INTELLIGENCE	V	3
36.	SYSTEMY OPERACYJNE	II	4
37.	SYSTEMY ZARZĄDZANIA TREŚCIĄ CMS	IV	2
38.	WPROWADZENIE DO TECHNOLOGII VR/AR/MR	I	3
39.	WPROWADZENIE DO TESTOWANIA	III	2
40.	ZARZĄDZANIE KARIERĄ W BRANŻY IT	V	2
41.	Zarządzanie projektami informatycznymi	V	2
42.	ZINTEGROWANE SYSTEMY INFORMATYCZNE KLASY ERP - SAP S/4HANA	V	3
43.	Przedmioty specjalnościowe	IV,V,VI	24
łącznie:			180