

Informatyka, I stopień
Program studiów - ważny od 2017/2018

Lp.	Przedmiot	Sposób zalicz.	Punkty ECTS	Łączna liczba godzin		w tym, godziny w				Semestry														
				godz. kontakt.	praca własna studenta	Wykład	Ćwicz.	Laborat.	Semin.	sem.I		sem.II		sem.III		sem.IV		sem.V		sem.VI		sem.VII		
										godz.	ECTS	godz.	ECTS	godz.	ECTS	godz.	ECTS	godz.	ECTS	godz.	ECTS	godz.	ECTS	
	Ogółem		216	1252	4083	450	148	330	42	184	30	200	30	182	30	182	30	196	31	238	34	112	25	
I.	Przedmioty ogólnouczelniane		13	62	138	14	36	0	0	26	4	36	4	0	0	0	0	0	0	42	3	0	2	
1.	J. obcy	Z/E	4	36	64		36					36	4											
2.	Socjologia	Z	2	14	36	14				14	2													
3.	Praca w zespole - warsztat	Z	2	12	38		12			12	2													
4.	Podstawy ekonomii i zarządzania	Z	2	28	22	14	14													28	2			
5.	Prawo w działalności gospodarczej	Z	1	14	11	14														14	1			
6.	Ochrona własności intelektualnej	z	2	14	36																	14	2	
II.	Przedmioty podstawowe		117	826	2099	394	112	64	0	158	26	150	22	140	18	112	18	126	17	84	10	56	6	
1.	Matematyka dyskretna	E/Z	6	28	122	14		14		28	6													
2.	Analiza matematyczna i algebra liniowa	E/Z	8	56	144	28	28			56	8													
3.	Podstawy programowania	E/Z	14	98	252	42	14	42		50	8	48	6											
2.	Technologie hipertekstowe	Z	4	24	76			24		24	4													
4.	Języki znaczników	Z	2	14	36			14				14	2											
5.	Wstęp do algorytmizacji	Z	6	28	122	14	14					28	6											
6.	Grafika komputerowa	Z	5	42	83	14	14	14				42	5											
7.	Bazy danych	Z	6	56	94	28	14	14						56	6									
8.	Języki i paradygmaty programowania	Z	6	42	108	28		14						42	6									
9.	Architektura systemów komputerowych	Z	6	42	108	20		22						42	6									
10.	Technologie sieciowe	Z	6	42	108	14		28							42	6								
11.	Systemy operacyjne	E/Z	8	56	144	28		28							42	8								
12.	Bezpieczeństwo systemów informatycznych	Z	4	28	72	14		14							28	4								
4.	Fizyka	Z	4	28	72	28		14							42	4								
14.	Inżynieria oprogramowania	E/Z	8	56	144	28		28							56	8								
15.	Sztuczna inteligencja	Z	4	28	72	14		14													28	4		
16.	Metody probabilistyczne i statystyka	Z	4	28	72	14	14														28	4		
17.	Podstawy elektrotechniki, miernictwa i elektroniki	Z	2	28	22	14		14													28	2		
18.	Projektowanie interfejsów	Z	2	28	22	20		22														28	2	
19.	Zarządzanie projektami informatycznymi	Z	4	28	72	14	14														28	4		
20.	Systemy wbudowane	Z	5	28	97	14		14							28	5								
21.	Testowanie oprogramowania	Z	3	18	57	4		14				18	3											
specjalność: TECHNOLOGIE INTERNETOWE i MOBILNE																								
III.	Przedmioty specjalnościowe		56	294	1106	42	0	210	42	0	0	0	0	28	8	56	8	42	8	112	9	56	17	
1.	Technologie frontendowe cz. 1	Z	8	28	172			28						28	8									
2.	Technologie frontendowe cz. 2	Z	3	28	47			28								28	3							
3.	PHP / Phyton	Z	5	28	97			28								28	5							
4.	Środowisko oprogramowania komponentowego I	Z	8	42	158	14		28										42	8					
5.	Środowisko oprogramowania komponentowego II	Z	3	28	47	14		14												28	3			
6.	Aplikacje internetowe - framework	Z	6	42	108	14		28												42				
7.	Projektowanie aplikacji mobilnych	Z	8	56	144			56												28	3	28	5	
8.	Seminarium dyplomowe	Z	15	42	333				42											14	3	28	12	
specjalność: GAME DESIGN																								
	Przedmioty specjalnościowe		50	266	984	0	0	224	42	0	0	0	0	56	8	42	8	42	8	70	9	56	17	
1.	Animacja i wizualizacja komputerowa	Z	4	28	72			28						28	4									
2.	Środowisko programowania gier	Z	4	28	72			28						28	4									
3.	Metody i algorytmy grafiki komputerowej	Z	8	42	158			42								42	8							
4.	Środowisko oprogramowania komponentowego I	Z	8	42	158			42										42	8					
5.	Środowisko programowania gier 2	Z	3	28	47			28												28	3			
6.	Techniki multimedialne	Z	3	28	47			28												28	3			
7.	Projektowanie aplikacji mobilnych	Z	5	28	97			28													28	5		
8.	Seminarium dyplomowe	Z	15	42	333				42											14	3	28	12	
specjalność: GRAFIKA KOMPUTEROWA																								
	Przedmioty specjalnościowe		54	280	1070	0	0	224	42	0	0	0	0	56	8	42	8	70	13	70	9	42	16	
1.	Animacja i wizualizacja komputerowa	Z	4	28	72			28						28	4									
2.	Środowisko programowania gier	Z	4	28	72			28						28	4									
3.	Metody i algorytmy grafiki komputerowej	Z	8	42	158			42								42	8							
4.	Rozpoznawanie i przetwarzanie obrazów	Z	8	42	158			42										42	8					
5.	CAD w grafice inżynierskiej	Z	3	28	47			28												28	3			
6.	Projektowanie wizualne przekazu reklamowego	Z	4	14	86																	14	4	
7.	Techniki multimedialne	Z	3	28	47			28												28	3			
8.	Projektowanie dzieła sztuki użytkowej	Z	5	28	97			28								28	5							
9.	Seminarium dyplomowe	Z	15	42	333				42											14	3	28	12	
specjalność: INŻYNIERIA SYSTEMÓW INFORMATYCZNYCH																								
	Przedmioty specjalnościowe		52	280	1020	42	0	196	42	0	0	0	0	42	8	42	8	42	8	98	11	56	17	
1.	Badania systemu informatycznego przedsiębiorstwa	Z	6	28	122			28						28	6									
2.	Projektowanie systemów informatycznych	Z	6	28	122			28								28	6							
3.	Środowisko oprogramowania komponentowego I	z	8	42	158	14		28										42	8					
4.	Środowisko oprogramowania komponentowego II	z	3	28	47	14		14												28	3			
5.	Testowanie oprogramowania II (testy automatyczne)	Z	2	14	36			14												14	2			
	Aplikacje internetowe - framework	Z	3	42	33	14		28												42	3			
6.	Dokumentacja systemu informatycznego	Z	3	14	61			14														14	3	
7.	Seminarium dyplomowe	Z	15	42	333				42											14	3	28	12	
8.	Interfejsy programistyczne	Z	2																					