

**Załącznik  
do Uchwały Nr 16/14/07/2023  
Senatu Akademii Ekonomiczno-  
Humanistycznej w Warszawie  
z dnia 14 lipca 2023 roku**



**PROGRAM STUDIÓW**

**INFORMATYKA**

**STUDIA I STOPNIA**  
**PROFIL PRAKTYCZNY**

Rok akademicki rozpoczęcia cyklu kształcenia: 2023/2024

Data zatwierdzenia przez Dziekana Wydziału:  
Data zatwierdzenia przez Prorektora ds. kształcenia:  
Data uchwalenia przez Senat Uczelni:

10 lipca 2023 roku  
13 lipca 2023 roku  
14 lipca 2023 roku

## Ogólne informacje i wskaźniki dotyczące programu studiów

Tytuł zawodowy nadawany absolwentom		<b>Inżynier</b>	
Forma/formy studiów		<b>Studia stacjonarne i niestacjonarne</b>	
Liczba semestrów konieczna do ukończenia studiów na danym poziomie		<b>8</b>	
Liczba punktów ECTS konieczna do ukończenia studiów na danym poziomie		<b>240</b>	
Zakresy studiów (specjalności)		<b>I/A: Aplikacje internetowe I/B: Zarządzanie projektem i User Experience</b>	<b>Cyberbezpieczeństwo</b>
		<b>II/A: Sztuczna inteligencja i Data Science II/B: Projektowanie aplikacji mobilnych</b>	
Łączna liczba godzin zajęć	<b>Studia stacjonarne: Studia niestacjonarne:</b>	<b>3073-3088 godz.* 2035-2043 godz.*</b> <small>*Liczba godzin uzależniona od wyboru specjalności</small>	<b>3103 godz. 2059 godz.</b>
Łączna liczba punktów ECTS, jaką student musi uzyskać w ramach zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia	<b>Studia stacjonarne: Studia niestacjonarne:</b>	<b>120,8 (50,3%) 81,4 (33,9%)</b>	<b>121,4 (50,6%) 82,0 (34,2%)</b>
Procentowy udział liczby punktów ECTS dla każdej z dyscyplin, do których przyporządkowany jest kierunek w liczbie punktów ECTS koniecznej do ukończenia studiów na danym poziomie – w przypadku kierunku przyporządkowanego do więcej niż jednej dyscypliny		<b>Informatyka techniczna i telekomunikacja</b>	<b>87%</b>
		<b>Informatyka</b>	<b>8%</b>
		<b>Nauki o zarządzaniu i jakości</b>	<b>5%</b>
Łączna liczba punktów ECTS przyporządkowana zajęciom kształującym umiejętności praktyczne		<b>173,8 pkt. ECTS (72,4%)</b>	<b>161,8 pkt. ECTS (67,4%)</b>
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		<b>16 pkt. ECTS*</b> <small>*) W tym za zajęcia/grupy zajęć: Podstawy ekonomii, Podstawy komunikacji społecznej, Teoria organizacji i zarządzania, Prawo własności intelektualnej i przemysłowej</small>	
Liczba punktów ECTS przyporządkowana zajęciom lub grupom zajęć do wyboru		<b>92 pkt. ECTS (38,3%)</b>	
Wymiar praktyk zawodowych oraz liczba punktów ECTS, jaką student musi uzyskać w ramach tych praktyk		<b>6 miesięcy 875 godz. 35 pkt. ECTS</b>	
Liczba godzin zajęć z wychowania fizycznego – w przypadku stacjonarnych studiów pierwszego stopnia lub jednolitych studiów magisterskich		<b>60 godz.</b>	

**Zajęcia przewidziane programem studiów  
w podziale na moduły kształcenia wraz z liczbą godzin i punktów ECTS**

**Specjalności: Aplikacje internetowe; Zarządzanie projektem i User Experience;  
Sztuczna inteligencja i Data Science; Projektowanie aplikacji mobilnych**

	Nazwa zajęć	ECTS	Liczba godzin zajęć	
			Studia stacjonarne	Studia niestacjonarne
<b>I. Kształcenie ogólne</b>				
1.	BHP	0	8	8
2.	Zajęcia sportowo-rekreacyjne	0	60	0
3.	Język obcy	11	150	80
4.	Umiejętności akademickie	1	15	8
5.	Podstawy komunikacji społecznej	4	30	16
6.	Podstawy ekonomii	5	30	24
7.	Teoria organizacji i zarządzania	5	30	24
8.	Prawo własności intelektualnej i przemysłowej	2	30	16
<b>Razem</b>		<b>28</b>	<b>353</b>	<b>176</b>
<b>II. Kształcenie kierunkowe</b>				
9.	Matematyka dla informatyków	8	75	40
10.	Matematyka dyskretna	5	60	32
11.	Elektronika dla informatyków	4	60	32
12.	Elementy fizyki współczesnej	5	60	32
13.	Podstawy programowania	5	75	40
14.	Grafika i komunikacja człowiek-komputer	7	60	32
15.	Projektowanie witryn internetowych	4	30	16
16.	Algorytmy i złożoność	7	75	40
17.	Architektura systemów komputerowych	5	60	32
18.	Języki i paradygmaty programowania	8	75	40
19.	Bazy danych	7	60	32
20.	Systemy operacyjne	5	60	32
21.	Technologie sieciowe	6	60	32
22.	Systemy wbudowane	4	60	32
23.	Inżynieria oprogramowania	5	45	24
24.	Metody probabilistyczne	5	60	32
25.	Komunikacja zespołowa w IT	2	30	16
26.	Zarządzanie ryzykiem IT	3	30	16
27.	Przestępczość w sieci / Bezpieczeństwo dzieci i młodzieży online (DW)	3	30	16
28.	Projekt informatyczny	5	45	24
29.	Projekt zespołowy	4	45	24
30.	Seminarium projektowe i przygotowanie projektu inżynierskiego	9	45	24
31.	Praktyki zawodowe	35	875	875
<b>Razem</b>		<b>151</b>	<b>2075</b>	<b>1515</b>

<b>III. Kształcenie specjalnościowe*</b> (do wyboru dwie specjalności – po jednej z grupy I/A lub I/B oraz II/A lub II/B)				
	Nazwa zajęć	ECTS	Liczba godzin zajęć	
			Studia stacjonarne	Studia niestacjonarne
<b>Specjalność I/A: APLIKACJE INTERNETOWE</b>				
1.	Programowanie obiektowe w języku JavaScript	4	45	24
2.	Tworzenie usług sieciowych w architekturze REST	4	45	24
3.	Wzorzec MVC w tworzeniu aplikacji internetowych	4	30	16
4.	Tworzenie nowoczesnych aplikacji internetowych w warstwie klienta	5	45	24
5.	Bezpieczeństwo aplikacji internetowych	5	45	24
6.	Tworzenie aplikacji dla środowisk chmurowych	6	45	24
<b>Razem</b>		<b>28</b>	<b>255</b>	<b>136</b>
<b>Specjalność I/B: ZARZĄDZANIE PROJEKTAMI I USER EXPERIENCE</b>				
1.	Podstawy projektowania produktów cyfrowych	4	45	24
2.	Projektowanie interfejsu użytkownika	4	30	16
3.	Badania i analiza User Experience	4	30	16
4.	Metodyki tworzenia oprogramowania	6	60	32
5.	Zarządzanie projektem produktu cyfrowego	5	45	24
6.	Projekt interdyscyplinarny	5	60	32
<b>Razem</b>		<b>28</b>	<b>270</b>	<b>144</b>
<b>Specjalność II/A: SZTUCZNA INTELIGENCJA I DATA SCIENCE</b>				
1.	Programowanie funkcyjne	5	60	32
2.	Wybrane zagadnienia sztucznej inteligencji	5	75	40
3.	Nauczanie maszynowe	5	60	32
4.	Biznesowa analiza danych	6	60	32
5.	Obsługa dużych zbiorów danych	6	60	32
6.	Nauczanie głębokie	6	75	40
<b>Razem</b>		<b>33</b>	<b>390</b>	<b>208</b>
<b>Specjalność II/B: PROJEKTOWANIE APLIKACJI MOBILNYCH</b>				
1.	Wprowadzenie do systemów mobilnych	5	60	40
2.	Projektowanie interfejsów do urządzeń mobilnych	5	75	32
3.	Języki programowania urządzeń mobilnych	5	60	32
4.	Zagadnienia sieciowe w systemach mobilnych	6	60	32
5.	Tworzenie hybrydowych aplikacji mobilnych	6	60	40
6.	Tworzenie progresywnych aplikacji mobilnych	6	75	32
<b>Razem</b>		<b>33</b>	<b>390</b>	<b>208</b>
<b>Razem kształcenie specjalnościowe</b>		<b>61</b>	<b>645-660</b>	<b>344-352</b>
<b>Ogółem w toku studiów</b>				
		<b>240</b>	<b>3073-3088</b>	<b>2035-2043</b>

**Zajęcia przewidziane programem studiów  
w podziale na moduły kształcenia wraz z liczbą godzin i punktów ECTS**

**SPECJALNOŚĆ: CYBERBEZPIECZEŃSTWO**

	Nazwa zajęć	ECTS	Liczba godzin zajęć	
			Studia stacjonarne	Studia niestacjonarne
<b>I. Kształcenie ogólne</b>				
1.	BHP	0	8	8
2.	Zajęcia sportowo-rekreacyjne	0	60	0
3.	Język obcy	11	150	80
4.	Umiejętności akademickie	1	15	8
5.	Podstawy komunikacji społecznej	4	30	16
6.	Podstawy ekonomii	5	30	24
7.	Teoria organizacji i zarządzania	5	30	24
8.	Prawo własności przemysłowej i intelektualnej	2	30	16
<b>Razem</b>		<b>28</b>	<b>353</b>	<b>176</b>
<b>II. Kształcenie kierunkowe</b>				
9.	Matematyka dla informatyków	8	75	40
10.	Matematyka dyskretna	5	60	32
11.	Elektronika dla informatyków	4	60	32
12.	Elementy fizyki współczesnej	5	60	32
13.	Podstawy programowania	5	75	40
14.	Algorytmy i złożoność	7	75	40
15.	Architektura systemów komputerowych	5	60	32
16.	Języki i paradygmaty programowania	8	75	40
17.	Bazy danych	7	60	32
18.	Systemy operacyjne	5	60	32
19.	Technologie sieciowe	6	60	32
20.	Inżynieria oprogramowania	5	45	24
21.	Zarządzanie ryzykiem IT	3	30	16
22.	Metody probabilistyczne	5	60	32
23.	Przestępczość w sieci / Bezpieczeństwo dzieci i młodzieży online (DW)	3	30	16
24.	Projekt informatyczny	5	45	24
25.	Projekt zespołowy	4	45	24
26.	Seminarium projektowe i przygotowanie projektu inżynierskiego	9	45	24
27.	Praktyki zawodowe	35	875	875
<b>Razem</b>		<b>134</b>	<b>1895</b>	<b>1419</b>

<b>III. Kształcenie specjalnościowe w zakresie CYBERBEZPIECZEŃSTWO</b>				
28.	Wstęp do cyberbezpieczeństwa	<b>4</b>	30	16
29.	Problemy bezpieczeństwa społeczeństwa informacyjnego	<b>4</b>	30	16
30.	Wprowadzenia do nauk o bezpieczeństwie	<b>2</b>	30	16
31.	Prawo karne ogólne i przestępstwa w sieci	<b>2</b>	30	16
32.	Bezpieczeństwo teleinformatyczne i ochrona danych	<b>2</b>	30	16
33.	Wstęp do kryptologii	<b>4</b>	60	32
34.	Podstawy projektowania bezpiecznego oprogramowania	<b>5</b>	60	32
35.	Systemy bezpieczeństwa sieciowego	<b>5</b>	60	32
36.	Bezpieczeństwo aplikacji internetowych	<b>4</b>	45	24
37.	Identyfikacja i eksploatacja podatności oprogramowania	<b>3</b>	30	16
38.	Administracja i bezpieczeństwo systemu operacyjnego	<b>4</b>	30	16
39.	Bezpieczeństwo defensywne i ofensywne	<b>5</b>	60	32
40.	Analiza i wykrywanie zagrożeń cybernetycznych	<b>4</b>	60	32
41.	Analiza złośliwego oprogramowania	<b>3</b>	30	16
42.	Bezpieczeństwo systemów korporacyjnych	<b>3</b>	30	16
43.	Protokoły kryptograficzne	<b>4</b>	45	24
44.	Logowanie i monitorowanie w systemach	<b>3</b>	45	24
45.	Monitorowanie i obsługa incydentów bezpieczeństwa	<b>6</b>	60	32
46.	Testowanie penetracyjne	<b>6</b>	45	24
47.	Metody analizy ryzyka	<b>5</b>	45	24
<b>Razem</b>		<b>78</b>	<b>855</b>	<b>456</b>
<b>Ogółem w toku studiów</b>		<b>240</b>	<b>3103</b>	<b>2051</b>

Fakultatywne (nieobowiązkowe) moduły kształcenia ogólnego na kierunku*				
Moduł I				
L.p.	Nazwa zajęć	ECTS	Liczba godzin zajęć dydaktycznych ogółem	
			Studia stacjonarne	Studia niestacjonarne
1.	Język obcy specjalistyczny I	3	30	16
2.	Kulturowe dziedzictwo Europy	3	30	16
3.	Praktyczna nauka języka (leksyka i czytanie) (DW)	5	60	32
4.	Praktyczna nauka języka (gramatyka praktyczna) (DW)	5	60	32
5.	Praktyczna nauka języka (konwersacje) (DW)	5	60	32
6.	Praktyczna nauka języka (pisanie i stylistyka) (DW)	5	60	32
7.	Praktyczna nauka języka (umiejętności zintegrowane) (DW)	4	30	16
<b>Razem</b>		<b>30</b>	<b>330</b>	<b>176</b>
Moduł II				
L.p.	Nazwa zajęć	ECTS	Liczba godzin zajęć dydaktycznych ogółem	
			Studia stacjonarne	Studia niestacjonarne
1.	Język obcy specjalistyczny II	3	30	16
2.	Kulturowe dziedzictwo Polski	3	30	16
3.	Praktyczna nauka języka (leksyka i czytanie) (DW)	5	60	32
4.	Praktyczna nauka języka (gramatyka praktyczna) (DW)	5	60	32
5.	Praktyczna nauka języka (konwersacje) (DW)	5	60	32
6.	Praktyczna nauka języka (pisanie i stylistyka) (DW)	5	60	32
7.	Praktyczna nauka języka (umiejętności zintegrowane) (DW)	4	30	16
<b>Razem</b>		<b>30</b>	<b>330</b>	<b>176</b>

\* Zajęcia kształcenia kulturowego i językowego, realizowane w ramach semestru lub roku wstępnego (tzw. *foundation programme*), przeznaczone w szczególności dla cudzoziemców lub osób o niewystarczających kompetencjach w zakresie języka, w którym realizowany jest program studiów.

## Zajęcia lub grupy zajęć kształtujących umiejętności praktyczne

**Specjalności: Aplikacje internetowe; Zarządzanie projektem i User Experience;  
Sztuczna inteligencja i Data Science; Projektowanie aplikacji mobilnych**

Nazwa zajęć lub grupy zajęć	Forma/formy zajęć	Łączna liczba godzin		Liczba punktów ECTS
		Studia stacjonarne	Studia niestacjonarne	
Język obcy	lektorat	150	80	11
Matematyka dla informatyków	ćwiczenia	45	24	4,8
Matematyka dyskretna	ćwiczenia	30	16	2,5
Elektronika dla informatyków	konwersatoria, laboratoria	60	32	4
Elementy fizyki współczesnej	konwersatoria, laboratoria	60	32	5
Podstawy programowania	laboratoria	45	24	3
Grafika i komunikacja człowiek-komputer	ćwiczenia	30	16	3,5
Projektowanie witryn internetowych	laboratoria	30	16	4
Algorytmy i złożoność	ćwiczenia	45	24	4,2
Architektura systemów komputerowych	laboratoria	30	16	2,5
Języki i paradygmaty programowania	laboratoria	45	24	4,8
Bazy danych	laboratoria	30	16	3,5
Systemy operacyjne	laboratoria	30	16	2,5
Technologie sieciowe	laboratoria	30	16	3
Systemy wbudowane	laboratoria	30	16	2
Inżynieria oprogramowania	laboratoria	30	16	3,3
Komunikacja zespołowa w IT	warsztaty	30	16	2
Metody probabilistyczne	ćwiczenia	30	16	2,5
Prawo własności intelektualnej i przemysłowej	konwersatoria	30	16	2
Zarządzanie ryzykiem IT	konwersatoria	30	16	3
Przestępczość w sieci / Bezpieczeństwo dzieci i młodzieży online (DW)	konwersatoria	30	16	3
Projekt informatyczny	warsztaty	45	24	5
Projekt zespołowy	warsztaty	45	24	4
Praktyka zawodowa	Praktyki	875	875	35
Seminarium projektowe i przygotowanie do projektu inżynierskiego	seminarium	45	24	9
Programowanie obiektowe w języku JavaScript / Podstawy projektowania produktów cyfrowych (DW)	laboratoria	45	24	4
Tworzenie usług sieciowych w architekturze REST / Projektowanie interfejsu użytkownika (DW)	laboratoria	30	16	4
Wzorzec MVC w tworzeniu aplikacji internetowych / Badania i analiza User Experience (DW)	laboratoria	15	8	2
Tworzenie nowoczesnych aplikacji internetowych w warstwie klienta / Projekt interdyscyplinarny (DW)	laboratoria	60	32	5
Bezpieczeństwo aplikacji internetowych / Zarządzanie projektem produktu cyfrowego (DW)	laboratoria	30	16	3,3
Tworzenie aplikacji dla środowisk chmurowych/ Metodyki tworzenia oprogramowania (DW)	laboratoria	45	24	4,5



Programowanie funkcyjne / Wprowadzenie do systemów mobilnych (DW)	laboratoria	30	16	2,5
Wybrane zagadnienia sztucznej inteligencji / Projektowanie interfejsów do urządzeń mobilnych (DW)	laboratoria	45	24	3
Nauczanie maszynowe / Języki programowania urządzeń mobilnych (DW)	laboratoria	30	16	2,5
Biznesowa analiza danych / Zagadnienia sieciowe w systemach mobilnych (DW)	laboratoria	45	24	4,5
Obsługa dużych zbiorów danych / Tworzenie progresywnych aplikacji mobilnych (DW)	laboratoria	45	24	4,5
Nauczanie głębokie / Tworzenie hybrydowych aplikacji mobilnych (DW)	laboratoria	60	32	4,8
<b>Razem</b>		<b>2345</b>	<b>1667</b>	<b>173,8</b>

## Zajęcia lub grupy zajęć kształtujących umiejętności praktyczne

### Specjalność: CYBERBEZPIECZEŃSTWO

Nazwa zajęć lub grupy zajęć	Forma/formy zajęć	Łączna liczba godzin		Liczba punktów ECTS
		Studia stacjonarne	Studia niestacjonarne	
Język obcy	lektorat	150	80	11
Matematyka dla informatyków	ćwiczenia	45	24	4,8
Matematyka dyskretna	ćwiczenia	30	16	2,5
Elektronika dla informatyków	konwersatoria, laboratoria	60	32	4
Elementy fizyki współczesnej	konwersatoria, laboratoria	60	32	5
Podstawy programowania	laboratoria	45	24	3
Algorytmy i złożoność	ćwiczenia	45	24	4,2
Architektura systemów komputerowych	laboratoria	30	16	2,5
Języki i paradygmaty programowania	laboratoria	45	24	4,8
Bazy danych	laboratoria	30	16	3,5
Systemy operacyjne	laboratoria	30	16	2,5
Technologie sieciowe	laboratoria	30	16	3
Bezpieczeństwo teleinformatyczne i ochrona danych	laboratoria	30	16	2
Inżynieria oprogramowania	laboratoria	30	16	3,3
Wstęp do kryptologii	laboratoria	30	16	2
Podstawy projektowania bezpiecznego oprogramowania	laboratoria	30	16	2,5
Systemy bezpieczeństwa sieciowego	laboratoria	30	16	2,5
Bezpieczeństwo aplikacji internetowych	laboratoria	30	16	2,7
Identyfikacja i eksploatacja podatności oprogramowania	laboratoria	30	16	3
Administracja i bezpieczeństwo systemu operacyjnego	laboratoria	30	16	4
Bezpieczeństwo defensywne i ofensywne	laboratoria	30	16	2,5
Analiza i wykrywanie zagrożeń cybernetycznych	laboratoria	30	16	2
Analiza złośliwego oprogramowania	laboratoria	30	16	3
Bezpieczeństwo systemów korporacyjnych	laboratoria	30	16	3
Protokoły kryptograficzne	laboratoria	30	16	2,7
Logowanie i monitorowanie w systemach	laboratoria	30	16	2
Metody probabilistyczne	laboratoria	30	16	2,5
Prawo własności intelektualnej i przemysłowej	konwersatoria	30	16	2
Zarządzanie ryzykiem IT	konwersatoria	30	16	3
Monitorowanie i obsługa incydentów bezpieczeństwa	laboratoria	30	16	3
Testowanie penetracyjne	laboratoria	30	16	4
Metody analizy ryzyka	laboratoria	30	16	3,3
Przestępczość w sieci / Bezpieczeństwo dzieci i młodzieży online (DW)	konwersatoria	30	16	3
Projekt informatyczny	warsztat	45	24	5
Projekt zespołowy	warsztat	45	24	4

Praktyka zawodowa	praktyki	875	875	35
Seminarium projektowe i przygotowanie do projektu inżynierskiego	seminarium	45	24	9
<b>Razem</b>		<b>2240</b>	<b>1603</b>	<b>161,8</b>

## Zajęcia lub grupy zajęć do wyboru

L.p.	Nazwa zajęć lub grupy zajęć	Forma/formy zajęć	Łączna liczba godzin (studia stacjonarne)	Łączna liczba godzin (studia niestacjonarne)	Liczba punktów ECTS
1	Zajęcia sportowo-rekreacyjne	ćwiczenia	60	0	0
2	Język obcy	lektoraty	150	80	11
3	Przestępczość w sieci / Bezpieczeństwo dzieci i młodzieży online	konwersatoria	30	16	3
4	Grafika i komunikacja człowiek-komputer	wykłady laboratoria	60	32	7
5	Projektowanie witryn internetowych	laboratoria	30	16	4
6	Systemy wbudowane	wykłady laboratoria	60	32	4
7	Komunikacja zespołowa w IT	warsztaty	30	16	2
8	Przedmioty specjalnościowe dla specjalności: Aplikacje internetowe lub Zarządzanie projektem i User Experience	wykłady laboratoria	255-270	136-144	28
9	Przedmioty specjalnościowe dla specjalności: Sztuczna inteligencja i Data Science lub Projektowanie aplikacji mobilnych	wykłady laboratoria	390	208	33
<b>Razem</b>			<b>1065-1080</b>	<b>536-544</b>	<b>92</b>
<b>SPECJALNOŚĆ: CYBERBEZPIECZEŃSTWO</b>					
1	Zajęcia sportowo-rekreacyjne	ćwiczenia	60	0	0
2	Język obcy	lektoraty	150	80	11
3	Przestępczość w sieci / Bezpieczeństwo dzieci i młodzieży online	konwersatoria	30	16	3
4	Przedmioty specjalnościowe dla specjalności: Cyberbezpieczeństwo	wykłady konwersatoria laboratoria	855	456	78
<b>Razem</b>			<b>1095</b>	<b>552</b>	<b>92</b>

## EFEKTY UCZENIA SIĘ

Efekty uczenia się uwzględniają uniwersalne charakterystyki pierwszego stopnia dla poziomów 6-7 określone w ustawie z dnia 22 grudnia 2015 r. o Zintegrowanym Systemie Kwalifikacji (*Dz. U. z 2016 r., poz. 64 i 1010*) oraz charakterystyki drugiego stopnia określone w rozporządzeniu Ministra Nauki i Szkolnictwa Wyższego z dnia 14 listopada 2018 r. w sprawie charakterystyk drugiego stopnia efektów uczenia się dla kwalifikacji na poziomach 6-8 Polskiej Ramy Kwalifikacji.

Absolwent **studiów I stopnia** na kierunku **INFORMATYKA** uzyskuje kwalifikację pełną na poziomie 6. Polskiej Ramy Kwalifikacji.

Kategoria charakterystyki efektów uczenia się	Symbol kierunkowych efektów uczenia się	Po ukończeniu <b>studiów pierwszego stopnia</b> na kierunku <b>INFORMATYKA</b> absolwent:	Odniesienie do		
			uniwersalnych charakterystyk pierwszego stopnia PRK	charakterystyki drugiego stopnia PRK	charakterystyk drugiego stopnia określających kompetencje inżynierskie
<b>W ZAKRESIE WIEDZY</b>					
WIEDZA - zakres i głębia	Inf_WG01	Ma uporządkowaną wiedzę w zakresie systemów liczenia, logiki matematycznej, podstaw rachunku prawdopodobieństwa i statystyki, zna i rozumie elementy teorii zbiorów i matematyki dyskretnej, a także teorii grafów i przestrzeni wektorowych wraz z praktycznym zastosowaniem tego obszaru wiedzy w informatyce.	P6U_W	P6S_WG	
	Inf_WG02	Ma wiedzę w zakresie fizyki klasycznej i podstaw fizyki relatywistycznej, a także elektroniki i telekomunikacji (w tym systemów wbudowanych), a w stopniu zaawansowanym zna najważniejsze fakty z zakresu fizyki kwantowej, leżące u podstaw funkcjonowania sprzętu komputerowego oraz ma praktyczną wiedzę na temat zasad prowadzenia i opracowywania wyników pomiarów wielkości fizycznych, rodzajów niepewności pomiarowych i sposobów ich wyznaczania.	P6U_W	P6S_WG	
	Inf_WG03	Zna słownictwo techniczne, w tym w języku obcym, niezbędne do skutecznej komunikacji związanej z wykonywaniem zadań zawodowych.	P6U_W	P6S_WG	
	Inf_WG04	Ma podstawową wiedzę dotyczącą najważniejszych funkcji i budowy systemów operacyjnych komputerów i ich architektury oraz trendów ich rozwoju.	P6U_W	P6S_WG	P6S_WG
	Inf_WG05	Ma podstawową wiedzę z zakresu struktur danych, algorytmów i ich złożoności, a także podstawowych paradygmatów programowania, a w stopniu zaawansowanym zna i rozumie znaczenie i praktyczne zastosowania w technologii IT struktur dynamicznych, takich jak: listy, stopy, kolejki, drzewa, grafy.	P6U_W	P6S_WG	P6S_WG
	Inf_WG06	Zna i rozumie podstawy ekonomiki przedsiębiorstw, rolę IT w przedsiębiorstwie.	P6U_W	P6S_WG	

	Inf_WG07	Ma uporządkowaną wiedzę z zakresu metod i narzędzi inżynierii oprogramowania oraz kierunków ich rozwoju, w szczególności zna wzorzec projektowy MVC, zwłaszcza pod kątem zastosowań praktycznych, a także zna i rozumie reguły prowadzenia projektów w metodykach zwinnych, w szczególności Scrum, Kanban, XP, oraz zna założenia cyklu życia systemu technicznego, w szczególności informatycznego.	P6U_W	P6S_WG	P6S_WG
	Inf_WG08	W stopniu zaawansowanym posiada praktyczną wiedzę na temat złożonych frameworków, np. Java Platform.	P6U_W	P6S_WG	P6S_WG
	Inf_WG09	Ma podstawową wiedzę ogólną z zakresu sztucznej inteligencji, z uwzględnieniem wybranych algorytmów sztucznej inteligencji i ich praktycznych zastosowań, a także ma uporządkowaną wiedzę na temat podstawowych technik nauczania maszynowego i głębokiego wraz z ich zastosowaniami.	P6U_W	P6S_WG	P6S_WG
	Inf_WG10	Ma praktyczną wiedzę dotyczącą systemów zarządzania bazami danych, modelowania danych, tworzenia systemów gromadzenia i wyszukiwania danych oraz używanych w tym celu właściwych metod i narzędzi.	P6U_W	P6S_WG	P6S_WG
	Inf_WG11	Zna podstawowe protokoły sieciowe oraz techniki tworzenia aplikacji rozproszonych, w tym internetowych, a w stopniu zaawansowanym poznaje urządzenia aktywne sieci WAN i LAN, sieci telekomunikacyjne oraz zagadnienia bezpieczeństwa w sieciach komputerowych i związane z nimi normy i standardy.	P6U_W	P6S_WG	P6S_WG
	Inf_WG12	Zna i rozumie zagrożenia związane z bezpieczeństwem danych, ich przechowywaniem i przesyłaniem, wraz z metodami zabezpieczania danych przed nieuprawnionym dostępem.	P6U_W	P6S_WG	
	Inf_WG13	Ma uporządkowaną wiedzę z zakresu grafiki komputerowej, przetwarzania i kompresji obrazów oraz komunikacji człowiek-komputer.	P6U_W	P6S_WG	P6S_WG
	Inf_WG14	Ma uporządkowaną i zaawansowaną wiedzę z zakresu wybranej specjalności informatyki, obejmującą teorię, terminologię, metodykę i zastosowanie praktyczne tej specjalności.	P6U_W	P6S_WG	P6S_WG
	Inf_WG15	Ma podstawową wiedzę na temat technologii tworzenia stron i witryn internetowych, a także ma uporządkowaną wiedzę związaną z tworzeniem aplikacji webowych po stronie klienta w języku JavaScript, zgodnie z zasadami programowania obiektowego.	P6U_W	P6S_WG	P6S_WG
	Inf_WG16	Ma wiedzę na temat podstawowych zagadnień z zakresu nauk społecznych, ich powiązania z innymi naukami, w tym technicznymi, funkcjonowania w świecie akademickim i sposobów prowadzenia badań zgodnie z metodą naukową.	P6U_W	P6S_WG	
	Inf_WG17	Zna i rozumie podstawy komunikacji społecznej, zwłaszcza w zakresie komunikacji społecznej w zespołach zawodowych.	P6U_W	P6S_WG	
WIEDZA - kontekst	Inf_WK01	Zna i rozumie zasady tworzenia różnych form przedsiębiorczości, aspekty zarządzania organizacjami, zasady kształtowania struktur organizacyjnych, style kierowania, funkcje zarządzania, a w szczególności ich wpływ na funkcjonowanie rozwiązań i systemów informatycznych we współczesnych organizacjach.	P6U_W	P6S_WK	P6S_WK
	Inf_WK02	Zna i rozumie standardy jakościowe, przepisy prawne i standardy etyczne, obowiązujące w obszarze IT, a w szczególności dylematy cywilizacyjne, jakie niesie ze sobą gwałtowny rozwój technologii IT dla funkcjonowania społeczeństwa.	P6U_W	P6S_WK	
	Inf_WK03	Ma uporządkowaną wiedzę z zakresu digitalizowania procesów biznesowych.	P6U_W	P6S_WK	
	Inf_WK04	Zna i rozumie społeczne skutki postępującego wdrażania systemów inteligentnych, takich jak: zastępowanie kontaktów interpersonalnych usługami elektronicznymi, uzależnienie od gier.	P6U_W	P6S_WK	

	Inf_WK05	Zna i rozumie zasady abstrakcyjnego i logicznego myślenia, niezwykle przydatne w rozwiązywaniu problemów informatycznych.	P6U_W	P6S_WK	
	Inf_WK06	Zna i rozumie wpływ oprogramowania na życie użytkowników, a w szczególności rozumie istotę użyteczności oprogramowania w skali całego procesu jego wytwarzania.	P6U_W	P6S_WK	
	Inf_WK07	Zna i rozumie zastosowania narzędzi informatycznych do pracy i nauki zdalnej z zachowaniem zasad bezpieczeństwa.	P6U_W	P6S_WK	
<b>W ZAKRESIE UMIEJĘTNOŚCI</b>					
UMIEJĘTNOŚCI – wykorzystanie wiedzy	Inf_UW01	Potrafi wykorzystać poznane modele matematyczne i probabilistyczne do formułowania problemów, estymacji parametrów rozkładu, weryfikacji hipotez statystycznych, oceny i korelacji zmiennych i interpretacji uzyskiwanych wyników.	P6U_U	P6S_UW	
	Inf_UW02	Potrafi przeprowadzić podstawowe pomiary fizyczne oraz opracować i przedstawić ich wyniki.	P6U_U	P6S_UW	P6S_UW
	Inf_UW03	Potrafi projektować i realizować witryny internetowe za pomocą technologii HTML/CSS/JavaScript.	P6U_U	P6S_UW	P6S_UW
	Inf_UW04	Potrafi projektować, programować i testować oprogramowanie przy użyciu aktualnych języków programowania w popularnych środowiskach programistycznych.	P6U_U	P6S_UW	P6S_UW
	Inf_UW05	Potrafi projektować i implementować bazy danych w niezbyt rozległych systemach informatycznych, korzystających z baz danych.	P6U_U	P6S_UW	P6S_UW
	Inf_UW06	Potrafi zaprojektować i zrealizować prostą sieć komputerową, udokumentować jej topologię, zadbać o bezpieczeństwo w sieci.	P6U_U	P6S_UW	P6S_UW
	Inf_UW07	Potrafi ocenić przydatność rutynowych metod i narzędzi informatycznych, dokonać wyboru i posłużyć się nimi do rozwiązania postawionego problemu.	P6U_U	P6S_UW	P6S_UW
	Inf_UW08	Potrafi administrować systemami operacyjnymi i sieciami informatycznymi z uwzględnieniem wymagań bezpieczeństwa.	P6U_U	P6S_UW	
	Inf_UW09	Potrafi projektować prace graficzne rastrowe i wektorowe.	P6U_U	P6S_UW	P6S_UW
	Inf_UW10	Potrafi projektować, programować i implementować systemy informatyczne spełniające wymagania konkretnych użytkowników.	P6U_U	P6S_UW	P6S_UW
	Inf_UW11	Potrafi stosować narzędzia informatyczne w celu osiągnięcia konkretnych celów biznesowych i edukacyjnych oraz realizacji innych zadań istotnych z inżynierskiego punktu widzenia.	P6U_U	P6S_UW	

	Inf_UW12	Potrafi realizować zadania projektowe i technologiczne związane z zakresem wybranej specjalności informatyki.	P6U_U	P6S_UW	P6S_UW
	Inf_UW13	Potrafi scharakteryzować najważniejsze rodzaje elementów układów elektronicznych i konstruować podstawowe obwody z ich użyciem.	P6U_U	P6S_UW	
	Inf_UW14	Potrafi konstruować proste aplikacje przy użyciu języka assembler i/lub niskiego poziomu.	P6U_U	P6S_UW	P6S_UW
	Inf_UW15	Potrafi programować systemy wbudowane dla popularnych mikrokontrolerów.	P6U_U	P6S_UW	P6S_UW
	Inf_UW16	Potrafi opracowywać diagramy UML i planować realizację projektu z wykorzystaniem różnych metodyk tworzenia oprogramowania.	P6U_U	P6S_UW	P6S_UW
	Inf_UW17	Potrafi łączyć efekty różnych zadań projektowych w celu uzyskania złożonego produktu informatycznego zgodnie z zakresem wybranej specjalności.	P6U_U	P6S_UW	P6S_UW
	Inf_UW18	Potrafi skutecznie komunikować swoje pomysły i potrzeby w otoczeniu biznesowym i technicznym.	P6U_U	P6S_UW	
	Inf_UW19	Potrafi wdrażać podstawowe reguły zarządzania organizacjami w zespole projektowym.	P6U_U	P6S_UW	
	Inf_UW20	Potrafi opracowywać i przedstawiać wyniki własnych postępów przy realizacji projektu inżynierskiego.	P6U_U	P6S_UW	P6S_UW
UMIEJĘTNOŚCI – komunikowanie się	Inf_UK01	Ma umiejętności porozumiewania się w wybranym języku obcym, w tym w zakresie informatyki, zgodne z wymaganiami określonymi dla poziomu B2 ESOKJ.	P6U_U	P6S_UK	
	Inf_UK02	Potrafi komunikować się z otoczeniem z użyciem specjalistycznej terminologii informatycznej poprzez branie udziału w debatach, usprawnianie organizacji wdrożeń, zarządzanie ryzykiem, organizowanie czasu pracy.	P6U_U	P6S_UK	
	Inf_UK03	Potrafi objaśniać skomplikowane problemy informatyczne osobom niemającym doświadczenia informatycznego ani inżynierskiego.	P6U_U	P6S_UK	
UMIEJĘTNOŚCI – organizacja pracy	Inf_UO01	Ma przygotowanie niezbędne do pracy w środowisku przemysłowym oraz zna zasady BHP związane z tą pracą.	P6U_U	P6S_UO	
	Inf_UO02	Potrafi w podstawowym zakresie zarządzać zespołem informatycznym, a także łączyć interesy udziałowców projektu informatycznego z możliwościami zespołu wykonawczego.	P6U_U	P6S_UO	
	Inf_UO03	Potrafi w podstawowym zakresie planować i organizować pracę indywidualną i w zespole, realizując inżynierskie zadania zawodowe, w tym o charakterze projektowym.	P6U_U	P6S_UO	



UMIĘJĘTNOŚCI – uczenie się	Inf_UU01	Posiada umiejętności warunkujące skuteczne uczenie się, wie, jak planować czas, jak zdawać egzaminy, jak przygotowywać referat i prezentację, jak wygłaszać referat, jak przygotowywać syntetyczne opracowania w obszarze IT.	P6U_U	P6S_UU	
	Inf_UU02	Jest gotów do uczenia się przez całe życie, a także potrafi inspirować i organizować proces uczenia się innych osób.	P6U_U	P6S_UU	
	Inf_UU03	Potrafi korzystać z wyspecjalizowanych systemów informatycznych w celu stałego rozwoju zawodowego i osobistego.	P6U_U	P6S_UU	
<b>W ZAKRESIE KOMPETENCJI SPOŁECZNYCH</b>					
KOMPETENCJE – oceny – krytyczne podejście	Inf_KK01	Potrafi krytycznie analizować efekty swojej pracy i uwzględniać konstruktywne uwagi kierowane przez innych współpracowników.	P6U_K	P6S_KK	
	Inf_KK02	Potrafi przekazywać informację zwrotną dotyczącą efektów pracy innych informatyków.	P6U_K	P6S_KK	
	Inf_KK03	Ma świadomość istnienia celów biznesowych, a nie tylko technologicznych i inżynierskich, dla których tworzone rozwiązania informatyczne są wdrażane i ich roli w kontekście funkcjonowania zewnętrznych, różnego rodzaju organizacji czy instytucji.	P6U_K	P6S_KK	
KOMPETENCJE - odpowiedzialność	Inf_KO01	Jest gotów do współorganizowania działalności na rzecz środowiska społecznego oraz podjęcia działań na rzecz interesu publicznego.	P6U_K	P6S_KO	
	Inf_KO02	Potrafi prawidłowo identyfikować i rozstrzygać dylematy związane z wykonywaniem zawodu informatyka.	P6U_K	P6S_KO	
	Inf_KO03	Rozumie pozatechniczne aspekty i skutki działalności inżynierskiej w zakresie IT i związaną z tym odpowiedzialność za podejmowane decyzje.	P6U_K	P6S_KO	
KOMPETE NCJE – rola zawodowa	Inf_KR01	Jest gotów do myślenia i działania w sposób przedsiębiorczy poprzez organizowanie własnego środowiska pracy w zakresie IT.	P6U_K	P6S_KR	
	Inf_KR02	Ma świadomość roli społecznej absolwenta studiów, zobowiązującej do przestrzegania zasad etyki zawodowej i dbałości o dorobek i tradycje zawodu informatyka.	P6U_K	P6S_KR	

**Objaśnienia oznaczeń:**

<b>Inf</b>	- kierunek studiów: „informatyka”
<b>WG</b>	- kategoria efektów uczenia się: „wiedza” – „zakres i głębia”
<b>WK</b>	- kategoria efektów uczenia się: „wiedza” – „kontekst”
<b>UW</b>	- kategoria efektów uczenia się: „umiejętności” – „wykorzystanie wiedzy”
<b>UK</b>	- kategoria efektów uczenia się: „umiejętności” – „komunikowanie się”
<b>UO</b>	- kategoria efektów uczenia się: „umiejętności” – „organizacja pracy”
<b>UU</b>	- kategoria efektów uczenia się: „umiejętności” – „uczenie się”

<b>KK</b>	- kategoria efektów uczenia się: „kompetencje społeczne” – „krytyczne podejście”
<b>KO</b>	- kategoria efektów uczenia się: „kompetencje społeczne” – „odpowiedzialność”
<b>KR</b>	- kategoria efektów uczenia się: „kompetencje społeczne” – „rola zawodowa”
<b>01 i kolejne</b>	- numery efektów uczenia się w poszczególnych kategoriach

**Zajęcia lub grupy zajęć, niezależnie od formy ich prowadzenia, wraz z przypisaniem do nich efektów uczenia się i treści programowych zapewniających uzyskanie tych efektów oraz liczby punktów ECTS**

1. KSZTAŁCENIE OGÓLNE		
<b>Kierunkowe efekty uczenia się</b>	<b>BHP</b>	<b>ECTS: 0</b>
Inf_WK06 Inf_WK07 Inf_UW08 Inf_UO01 Inf_KR01	Definicja i istota bezpieczeństwa i higieny pracy. Podstawowe akty prawne z zakresu BHP (Kodeks Pracy, Rozporządzenie w sprawie BHP na uczelniach, Ustawa o Ochronie Przeciwożarowej, Rozporządzenie w sprawie ogólnych przepisów BHP, Rozporządzenie w sprawie szkolenia z zakresu BHP, Rozporządzenie w sprawie warunków technicznych, jakim powinny odpowiadać budynki i ich usytuowanie). Instytucje pełniące nadzór nad przestrzeganiem przepisów BHP. Obowiązki i uprawnienia rektora w zakresie przestrzegania zasad BHP na uczelni. Ogólne zasady BHP obowiązujące na terenie uczelni. Ogólne zasady dotyczące budynków, pomieszczeń, maszyn i urządzeń oraz wymagania, jakie powinny spełniać. Zasady wyposażenia budynków/pomieszczeń w sprzęt gaśniczy, apteczki. Zasady poruszania się w ciągach komunikacyjnych. Definicja czynników szkodliwych oraz działania optymalizujące działania czynników. Zagrożenia wypadkowe, rodzaje wypadków. Przyczyny wypadków. Podstawowe zasady ochrony przeciwpożarowej. Akty prawne w zakresie PPOŻ. Zapobieganie zagrożeniom pożarowym. Zasady postępowania w przypadku wystąpienia zagrożenia pożaru. Zasady posługiwania się sprzętem gaśniczym. Rodzaje gaśnic. Procedury ewakuacyjne. Stosowane znaki ewakuacji. Znaki bezpieczeństwa stosowane w ochronie przeciwpożarowej. Postępowanie w razie wypadku. Przepisy regulujące obowiązek udzielenia pierwszej pomocy poszkodowanemu. Podstawowe zabiegi resuscytacyjne. Pozycja boczna ustalona. Opatrywanie zranień, złamań, zwichnięć, oparzeń. Postępowanie w przypadku porażenia prądem elektrycznym. Postępowanie w przypadku zatrucia.	
<b>Kierunkowe efekty uczenia się</b>	<b>Zajęcia sportowo-rekreacyjne (tylko studia stacjonarne)</b>	<b>ECTS: 0</b>
Inf_UU01 Inf_UU02 Inf_KK01	Zasady bezpiecznego uczestnictwa w zajęciach sportowo-rekreacyjnych. Trening zdrowotny. Formy aktywności ruchowej przy muzyce - aerobik, TBC, joga. Ćwiczenia kształtujące sylwetkę z wykorzystaniem sprzętu fitness. Zajęcia aerobowe. Rodzaje zajęć aerobowych. Trening aerobowy i jego funkcje. Nauka i demonstracja techniki ćwiczeń. Tenis stołowy - nauka i doskonalenie wykonania podstawowych elementów technicznych. Elementy tańca towarzyskiego. Zajęcia korekcyjno-kompensacyjne wsparte ćwiczeniami relaksacyjnymi. Zespołowe gry sportowe – koszykówka, piłka siatkowa, ręczna i nożna. Badminton - nauka i doskonalenie podstawowych elementów technicznych. Futsal - nauka i doskonalenie techniki gry. Kształtowanie sprawności ruchowej oraz umiejętności technicznych przez gry i ćwiczenia ogólnorozwojowe.	
<b>Kierunkowe efekty uczenia się</b>	<b>Umiejętności akademickie</b>	<b>ECTS: 1</b>
Inf_WG16, Inf_WK05, Inf_UW01, Inf_UK02, Inf_UO02, Inf_UU01, Inf_UU02, Inf_KO02, Inf_KR02, Inf_KK01, Inf_KK02	System edukacji w Polsce. Funkcjonowanie uczelni wyższych w Polsce. Charakterystyka uczelni, struktura i pracownicy. Statut uczelni oraz regulamin studiów. Sposoby pozyskiwania informacji oraz komunikowania się w uczelni (w tym sporządzanie podstawowych pism). Zachowanie się w uczelni. Przygotowanie: referatu, prezentacji, projektu, przypadku, eseju, pracy projektowej lub dyplomowej, w tym wyjaśnienie różnicy pomiędzy cytowaniem a bezprawnym wykorzystaniem cudzego tekstu. Dbalność o prawa autorskie i prawa pokrewne.	
<b>Kierunkowe efekty uczenia się</b>	<b>Język obcy</b>	<b>ECTS: 11</b>
Inf_WG03, Inf_WK03, Inf_UW11, Inf_UK01, Inf_UO02, Inf_UU03, Inf_KO01, Inf_KR02,	Poznanie i utrwalanie języka codziennego. Poznanie kultury i zwyczajów wybranych państw. Prezentacja osób, instytucji i innych organizacji. Terminologia z zakresu wybranych dziedzin i dyscyplin naukowych. Komunikacja ustna: prezentacje, negocjacje, udział w spotkaniach, dyskusowanie przypadków. Komunikacja pisemna: notatka służbowa, korespondencja służbowa, raport, artykuł, ogłoszeniem, CV, list motywacyjny, rozmowa kwalifikacyjna.	

Inf_KK03		
<b>Kierunkowe efekty uczenia się</b>	<b>Podstawy komunikacji społecznej</b>	<b>ECTS: 4</b>
Inf_WG17, Inf_WK04, Inf_WK06, Inf_UW18, Inf_UK02, Inf_UK03, Inf_UO02, Inf_UO03, Inf_UU02, Inf_KO02, Inf_KR01, Inf_KK01	Istota komunikacji społecznej. Teorie i podejścia w nauce o komunikacji. Komunikacja międzykulturowa - wpływ kultury na spostrzeganie rzeczywistości społecznej i sposoby komunikowania się. Komunikacja niewerbalna. Rodzaje i sposoby obrony przed wpływem społecznym. Metody manipulacji w komunikacji społecznej. Komunikacja w kryzysie i zachowania pomocowe. Reklama i komunikacja marketingowa. Wiedza o świecie społecznym i jej związek z komunikacją.	
<b>Kierunkowe efekty uczenia się</b>	<b>Teoria organizacji i zarządzania</b>	<b>ECTS: 5</b>
Inf_WG14, Inf_WK01, Inf_UW19, Inf_UK02, Inf_UO02, Inf_UO03, Inf_UU02, Inf_KO01, Inf_KR01 Inf_KK03	Teoria organizacji i zarządzania jako dyscyplina naukowa. Uwarunkowania powstania nauk o organizacji i zarządzaniu. Organizacja i zarządzanie jako obiekt badań. Ujęcia organizacji. Organizacje jako system. Charakterystyczne cechy i cele organizacji. Szkoły i kierunki w naukach organizacji i zarządzania. Modele organizacji. Typologia organizacji i zarządzania. Rola wiedzy w organizacji. Rola otoczenia organizacji. Podstawowe funkcje zarządzania. Kierowanie organizacją - autorytet, przywództwo, władza, delegowanie, podejmowanie decyzji. Rola zarządzania kapitałem ludzkim w organizacji.	
<b>Kierunkowe efekty uczenia się</b>	<b>Podstawy ekonomii</b>	<b>ECTS: 5</b>
Inf_WG06 Inf_WG16 Inf_WK01, Inf_UW11, Inf_UW18, Inf_UU01, Inf_UU02, Inf_KO01, Inf_KR01	Wprowadzenie i wyjaśnienie podstawowych pojęć. Kierunki rozwoju ekonomii jako nauki. Proces badawczy w ekonomii. Proces wnioskowania w ekonomii. Metody badawcze w ekonomii. Wyjaśnianie i prognozowanie w ekonomii. Osobliwości ekonomii. Subdyscypliny ekonomiczne. Wewnętrzny podział ekonomii. Ekonomia głównego nurtu. Ekonomia poza głównym nurtem. Teorie ludnościowe. Problem ubóstwa i wykluczenia zawodowego. Problem aktywności zawodowej i bezrobocia. Wzrost i rozwój gospodarczy. Inflacja i deflacja.	
<b>Kierunkowe efekty uczenia się</b>	<b>Prawo własności przemysłowej i intelektualnej</b>	<b>ECTS: 2</b>
Inf_WG16 Inf_WK02 Inf_UW11 Inf_UW18 Inf_UK02 Inf_UO01 Inf_UU01 Inf_UU02 Inf_KR01	Źródła prawa własności przemysłowej; Pojęcie własności intelektualnej; Własność przemysłowa a własność intelektualna; Struktura i zadania urzędu patentowego; Prawo patentowe; Prawo znaków towarowych; Prawo wzorów przemysłowych; Wzory użytkowe; Oznaczenia geograficzne; Ochrona prawna topografii układów scalonych.	
<b>2. KSZTAŁCENIE KIERUNKOWE</b>		
<b>Kierunkowe efekty uczenia się</b>	<b>Matematyka dla informatyków</b>	<b>ECTS: 8</b>
Inf_WG01, Inf_WK05,	Systemy liczenia. Podstawowe działania na liczbach binarnych, dziesiętnych, heksadecymalnych. Język logiki matematycznej: logika jednowartościowa, zdanie logiczne, spójnik logiczny,	

Inf_UW01, Inf_UK03, Inf_UO03, Inf_UU02, Inf_KO03 Inf_KR01 Inf_KK01	koniunkcja, alternatywa, negacja, wartości logiczne, równoważność zdań, implikacja, warunek konieczny i wystarczający. Kwantyfikatory: pojęcie predykatu, logika predykatów, kwantyfikatory ogólne i szczegółowe, zasięg kwantyfikatorów i związane z nim notacje. Zmienne logiczne wolne i związane, konfuzje składniowe kwantyfikatorów. Elementy teorii zbiorów. Działania na zbiorach: suma teoriomnogościowa, iloczyn (przecięcie) zbioru, różnica, dopełnienie, różnica symetryczna, rodziny zbiorów (suma uogólniona i iloczyn uogólniony, zbiory nieskończone), permutacje, liczby Stirlinga pierwszego rodzaju. Relacje: pojęcie relacji, relacje dwuargumentowe: zwrotna, symetryczna, przechodnia, antysymetryczna i spójna, relacja równoważności. Inne rodzaje logiki: wielowartościowa, rozmyta, modalna, epistemiczna, temporalna (operatory G i F), deontyczna. Logika w informatyce: systemy przepisania (rewriting systems), teoria typów, weryfikacja programów (logiki dynamiczne), szacowanie złożoności obliczeniowej algorytmów, sieci przełączające, programowanie w logice, wnioskowanie indukcyjne i dedukcyjne. Funkcje: różne notacje definicji funkcji (w tym notacja lambda), funkcje częściowe, dziedzina i przeciwdziedzina, funkcje różnowartościowe, odwracanie i składanie funkcji, rząd funkcji. Indukcja matematyczna, definicje rekurencyjne, zależności rekurencyjne. Typy definiowane indukcyjnie: słowa nad pewnym alfabetem, porządek pre- i postfiksowy, listy, drzewa. Systemy i algorytmy zachłanne. Podstawy rachunku prawdopodobieństwa. Permutacje, kombinacje, wariacje z powtórzeniami i bez. Podstawowe pojęcia statystyki.	
<b>Kierunkowe efekty uczenia się</b>	<b>Matematyka dyskretna</b>	<b>ECTS: 5</b>
Inf_WG01, Inf_WK05, Inf_UW01, Inf_UK03, Inf_UO03, Inf_UU02, Inf_KO03, Inf_KR02, Inf_KK01	Wprowadzenie do zagadnień logiki. Indukcja matematyczna i rekurencja. Elementy algebry zbiorów. Relacje. Własności relacji. Relacje równoważności, porządku i podobieństwa. Pojęcie funkcji zdaniowej i relacji w modelowaniu matematycznym. Relacje jako modele preferencji. Zbiory w przestrzeni z relacją i ich własności. Rola pojęć kresów dolnych i górnych w optymalizacji. Przestrzenie uporządkowane. Formułowanie zadań optymalizacji. Porządek liniowy. Zadania optymalizacji leksykograficznej. Zadania z wieloma relacjami dominowania. Elementy kombinatoryki. Grafy skierowane i nieskierowane. Drogi i cykle w grafach.	
<b>Kierunkowe efekty uczenia się</b>	<b>Elektronika dla informatyków</b>	<b>ECTS: 4</b>
Inf_WG02, Inf_WK05, Inf_UW13, Inf_UK02, Inf_UO01, Inf_UO03, Inf_UU02, Inf_KO01, Inf_KR02, Inf_KK01, Inf_KK02	Podstawowe definicje, wielkości i sygnały elektryczne. Zdefiniowanie podstawowych wielkości elektrycznych i ich jednostek. Metody pomiaru wielkości elektrycznych oraz analiza błędów. Pomiar analogowe i cyfrowe. Liniowe obwody prądu stałego. Zdefiniowanie pojęcia liniowego, stacjonarnego obwodu prądu stałego. Prawa Ohma. Prawo Kirchhoffa. Zasada superpozycji oraz metoda oczkowej obliczenia obwodów elektrycznych. Obwody prądu przemiennego. Zdefiniowanie obwodu elektrycznego prądu przemiennego, metody zapisu symbolicznego napięć i prądów oraz pojęć reaktancja, impedancja. Charakterystyki częstotliwościowe, transmitancja widmowa. Zdefiniowanie pojęcia i obliczanie transmitancji widmowej dla podstawowych układów RLC. Charakterystyki częstotliwościowe: amplitudowa i fázowa. Zjawisko rezonansu napięć i prądów. Diody półprzewodnikowe i ich zastosowanie. Budowa i zasada działania diody półprzewodnikowej, diody prostownicze, Zenera i inne. Przykładowe układy prostownika i stabilizatora napięcia. Tranzystory i ich zastosowanie. Budowa tranzystora. Tranzystory bipolarne (NPN, PNP) i unipolarne. Wzmacniacze liniowe. Klucze elektroniczne. Multiwibratory. Wzmacniacze operacyjne. Parametry i charakterystyki idealnego i rzeczywistych wzmacniaczy operacyjnych. Układy ze wzmacniaczami operacyjnymi (układ wzmacniacza odwracającego i nieodwracającego, wtórnik, sumator, układ całkujący i różniczkujący). Zasada działania mierników cyfrowych. Etapy przetwarzania analogowego na cyfrowy (A/C). Transmisja sygnałów przewodowa i bezprzewodowa. Zakresy częstotliwości. Rodzaje modulacji i detekcji. Transmisja sygnałów cyfrowych.	
<b>Kierunkowe efekty uczenia się</b>	<b>Elementy fizyki współczesnej</b>	<b>ECTS: 5</b>
Inf_WG02, Inf_WK07, Inf_UW02, Inf_UK02, Inf_UO01, Inf_UO03, Inf_UU03, Inf_KO01, Inf_KR01, Inf_KK01	Przedmiot i metodologia fizyki. Fizyka teoretyczna a doświadczalna. Jednostki podstawowe i pochodne – układ SI. Błędy pomiarowe. Określanie niepewności pomiarowej dla pomiarów wykonywanych metoda bezpośrednią i metoda pośrednią. Elementy mechaniki klasycznej. Prędkość i przyspieszenie ciała jako pierwsza i druga pochodna wektora wodzącego po czasie. Zasada zachowania energii i pędu. Ruch po okręgu. Grawitacja według Newtona. Zasady dynamiki Newtona. Fale. Rozwiązanie równania ruchu dla oscylatora harmonicznego a równanie falowe. Zasada Huygensa. Załamanie, odbicie, dyfrakcja i interferencja fal. Fale stojące. Zjawisko Dopplera. Akustyka. Fala akustyczna. Dźwięk, ultra- i infradźwięki. Optyka geometryczna. Jednostki wielkości optycznych. Oddziaływania elektromagnetyczne. Prawo Coulomba. Pole elektrostatyczne. Prawo Ohma, I i II. Prawo Kirchhoffa. Pojemność elektryczna. Pasmowy model energetyczny ciał stałych. Półprzewodniki. Zjawiska fizyczne zachodzące w	

	obszarze złącza p-n. Efekty relatywistyczne. Teoria względności Einsteina. Transformacje Lorentza. Pojęcie czasoprzestrzeni. Założenia szczególnej i ogólnej teorii względności. Elementy mechaniki kwantowej. Zjawisko fotoelektryczne. Zjawisko Comptona. Dualizm korpuskularno – falowy. Metody opisu obiektów i pojęcie pomiaru w mechanice kwantowej. Zasada nieoznaczoności Heisenberga. Zjawisko przejść tunelowych. Równanie Schrodingera. Kwantowa studnia potencjału. Zjawisko nadprzewodnictwa.	
<b>Kierunkowe efekty uczenia się</b>	<b>Podstawy programowania</b>	<b>ECTS: 5</b>
Inf_WG05, Inf_WK06, Inf_UW04, Inf_UK02, Inf_UO03, Inf_UU02, Inf_KO03, Inf_KR01, Inf_KK01, Inf_KK02	Przedstawienie roli programisty we współczesnych projektach informatycznych. Omówienie typowych obowiązków, a także przedstawienie kluczowych kompetencji, jakie programista powinien mieć w celu osiągnięcia sukcesu zawodowego. Rodzaje paradygmatów programowania ze szczególnym uwzględnieniem programowania obiektowego. Metody uruchamiania aplikacji w języku Java - kompilacja i uruchamianie w konsoli, zastosowanie środowiska programistycznego, kompilacja w środowiskach internetowych. Podstawowe pojęcia programistyczne: zmienne, stałe, typy danych, funkcje, instrukcje proste i złożone, moduły, typy wyliczeniowe, tablice. Programowanie obiektowe. Pojęcie klasy i obiektu. Konstruktory. Modyfikatory dostępu. Dziedziczenie. Typy referencyjne a typy wartości (prymitywne). Polimorfizm. Enkapsulacja. Tworzenie klas JavaBeans. Zaawansowane programowanie obiektowe. Interfejsy i klasy abstrakcyjne. Konstrukcje statyczne. Słowa kluczowe this i super. Przeciążanie a przesłanianie metod. Klasy finalne. Kolekcje jako kluczowe struktury danych w Javie. Listy, zbiory, słowniki. Kolekcje sortowane. Metody hashCode() i equals(). Klasy strumieni na przykładzie obsługi systemu plików z wykorzystaniem elementów przestrzeni nazw java.io. Tworzenie prostych aplikacji z interfejsem graficznym na przykładzie technologii JavaFX. Nowoczesne mechanizmy języka Java, w tym m.in. wyrażenia lambda i inne elementy programowania funkcyjnego.	
<b>Kierunkowe efekty uczenia się</b>	<b>Grafika i komunikacja człowiek-komputer</b>	<b>ECTS: 7</b>
Inf_WG13, Inf_WK06, Inf_UW09, Inf_UK03, Inf_UO02, Inf_UU02, Inf_KO02, Inf_KR02, Inf_KK03	Podstawowe pojęcie, taksonomia grafiki komputerowej, zastosowania. Teoria światła i modele barw w grafice komputerowej. Grafika wektorowa, jej rodzaje i własności. Narzędzia do grafiki wektorowej. Zasady kompozycji, projektowanie grafiki. Typografia, skład i montaż komputerowy, DTP. Grafika rastrowa, jej własności i narzędzia do edycji grafiki rastrowej. Filtry i przekształcenia obrazów cyfrowych. Film animowany, kompozycja obrazów ruchomych. Gry komputerowe jako interaktywna grafika komputerowa. Podział i gatunki. Projektowanie gier. Narzędzia do tworzenia gier komputerowych. Reguły i mechaniki w grach komputerowych. Zapoznanie się programem do obróbki grafiki wektorowej (np. Corel Draw, Adobe Illustrator, in.). Zapoznanie się z programem do obróbki grafiki rastrowej. Wykonanie retuszu powierzonego zdjęcia, wykonanie fotomontażu, wykonanie panoramy cylindrycznej. Wykonanie projektu i implementacji gry komputerowej 2D w środowisku Game Maker.	
<b>Kierunkowe efekty uczenia się</b>	<b>Projektowanie witryn internetowych</b>	<b>ECTS: 4</b>
Inf_WG15, Inf_WK06, Inf_UW03, Inf_UK02, Inf_UO03, Inf_UU01, Inf_UU02, Inf_KO03, Inf_KR01, Inf_KK02	Wprowadzenie do języka HTML5, podstawowe znaczniki języka HTML5. Formularze, nowe znaczniki i atrybuty w formularzach. Różnice w wyświetlaniu pól formularzy przez przeglądarkę. Walidacja danych przez przeglądarkę na podstawie typu pola formularza. Tworzenie szablonu strony, znacznik div. Wstęp do CSS, formatowanie wyglądu strony za pomocą CSS3. Znaczniki semantyczne, konwersja witryn wykonanych w poprzednich wersjach HTML i XHTML na HTML5 (zastępowanie znacznika div przez znaczniki semantyczne). Formatowanie wyglądu za pomocą CSS3. Selektory rodzeństwa i dziecka, model pudełkowy, ramki, formatowanie wyglądu formularzy i tabel. Pseudoklasy i pseudoelementy. Zastosowanie pseudoklas do projektowania menu, wyróżniania pierwszego akapitu, formatowania tabel i innych. Zastosowanie pseudoelementów. Zasady tworzenia menu. Tworzenie mobilnych wersji stron internetowych przy użyciu Responsive Web Design. Tworzenie stron internetowych z wykorzystaniem HTML5.	
<b>Kierunkowe efekty uczenia się</b>	<b>Algorytmy i złożoność</b>	<b>ECTS: 7</b>
Inf_WG05, Inf_WK05, Inf_UW04, Inf_UW07, Inf_UK03, Inf_UO03, Inf_UU03, Inf_KO03, Inf_KR02, Inf_KK03	Przetwarzanie imperatywne. Asercja początkowa i końcowa algorytmu. Postacie algorytmu. Cechy algorytmów. Pseudokod. Podstawowe metody strukturalizacji algorytmów. Pętle iteracyjne, warunek stopu pętli iteracyjnej. Rekurencja. Schemat konstruowania poprawnego algo-rytmu. Typy pierwotne i złożone. Tablica i rekord jako agregaty danych. Reprezentacja danych różnych typów w pamięci. Bezpośredni dostęp do składowych. Podstawowe operacje na tablicach. Wyszukiwanie liniowe i binarne. Metody sortowania. Cechy algorytmów sortowania. Złożoność obliczeniowa algorytmów. Metoda „dziel i zwyciężaj”. Schemat algorytmu QuickSort. Tablica indeksowa. Algorytmy rekurencyjne. Komunikacja funkcji z otoczeniem, efekty uboczne. Zjawiska na stosie dla zmiennych. Funkcje rekurencyjne. Anatomia wywołania rekurencyjnego. Rekurencja pośrednia i zagnieżdżona. Implementacja stosowa rekurencji. Kłopoty z rekurencją.	

	<p>Rekurencja a iteracja. Algorytmy z powrotami. Metody usprawniania algorytmów zachłanych: systematyczne, heurystyczne. Podstawowe algorytmy kryptograficzne, wyszukiwanie wzorca (algorytm naiwny). Dynamiczne struktury danych. Listy liniowe. LIFO-stosy i FIFO-kolejki, kolejki z priorytetem, listy dwukierunkowe i cykliczne. Samoorganizujące się listy. Listy z przeskokami. Niektóre algorytmy obsługi list. Drzewa binarne. Podstawowe pojęcia dotyczące drzew. Drzewa binarne. Przechodzenie po drzewie binarnym. Drzewo binarnych poszukiwań. Drzewa czerwono-czarne. Wykorzystanie drzew do budowy słownika. Równo-ważenie drzew. Drzewo AVL. Sterty. Grafy. Metody reprezentacji grafu. Analiza własności przykładowych grafów. Podstawowe operacje na grafach. Implementacja grafu w postaci listy incydencji. Algorytm szukania w głąb dla grafu jako przykład wyszukiwania wyczerpującego i jego zastosowania. Przykłady wykorzystania algorytmu szukania w głąb dla grafu. Analiza złożoności czasowej algorytmów. Złożoność obliczeniowa. O-notacja. Przykłady obliczeń złożoności. Problemy algorytmicznie trudne. Problemy N- i NP-zupełne.</p>	
<b>Kierunkowe efekty uczenia się</b>	<b>Architektura systemów komputerowych</b>	<b>ECTS: 5</b>
<p>Inf_WG04, Inf_WK05, Inf_UW14, Inf_UK02, Inf_UO03, Inf_UU03, Inf_KO03, Inf_KR02, Inf_KK01</p>	<p>Systemy liczbowe. Kodowanie liczb i tekstów. Elementy algebry Boole'a. Podstawy działania układów cyfrowych. Podstawy architektury komputera. Architektura i organizacja komputera. Model von Neumanna. Realizacja sterowania centralnego procesora. Funkcje sterowanie. Sterowanie sprzętowe. Mikroprogramowanie. Przetwarzanie potokowe. Procesory skalarne. Procesory potokowane. Hazardry danych. Hazardry sterowania. Hazardry strukturalne. Pamięci. Układy i operacje wejścia-wyjścia. Praca procesora w trybie rzeczywistym i chronionym. Koncepcja pamięci podręcznej (CACHE). Pamięć wirtualna. Realizacje i wersje procesorów. Interfejsy i komunikacja. Projektowanie systemów sterujących. TASM – przykład asemblera, wykonywanie rozkazów.</p>	
<b>Kierunkowe efekty uczenia się</b>	<b>Systemy wbudowane</b>	<b>ECTS: 4</b>
<p>Inf_WG02, Inf_WK06, Inf_UW15, Inf_UK03, Inf_UO03, Inf_UU03, Inf_KO01, Inf_KR01, Inf_KK01, Inf_KK02</p>	<p>Rodzaje mikrokontrolerów. Charakterystyka wybranych rodzin mikrokontrolerów. Układy peryferyjne współczesnych mikrokontrolerów. Projektowanie systemu wbudowanego. Wytwarzanie oprogramowania wbudowanego. Systemy operacyjne czasu rzeczywistego. Metody i techniki oszczędzania energii w systemach wbudowanych. Projektowanie systemów o podwyższonej niezawodności. Metodyki projektowania systemów wbudowanych. Przykłady realizacji systemów wbudowanych na bazie mikrokontrolerów.</p>	
<b>Kierunkowe efekty uczenia się</b>	<b>Języki i paradygmaty programowania</b>	<b>ECTS: 8</b>
<p>Inf_WG05, Inf_WG08, Inf_WK03, Inf_WK05, Inf_UW04, Inf_UW10, Inf_UW11, Inf_UK02, Inf_UK03, Inf_UO03, Inf_UU03, Inf_KO02, Inf_KR02, Inf_KK01, Inf_KK02</p>	<p>Paradygmat programowania obiektowego. Klasy i obiekty. Programowanie w języku Java. Struktura definicji klasy. Hermetyzacja. Środowisko NetBeans 11.0. Obiekt, zmienna obiektowa. Gospodarka pamięcią. Standardy programistyczne. Modelowanie obiektowe. UML 2.4. Agregacja i kompozycja. Klasy typu Generics. ArrayList. JCF Framework. Dziedziczenie klas. Wprowadzenie do programowania współbieżnego. Programowanie skryptowe. JavaScript. Tworzenie front-endu do zbudowanej wcześniej aplikacji z wykorzystaniem środowiska Visual Studio Code.</p>	
<b>Kierunkowe efekty uczenia się</b>	<b>Bazy danych</b>	<b>ECTS: 7</b>
<p>Inf_WG10, Inf_WK03, Inf_UW05, Inf_UK03, Inf_UO02, Inf_UU03, Inf_KO03,</p>	<p>Wprowadzenie do baz danych. Relacyjny model danych. Język SQL – definicja danych (SQL DDL), manipulacja danymi (SQL DML), definiowanie zapytań (SQL DQL). Język SQL - złączenia tabel. Język SQL - agregacja i grupowanie danych. Modele baz danych. Język SQL - funkcje skalarne, modyfikacja danych, podzapytania. Systemy Zarządzania Bazą Danych. Język SQL - logika zbiorów oraz wyrażenie CASE i klauzula ROLLUP. Normalizacja baz danych. Język SQL – widoki. Język SQL - funkcje analityczne. Bezpieczeństwo baz danych. Relacyjny model danych. Oracle apex - podstawy języka SQL. Język SQL - zapytania wybierające.</p>	

Inf_KR02, Inf_KK03	Klauzula WHERE. Język SQL - złączenia tabel. Klauzula JOIN. Język SQL - funkcje agregujące i grupowanie danych. Język SQL - modyfikacja danych i usuwanie danych, podzapytania. Język SQL – logika zbiorów oraz wyrażenie CASE i klauzula ROLLUP. Język SQL – widoki i funkcje analityczne.	
<b>Kierunkowe efekty uczenia się</b>	<b>Systemy operacyjne</b>	<b>ECTS: 5</b>
Inf_WG04, Inf_WG12, Inf_WK02, Inf_WK04, Inf_UW08, Inf_UK02, Inf_UK03, Inf_UO03, Inf_UU02, Inf_UU03, Inf_KO02, Inf_KR01, Inf_KK02	Struktury systemów operacyjnych: składowe systemu, usługi systemu operacyjnego, funkcje systemowe, klasyfikacja systemów operacyjnych, typy systemów, maszyny wirtualne. Procesy i wątki: pojęcie procesu, stany procesu, struktura i atrybuty procesu. Powoływanie nowych procesów, wykorzystanie funkcji fork i exec. Pojęcie wątku. Operacje na wątkach. Synchronizowanie procesów: problem sekcji krytycznej, mechanizmy synchronizacji, klasyczne problemy synchronizacji, semafor, sygnały, zamki, zmienne warunkowe. Komunikacja międzyprocesowa: pamięć dzielona, kolejki komunikatów, potoki, kolejki fifo. Planowanie przydziału procesora: algorytmy planowania, ocena algorytmów, przykłady implementacji. Zakleszczenia: model systemu, charakterystyka zakleszczenia, sposoby postępowania z zakleszczeniami. Zarządzanie pamięcią: logiczna i fizyczna przestrzeń adresowa, wiązanie adresów, mechanizm wymiany, przydział obszarów pamięci głównej, stronicowanie, segmentacja. Pamięć wirtualna, błąd strony, zastępowanie stron, algorytmy zastępowania, szamotanie, model zbioru roboczego. Zarządzanie pamięcią pomocniczą: pliki, metody dostępu do plików, katalogi, implementacje systemów plików, metody przydziału miejsca na dysku, zarządzanie obszarami wolnymi, pamięć podręczna, planowanie dostępu do dysku. Ochrona i bezpieczeństwo: uwierzytelnienie i kontrola dostępu. Konfigurowanie systemu, podstawowe polecenia, system pomocy. Konfigurowanie systemu, podstawowe polecenia, system pomocy. Polecenia operowania systemem plików. Prawa dostępu. Sterowanie procesami, przekierowanie strumieni, potoki. Zaawansowane działania w systemie. Skrypty powłokowe.	
<b>Kierunkowe efekty uczenia się</b>	<b>Technologie sieciowe</b>	<b>ECTS: 6</b>
Inf_WG11, Inf_WG12, Inf_WK02, Inf_WK03, Inf_UW06, Inf_UW07, Inf_UK03, Inf_UO02, Inf_UU03, Inf_KO02, Inf_KR01, Inf_KR02, Inf_KK02, Inf_KK03	Praca w intersieci (internetworking). Bazowe techniki sieciowe. Adresy logiczne i fizyczne. Adresacja IP. Adres sieci, maska, adres bramy i broadcastu. Adresy specjalne. Adresy publiczne i prywatne. Protokół IP. Budowa nagłówka datagramu IP. Zapoznanie się z głównymi funkcjami analizatora protokołów sieciowych Wireshark. Adresy sprzętowe – MAC. Protokół ARP. Komunikaty ICMP. Przesyłanie danych niezawodnymi strumieniami – protokół TCP. Protokół UDP. Fragmentacja datagramów IP. Programy użytkowe. Routing w sieciach TCP/IP. Obsługa nazw domenowych (DNS).	
<b>Kierunkowe efekty uczenia się</b>	<b>Inżynieria oprogramowania</b>	<b>ECTS: 6</b>
Inf_WG07, Inf_WK05, Inf_UW07, Inf_UW16, Inf_UK02, Inf_UK03, Inf_UO02, Inf_UO03, Inf_UU01, Inf_UU02, Inf_KO01, Inf_KO03, Inf_KR02, Inf_KK01, Inf_KK02, Inf_KK03	Zadania inżynierii oprogramowania. Narzędzia CASE i ich rola w procesie tworzenia oprogramowania. Modele cyklu życia oprogramowania. Etapy tworzenia oprogramowania obiektowego na przykładzie kaskadowego modelu cyklu życia oprogramowania. Usytuowanie analizy obiektowej i projektowania w procesie tworzenia oprogramowania. Dokumentacja produktu programistycznego. Narzędzia i środowiska wytwarzania oprogramowania. Procesy wytwarzania oprogramowania. Wymagania i ich specyfikacja. Walidacja i testowanie oprogramowania. Metodyki obiektowe służące do analizy i projektowania systemów informatycznych. Szczegółowe omówienie metodyk na przykładzie języka UML. Aspekty i zasady modelowania obiektowego. Bloki konstrukcyjne języka UML. Elementy strukturalne, czynnościowe, grupujące i komentujące języka UML. Związki pomiędzy elementami. Rodzaje diagramów. Architektura UML. Diagram klas i diagram obiektów. Modelowanie związków pomiędzy elementami systemu. Rodzaje klasyfikatorów. Diagram przypadków użycia. Interakcje i diagramy interakcji. Diagram sekwencji a diagram komunikacji. Diagram czynności. Akcje, czynności. Zdarzenia, sygnały, maszyny stanowe. Diagram stanów. Modelowanie upływu czasu. Modelowanie wyjątków. Interfejsy. Procesy i wątki. Modelowanie procesów współbieżnych. Klasa aktywna i obiekt aktywny. Modelowanie komunikacji międzyprocesowej. Komponenty i węzły. Diagram komponentów i diagram wdrożeń. Wzorce i zręby. Systemy i modele. Diagram pakietów. Diagram przeglądu interakcji. Diagram strukturalny. Diagram harmonogramowania. Meta-model UML. Wzorce projektowe.	
<b>Kierunkowe efekty uczenia się</b>	<b>Metody probabilistyczne</b>	<b>ECTS: 5</b>



<b>uczenia się</b>		
Inf_WG01, Inf_WK03, Inf_UW01, Inf_UK03, Inf_UO03, Inf_UU02, Inf_KO03, Inf_KR01, Inf_KK02, Inf_KK03	Zdarzenia losowe i prawdopodobieństwo. Zmienne losowe jednowymiarowe i dwuwymiarowe, skokowe i ciągłe. Parametry rozkładu zmiennych losowych. Wybrane rozkłady zmiennych losowych. Twierdzenia graniczne. Podstawowe statystyki i ich rozkłady. Estymacja punktowa i przedziałowa. Weryfikacja parametrycznych i nieparametrycznych hipotez statystycznych. Analiza korelacji i regresji. Zaawansowane metody statystyczne. Wstęp do teorii decyzji statystycznych	
<b>Kierunkowe efekty uczenia się</b>	<b>Praktyki zawodowe</b>	<b>ECTS: 35</b>
Inf_WG07, Inf_WG12, Inf_WK01, Inf_WK02, Inf_WK03, Inf_WK06, Inf_UW04, Inf_UW07, Inf_UW10, Inf_UK02, Inf_UK03, Inf_UO01, Inf_UO02, Inf_UO03, Inf_UU01, Inf_UU02, Inf_KO01, Inf_KO02, Inf_KO03, Inf_KR01, Inf_KR02, Inf_KK01, Inf_KK02, Inf_KK03	Praktyczne zastosowanie zdobytych umiejętności, wiedzy i kompetencji społecznych w pracy zawodowej. Planowanie, wykonywanie i sprawozdawanie z bieżąco wykonywanych zadań. Zasady bezpieczeństwa i higieny pracy w rzeczywistym środowisku pracy.	
<b>Kierunkowe efekty uczenia się</b>	<b>Komunikacja zespołowa w IT</b>	<b>ECTS: 2</b>
Inf_WG17, Inf_WK01, Inf_WK04, Inf_WK06, Inf_UW18, Inf_UK02, Inf_UK03, Inf_UO02, Inf_UO03, Inf_UU02, Inf_KO02, Inf_KO03, Inf_KR01, Inf_KK01, Inf_KK02, Inf_KK03	Znaczenie komunikacji zespołowej przy realizacji projektów informatycznych. Sposoby przekazywania wiedzy projektowej wśród członków zespołu. Prowadzenie dyskusji i rozwiązywanie sporów w zespołach IT.	
<b>Kierunkowe efekty uczenia się</b>	<b>Zarządzanie ryzykiem IT</b>	<b>ECTS: 3</b>
Inf_WG06, Inf_WG11, Inf_WG12, Inf_WK06, Inf_UW06, Inf_UW08, Inf_UK02,	Podstawowe pojęcia i definicje. Psychologia ryzyka. Czynniki osobowe w procesie zarządzania ryzykiem. Podstawowe przepisy i normy dotyczące zarządzania ryzykiem. Zarządzanie ryzykiem – proces i jego ewaluacja. Modele zarządzania ryzykiem. Analiza występowania ryzyka w procesach IT. Audyt bezpieczeństwa w procesach IT. Metody wpływu na ryzyko. Elementy bezpieczeństwa w procesie IT.	

Inf_UK03, Inf_UO03, Inf_UU02, Inf_KO02, Inf_KO03, Inf_KR02, Inf_KK01, Inf_KK02, Inf_KK03		
<b>Kierunkowe efekty uczenia się</b>	<b>Bezpieczeństwo dzieci i młodzieży online</b>	<b>ECTS: 3</b>
Inf_WG12 Inf_WK02 Inf_WK04 Inf_WK07 Inf_UW06 Inf_UW08 Inf_UU02 Inf_KO03 Inf_KR02	Internet w życiu młodych ludzi; Zagrożenia wobec dzieci i młodzieży online Cyberprzestępstwa; Międzynarodowe standardy ochrony dzieci online; Polskie standardy ochrony dzieci online; Podstawowe narzędzia zapewniające bezpieczeństwo dzieci online; Diagnoza bezpieczeństwa dziecka online; Sposoby reakcji na zaistniałe zagrożenie dziecka online; Specyfika mediów społecznościowych; Reklama i marketing skierowany do dzieci	
<b>Kierunkowe efekty uczenia się</b>	<b>Bezpieczeństwo w sieci</b>	<b>ECTS: 3</b>
Inf_WG12 Inf_WK02 Inf_WK04 Inf_WK07 Inf_UW06 Inf_UW08 Inf_UU02 Inf_KO03 Inf_KR02	Podstawowe pojęcia: cyberprzestrzeń, cyberprzestępstwo, klasyfikacja cyberprzestępstw; Złośliwe oprogramowanie; Podśluch komputerowy; Łamanie haseł; Spoofing (ARP i DNS); Ataki odmowy usług (DoS, DDoS, DRDoS); Wykorzystanie luk i błędów w aplikacjach; Techniczne aspekty cyberprzestępczości: grooming, cyberstalking, phishing, pharming, drive-b-pharming; blue-jacking, blue-hacking, skimming, wymiana plików w sieci, metody anonimizacji (tor, serwery proxy, VPN); Międzynarodowe inicjatywy mające na celu zwalczanie przestępczości w sieci.	
<b>Kierunkowe efekty uczenia się</b>	<b>Projekt informatyczny</b>	<b>ECTS: 5</b>
Inf_WG07, Inf_WK01, Inf_WK03, Inf_WK05, Inf_WK06, Inf_UW04, Inf_UW07, Inf_UW10, Inf_UK02, Inf_UK03, Inf_UO03, Inf_UU02, Inf_KO02, Inf_KO03, Inf_KR02, Inf_KK01, Inf_KK03	Zasady samodzielnej realizacji projektu informatycznego. Opracowywanie niezbędnej dokumentacji wymagań biznesowych zgodnie z wytycznymi. Definicja celu projektu. Implementacja i opracowanie procesu testów.	
<b>Kierunkowe efekty uczenia się</b>	<b>Projekt zespołowy</b>	<b>ECTS: 4</b>
Inf_WG07, Inf_WK01, Inf_WK03, Inf_WK05, Inf_WK06, Inf_UW04, Inf_UW07, Inf_UW10, Inf_UK02, Inf_UK03,	Realizacja projektu zespołowego, mającego na celu weryfikację kompetencji społecznych nabytych przez studentów w trakcie toku studiów i umiejętność ich zastosowania wraz z kompetencjami kierunkowymi i specjalnościowymi.	

Inf_UO03, Inf_UU02, Inf_KO02, Inf_KO03, Inf_KR02, Inf_KK01, Inf_KK02, Inf_KK03		
<b>Kierunkowe efekty uczenia się</b>	<b>Seminarium projektowanie i przygotowanie projektu inżynierskiego</b>	<b>ECTS: 9</b>
Inf_WG16, Inf_WK02, Inf_WK04, Inf_WK06, Inf_UW04, Inf_UW07, Inf_UW10, Inf_UW20, Inf_UK02, Inf_UK03, Inf_UO03, Inf_UU01, Inf_KO01, Inf_KO02, Inf_KR01, Inf_KR02, Inf_KK01	Realizacja projektu inżynierskiego z zakresu informatyki.	
<b>3. KSZTAŁCENIE SPECJALNOŚCIOWE</b>		
<b>3.1. ZARZĄDZANIE PROJEKTEM I USER EXPERIENCE</b> (1 z 2 specjalności do wyboru z grupy I, realizowana w 4 i 5 semestrze)		
<b>Kierunkowe efekty uczenia się</b>	<b>Podstawy projektowania produktów cyfrowych</b>	<b>ECTS: 4</b>
Inf_WG13, Inf_WG14, Inf_WK03, Inf_WK04, Inf_WK06, Inf_UW12, Inf_UW17, Inf_UK02, Inf_UK03, Inf_UO02, Inf_UO03, Inf_UU02, Inf_UU03, Inf_KO01, Inf_KO02, Inf_KO03, Inf_KR01, Inf_KK01, Inf_KK02, Inf_KK03	Definicja produktu cyfrowego i procesu projektowania produktu cyfrowego. Identyfikacja problemu do rozwiązania. Projektowanie produktu a projektowanie wizualne. Wdrażanie Proof of concept i Minimum Viable Product – wyzwania i różnice. Projektowanie produktu a badania użyteczności – wprowadzenie.	
<b>Kierunkowe efekty uczenia się</b>	<b>Projektowanie interfejsu użytkownika</b>	<b>ECTS: 4</b>
Inf_WG13, Inf_WG14, Inf_WG15, Inf_WK03, Inf_WK04, Inf_WK06, Inf_UW09,	Architektura informacji i jej wpływ na projektowany interfejs. Tworzenie makiet lo-fi i hi-fi. Projektowanie interfejsów a ograniczenia technologiczne dla urządzeń stacjonarnych i mobilnych. Tworzenie klikalnych prototypów. Metody testowania interfejsów użytkownika. Opracowywanie look-and-feel (wyglądu i zachowania) interfejsu dopasowanego do kontekstu aplikacji.	

Inf_UW12, Inf_UW17, Inf_UK02, Inf_UK03, Inf_UO03, Inf_UU02, Inf_KO01, Inf_KO03, Inf_KR02, Inf_KK01, Inf_KK02, Inf_KK03		
<b>Kierunkowe efekty uczenia się</b>	<b>Badanie i analiza User Experience</b>	<b>ECTS: 4</b>
Inf_WG14, Inf_WK03, Inf_WK04, Inf_WK06, Inf_UW12, Inf_UW17, Inf_UK02, Inf_UK03, Inf_UO02, Inf_UO03, Inf_UU02, Inf_KO02, Inf_KO03, Inf_KR02, Inf_KK01, Inf_KK02, Inf_KK03	Definicja doświadczenia użytkownika (UX) i użyteczności. Projektowanie badań UX. Praca z grupami fokusowymi. Opracowywanie person. Testy A/B. Analiza zachowań użytkowników na podstawie narzędzi internetowych. Heatmapy.	
<b>Kierunkowe efekty uczenia się</b>	<b>Metodyki tworzenia oprogramowania</b>	<b>ECTS: 6</b>
Inf_WG07, Inf_WK03, Inf_WK05, Inf_UW12, Inf_UW17, Inf_UK02, Inf_UK03, Inf_UO02, Inf_UO03, Inf_UU02, Inf_UU03, Inf_KO01, Inf_KO02, Inf_KO03, Inf_KR01, Inf_KR02, Inf_KK01, Inf_KK02, Inf_KK03	Wady i zalety metodyk zwinnych i tradycyjnych. Najpopularniejsze metodyki zwinne: XP, Scrum, Scrumban. Domain Driven Design. Agile Manifesto. Narzędzia wspomagające metodyki zwinne: CI/CD. Ewaluacja projektów prowadzonych zwinnie.	
<b>Kierunkowe efekty uczenia się</b>	<b>Zarządzanie projektem produktu cyfrowego</b>	<b>ECTS: 5</b>
Inf_WG13, Inf_WG14, Inf_WK03, Inf_WK04, Inf_WK06, Inf_UW12, Inf_UW17, Inf_UK02, Inf_UK03, Inf_UO02,	Proces prowadzenia projektu produktu cyfrowego. Analiza sytuacji rynkowej i grupy docelowej klienta. "Zaczynaj od dłaczego". Określanie miar sukcesu przedsięwzięcia. Projektowanie produktu zgodne z UCD (User-Centered Design). Wdrażanie początkowych rozwiązań – prototypy UI-UX/PoC/MVP. Zwinne prowadzenie produktu cyfrowego. Cykl Deminga (PDCA).	

Inf_UO03, Inf_UU02, Inf_UU03, Inf_KO03, Inf_KR02, Inf_KK01, Inf_KK02, Inf_KK03		
<b>Kierunkowe efekty uczenia się</b>	<b>Projekt interdyscyplinarny</b>	<b>ECTS: 5</b>
Inf_WG06, Inf_WG10, Inf_WK03, Inf_UW12, Inf_UW17, Inf_UK02, Inf_UK03, Inf_UO02, Inf_UO03, Inf_UU02, Inf_UU03, Inf_KO03, Inf_KR02, Inf_KK01, Inf_KK02	Podstawowe metody pracy projektowej z uwzględnieniem interesariuszy i ról projektowych wywodzących się spoza branży IT/ICT. Zasady komunikacji z członkami projektu o znikomej wiedzy technologicznej. Narzędzia i metody pracy z użytkownikami używane w celu pozyskania szczegółów funkcjonowania procesów biznesowych we współpracy ze studentami innych kierunków.	
<b>3.2. APLIKACJE INTERNETOWE</b> (2 z 2 specjalności do wyboru z grupy I, realizowana w 4 i 5 semestrze)		
<b>Kierunkowe efekty uczenia się</b>	<b>Programowanie obiektowe w języku JavaScript</b>	<b>ECTS: 4</b>
Inf_WG05, Inf_WG07, Inf_WG15, Inf_WK03, Inf_WK05, Inf_UW04, Inf_UW07, Inf_UW10, Inf_UW12, Inf_UW17, Inf_UK02, Inf_UK03, Inf_UO02, Inf_UO03, Inf_UU02, Inf_KO02, Inf_KO03, Inf_KR02, Inf_KK01	Zastosowania języka JavaScript w aplikacjach przeglądarkowych i serwerowych. Zastosowanie paradygmatu programowania obiektowego w realiach dynamicznie typowanego języka JavaScript. JavaScript a TypeScript. Praktyczne aspekty stosowania lintera. Podstawy tworzenia aplikacji serwerowych w Node.js.	
<b>Kierunkowe efekty uczenia się</b>	<b>Tworzenie usług sieciowych w architekturze REST</b>	<b>ECTS: 4</b>
Inf_WG07, Inf_WG11, Inf_WG14, Inf_WG15, Inf_WK05, Inf_UW04, Inf_UW07, Inf_UW10, Inf_UW12, Inf_UW17, Inf_UK02, Inf_UK03, Inf_UO03,	Założenia stylu architektury REST. Definicja API w aplikacjach internetowych. Tworzenie API zgodnie z architekturą REST a klasyczne aplikacje webowe. Praktyczne aspekty stosowania API REST do udostępniania funkcji w istniejących aplikacjach webowych. Techniki zabezpieczania dostępu do API. Optymalizacja działania usług REST, m.in. za pomocą pamięci podręcznej.	

Inf_UU02, Inf_KO02, Inf_KR02, Inf_KK01, Inf_KK02, Inf_KK03		
<b>Kierunkowe efekty uczenia się</b>	<b>Wzorzec MVC w tworzeniu aplikacji webowych</b>	<b>ECTS: 4</b>
Inf_WG07, Inf_WG14, Inf_WK05, Inf_UW04, Inf_UW10, Inf_UW12, Inf_UW17, Inf_UK02, Inf_UK03, Inf_UO02, Inf_UO03, Inf_UU02, Inf_KO02, Inf_KR02, Inf_KK01	Założenia wzorca MVC ze szczególnym uwzględnieniem problematyki komunikacji sieciowej (internetowej niskopoziomowej, webowej, mobilnej). Problem separacji warstw modelu, widoku i kontrolera od strony struktury projektu i kodu oprogramowania. Typowe wyzwania przy projektowaniu internetowych aplikacji MVC . Projektowanie i implementacja prostej aplikacji webowej przy użyciu prostego frameworka MVC w języku skryptowym (np. Python/Django lub PHP/Laravel). Projektowanie i implementacja prostej aplikacji internetowej niskopoziomowej za pomocą technologii aplikacji wizualnych (np. ElectronJS lub technologii natywnych, np. .NET). Omówienie metod integracji aplikacji internetowych MVC z innymi aplikacjami – wprowadzenie do tematyki projektowania API w aplikacjach webowych MVC	
<b>Kierunkowe efekty uczenia się</b>	<b>Tworzenie aplikacji dla środowisk chmurowych</b>	<b>ECTS: 6</b>
Inf_WG07, Inf_WG11, Inf_WG14, Inf_WK04, Inf_WK05, Inf_WK06, Inf_UW10, Inf_UW12, Inf_UW17, Inf_UK02, Inf_UK03, Inf_UO02, Inf_UO03, Inf_UU02, Inf_UU03, Inf_KO01, Inf_KR02, Inf_KK01, Inf_KK02, Inf_KK03	Definicja chmury obliczeniowej i pojęć pokrewnych: PaaS/IaaS/SaaS. Przegląd popularnych i zróżnicowanych środowisk chmurowych: od niewielkich dostawców wyspecjalizowanych usług (np. Paperspace) przez globalnych dostawców popularnych usług (np. Heroku) po tzw. wielką trójkę (AWS, GCP, MS Azure). Tworzenie przykładowej aplikacji webowej w modelu on-premise w porównaniu do środowiska chmurowego. Studium przypadku – konwersja przykładowej aplikacji webowej na rozwiązanie chmurowe na przykładzie jednego z dostawców z tzw. wielkiej trójki. Studium przypadku – zastosowanie gotowej usługi chmurowej w celu zastąpienia funkcji utworzonej ręcznie (np. mechanizm uwierzytelniania za pomocą Amazon Cognito). Automatyzacja wdrożeń za pomocą narzędzi Continuous Integration/Continuous Delivery w środowisku chmurowym	
<b>Kierunkowe efekty uczenia się</b>	<b>Bezpieczeństwo aplikacji internetowych</b>	<b>ECTS: 5</b>
Inf_WG07, Inf_WG11, Inf_WG12, Inf_WG14, Inf_WK02, Inf_WK03, Inf_WK05, Inf_UW07, Inf_UW12, Inf_UW17, Inf_UK02, Inf_UK03, Inf_UO03, Inf_UU02, Inf_UU03, Inf_KO01, Inf_KO02,	Podstawowe aspekty bezpieczeństwa związane z warstwą frontową, serwerową i bazodanową aplikacji internetowej. Przykładowe rodzaje najpopularniejszych ataków (m.in. XSS, CSRF, DDoS) i metody zabezpieczania aplikacji przed nimi. Standard OWASP Top 10 i metody zapewniania zgodności z nim. Podstawowe zasady przeprowadzania testów penetracyjnych.	

Inf_KO03, Inf_KR02, Inf_KK01, Inf_KK02, Inf_KK03		
<b>Kierunkowe efekty uczenia się</b>	<b>Tworzenie nowoczesnych aplikacji internetowych w warstwie klienta</b>	<b>ECTS: 5</b>
Inf_WG05, Inf_WG07, Inf_WG14, Inf_WG15, Inf_WK03, Inf_WK05, Inf_UW04, Inf_UW07, Inf_UW10, Inf_UW12, Inf_UW17, Inf_UK02, Inf_UK03, Inf_UO03, Inf_UU02, Inf_UU03, Inf_KO02, Inf_KR02, Inf_KK01, Inf_KK03	Porównanie możliwości tworzenia warstwy frontowej aplikacji internetowej za pomocą czystego kodu JavaScript (tzw. VanillaJS), bibliotek niskopoziomowych (np. jQuery) i frameworków wysokopoziomowych (np. AngularJS, React, Vue.js). Konstruowanie aplikacji o złożonej logice biznesowej w wybranym frameworku wysokopoziomowym. Zarządzanie stanem w warstwie frontowej aplikacji. Walidacja danych. Komunikacja z API z poziomu warstwy frontowej.	
<b>3.3. PROJEKTOWANIE APLIKACJI MOBILNYCH</b> (1 z 2 specjalności do wyboru z grupy II, realizowana w 6 i 7 semestrze)		
<b>Kierunkowe efekty uczenia się</b>	<b>Projektowanie interfejsów do urządzeń mobilnych</b>	<b>ECTS: 5</b>
Inf_WG14, Inf_WK03, Inf_WK06, Inf_UW12, Inf_UW17, Inf_UK03, Inf_UO03, Inf_UU02, Inf_KO02, Inf_KO03, Inf_KR02, Inf_KK01, Inf_KK02, Inf_KK03	Podstawowe założenia projektowania interfejsów do urządzeń mobilnych, ze szczególnym uwzględnieniem różnic w projektowaniu interfejsów na urządzenia stacjonarne (komputery, laptopy). Techniki projektowania interfejsów z podziałem na stopień szczegółowości interfejsów. Narzędzia do tworzenia szkieletów (wireframe'ów). Narzędzia i metody tworzenia mockupów lo-fi. Techniki tworzenia interaktywnych prototypów. Różnice w projektowaniu interfejsów dla urządzeń z systemem iOS i Android.	
<b>Kierunkowe efekty uczenia się</b>	<b>Wprowadzenie do systemów mobilnych</b>	<b>ECTS: 5</b>
Inf_WG14, Inf_WK03, Inf_WK05, Inf_WK06, Inf_UW04, Inf_UW07, Inf_UW10, Inf_UW12, Inf_UW17, Inf_UK02, Inf_UK03, Inf_UO03, Inf_UU03, Inf_KO02, Inf_KO03, Inf_KR02,	Charakterystyka urządzeń mobilnych. Podstawowe założenia dotyczące tworzenia aplikacji mobilnych. Różnice pomiędzy tworzeniem aplikacji mobilnych a innych rodzajów aplikacji. Rodzaje technologii do tworzenia aplikacji mobilnych – PWA, hybrydowe, natywne. Wyzwania technologiczne podczas tworzenia aplikacji mobilnych – obsługa braku dostępu do Internetu, obsługa czujników, aparatu fotograficznego, usług lokalizacyjnych. Podstawy manualnego testowania aplikacji mobilnych.	

Inf_KK01, Inf_KK02, Inf_KK03		
<b>Kierunkowe efekty uczenia się</b>	<b>Języki programowania urządzeń mobilnych</b>	<b>ECTS: 5</b>
Inf_WG14, Inf_WK03, Inf_WK05, Inf_WK06, Inf_UW04, Inf_UW07, Inf_UW10, Inf_UW12, Inf_UW17, Inf_UK02, Inf_UK03, Inf_UO03, Inf_UU03, Inf_KO02, Inf_KO03, Inf_KR02, Inf_KK01, Inf_KK02, Inf_KK03	Podstawy wybranego języka wysokiego poziomu do tworzenia aplikacji w jednej z dwóch najpopularniejszych technologii mobilnych (iOS/Android). Testowanie aplikacji mobilnych z wykorzystaniem metod automatycznych. Wdrażanie aplikacji w sklepach z aplikacjami (AppStore/Google Play) i w trybach alternatywnych (korporacyjnych)	
<b>Kierunkowe efekty uczenia się</b>	<b>Zagadnienia sieciowe w systemach mobilnych</b>	<b>ECTS: 6</b>
Inf_WG11, Inf_WG14, Inf_WK03, Inf_UW04, Inf_UW07, Inf_UW10, Inf_UW12, Inf_UW17, Inf_UK02, Inf_UO03, Inf_UU02, Inf_UU03, Inf_KO01, Inf_KO02, Inf_KO03, Inf_KR02, Inf_KK01, Inf_KK02, Inf_KK03	Przedstawienie możliwości nawiązywania komunikacji w wybranym mobilnym systemie operacyjnym. Dostępność połączeń sieciowych a dobre praktyki UX. Problematyka uzyskiwania dostępu (uprawnień) do funkcji komunikacyjnych i obsługi ich ewentualnego braku. Reagowanie na niską dostępność sieci. Kluczowe aspekty programowania asynchronicznego w kontekście obsługi komunikacji w aplikacji.	
<b>Kierunkowe efekty uczenia się</b>	<b>Tworzenie progresywnych aplikacji mobilnych</b>	<b>ECTS: 6</b>
Inf_WG14, Inf_WK03, Inf_WK06, Inf_UW04, Inf_UW07, Inf_UW10, Inf_UW12, Inf_UW17, Inf_UK02, Inf_UK03, Inf_UO03, Inf_UU02, Inf_UU03, Inf_KO03, Inf_KR01, Inf_KK01, Inf_KK02,	Definicje – mobilne aplikacje internetowe, aplikacje natywne a aplikacje progresywne. Uzyskiwanie dostępu do natywnych funkcji telefonów w aplikacjach PWA. Tworzenie aplikacji PWA kompatybilnych z urządzeniami stacjonarnymi. Opakowywanie aplikacji PWA w natywne wrappery.	



Inf_KK03		
<b>Kierunkowe efekty uczenia się</b>	<b>Tworzenie hybrydowych aplikacji mobilnych</b>	<b>ECTS: 6</b>
Inf_WG14, Inf_WK03, Inf_WK06, Inf_UW04, Inf_UW07, Inf_UW10, Inf_UW12, Inf_UW17, Inf_UK02, Inf_UK03, Inf_UO03, Inf_UU02, Inf_KO02, Inf_KR01, Inf_KK01, Inf_KK03	Definicja hybrydowego charakteru aplikacji mobilnej. Analiza rozwiązań dostępnych na rynku. Tworzenie interfejsu użytkownika w wybranym frameworku hybrydowym, np. React Native lub Flutter. Obsługa czujników i aparatu. Hybrydowa komunikacja sieciowa. Obsługa funkcji natywnych za pomocą zewnętrznych integracji.	
<b>3.4. SZTUCZNA INTELIGENCJA I DATA SCIENCE</b> (2 z 2 specjalności do wyboru z grupy II, realizowana 6 i 7 semestrze)		
<b>Kierunkowe efekty uczenia się</b>	<b>Programowanie funkcyjne</b>	<b>ECTS: 5</b>
Inf_WG05, Inf_WK02, Inf_WK05, Inf_UW04, Inf_UW12, Inf_UW17, Inf_UK03, Inf_UO03, Inf_UU02, Inf_KO02, Inf_KR02, Inf_KK01	Programowanie funkcyjne, imperatywne, obiektowe: cechy, podobieństwa i różnice. Podstawy wybranego języka funkcyjnego. Wyrażenia, definicje stałych, procedur. Wyrażenia logiczne i wyrażenia warunkowe. Typy danych proste i złożone. Deklaracje typów. Proste typy wbudowane. Wzorce i konstruktory. Listy. Procedury wyższych rzędów. Funktory. Rekurencja. Rekurencja ogonowa. Współbieżność. Refaktoryzacja funkcji. Projekt końcowy - implementacja.	
<b>Kierunkowe efekty uczenia się</b>	<b>Wybrane zagadnienia sztucznej inteligencji</b>	<b>ECTS: 5</b>
Inf_WG09, Inf_WK02, Inf_WK04, Inf_WK05, Inf_WK06, Inf_UW07, Inf_UW10, Inf_UW12, Inf_UW17, Inf_UK02, Inf_UK03, Inf_UO03, Inf_UU02, Inf_UU03, Inf_KO01, Inf_KO02, Inf_KO03, Inf_KR02, Inf_KK01, Inf_KK03	Wprowadzenie do świata sztucznej inteligencji. Kluczowe pojęcia – Sztuczna inteligencja, nauczanie maszynowe a data science. Silna/ogólna sztuczna inteligencja a słaba sztuczna inteligencja – omówienie różnic. Analiza możliwych problemów etycznych w kontekście sztucznej inteligencji. Przedstawienie założeń symbolicznej sztucznej inteligencji. Omówienie podstaw przetwarzania tekstu naturalnego. Przedstawienie kluczowych założeń i zastosowań logiki rozmytej. Sztuczna inteligencja a gry komputerowe	
<b>Kierunkowe efekty uczenia się</b>	<b>Nauczanie maszynowe</b>	<b>ECTS: 5</b>
Inf_WG09, Inf_WG14, Inf_WK02,	Nauczanie maszynowe w kontekście sztucznej inteligencji. Nauczanie z nadzorem i bez nadzoru. Zasady konstruowania zbiorów treningowych, walidacyjnych i testowych. Praktyczne przykłady algorytmów ML: k-means, k-NN, drzewa decyzyjne, regresja liniowa, SVM, perceptron.	

Inf_WK04, Inf_WK05, Inf_UW12, Inf_UW17, Inf_UK02, Inf_UK03, Inf_UO03, Inf_UU02, Inf_UU03, Inf_KO01, Inf_KO02, Inf_KO03, Inf_KR02, Inf_KK01, Inf_KK02	Boosting klasyfikatorów.	
<b>Kierunkowe efekty uczenia się</b>	<b>Biznesowa analiza danych</b>	<b>ECTS: 6</b>
Inf_WG10, Inf_WG12, Inf_WG14, Inf_WK02, Inf_WK04, Inf_WK05, Inf_UW07, Inf_UW10, Inf_UW12, Inf_UW17, Inf_UK02, Inf_UK03, Inf_UO03, Inf_UU02, Inf_KO01, Inf_KO02, Inf_KO03, Inf_KR01, Inf_KK01, Inf_KK03	Analiza możliwości narzędzi typu Business Intelligence. Generowanie raportów i wizualizacji za pomocą narzędzia Metabase. Stosowanie narzędzi no-code i low-code do analizy danych bez potrzeby tworzenia oprogramowania dedykowanego oprogramowania. Integracja omawianych rozwiązań z zewnętrznymi źródłami danych.	
<b>Kierunkowe efekty uczenia się</b>	<b>Obsługa dużych zbiorów danych</b>	<b>ECTS: 6</b>
Inf_WG10, Inf_WG12, Inf_WG14, Inf_WK04, Inf_WK05, Inf_UW12, Inf_UW17, Inf_UK02, Inf_UK03, Inf_UO03, Inf_UU02, Inf_KO02, Inf_KR01, Inf_KK01, Inf_KK03	Przedstawienie typowych wyzwań związanych ze stosowaniem relacyjnych baz danych przy dużych zbiorach danych. Istniejące rozwiązania BigData typu PaaS/SaaS. Analiza wydajności rozwiązań SQL i no-SQL na przykładzie MongoDB i PostgreSQL. Udostępnianie dużych zbiorów danych za pomocą uniwersalnie dostępnych API przy użyciu np. Apache Storm. Podstawowe aspekty stosowania hurtowni danych.	
<b>Kierunkowe efekty uczenia się</b>	<b>Nauczanie głębokie</b>	<b>ECTS: 6</b>
Inf_WG09, Inf_WG14, Inf_WK04, Inf_WK05, Inf_UW10, Inf_UW12, Inf_UW17, Inf_UK02,	Struktura głębokich sieci neuronowych, na tle prostych sieci neuronowych, takich jak perceptron, czy Adaline. Założenia architektury głębokich sieci neuronowych w kontekście sprzętowym – nowoczesne architektury GPU, np. CUDA i ich znaczenie w kontekście głębokich sieci neuronowych. Przedstawienie stosu technologii stosowanego do uruchamiania sieci neuronowych – Python, Jupyter Notebook, Conda, CUDA drivers i inne powiązane biblioteki. Popularne biblioteki wysokopoziomowe do stosowania sieci neuronowych; ich wady i zalety (m.in. PyTorch, Keras, TensorFlow, fast.ai. Typowe problemy związane z przygotowaniem danych do użycia w wybranych bibliotekach do nauczania głębokiego. Wyzwania związane z prowadzeniem	

Inf_UK03, Inf_UO03, Inf_UU02, Inf_UU03, Inf_KO01, Inf_KO02, Inf_KO03, Inf_KR02, Inf_KK01, Inf_KK02	procesu nauczania głębokich sieci neuronowych. Przykładowe zastosowania głębokich sieci neuronowych.	
<b>3.5. KSZTAŁCENIE SPECJALNOŚCIOWE W ZAKRESIE CYBERBEZPIECZEŃSTWA</b>		
<b>Kierunkowe efekty uczenia się</b>	<b>Wstęp do cyberbezpieczeństwa</b>	<b>ECTS: 4</b>
Inf_WG06, Inf_WG10, Inf_WG12, Inf_WK04, Inf_WK06, Inf_UW06, Inf_UW07, Inf_UW08, Inf_UW10, Inf_UK02, Inf_UK03, Inf_UO03, Inf_UU02, Inf_KO02, Inf_KR02, Inf_KK03	Cyberbezpieczeństwo – terminologia, zasady i polityka bezpieczeństwa. Cyberataki – rodzaje cyberataków i sposoby obrony. Systemy zabezpieczeń, kodowanie, szyfrowanie, dostęp warunkowy. Współczesne metody zabezpieczeń – szyfry symetryczne i asymetryczne, oprogramowanie. Zabezpieczenia w sieci, bezpieczne protokoły transmisji danych, certyfikacja	
<b>Kierunkowe efekty uczenia się</b>	<b>Problemy bezpieczeństwa społeczeństwa informacyjnego</b>	<b>ECTS: 4</b>
Inf_WG12, Inf_WK02, Inf_WK04, Inf_WK06, Inf_UW08, Inf_UK02, Inf_UK03, Inf_UO03, Inf_UU02, Inf_KO02, Inf_KO03, Inf_KR02, Inf_KK03	Współczesne zagrożenia cyberbezpieczeństwa – szczególnie kontekście usług cyfrowych dla funkcjonowania gospodarki i państwa. Atak klasy APT (Advanced Persistent Threat) jako główne narzędzie działań grup o charakterze państwowym. Główni aktorzy działań na poziomie państwowym w cyberprzestrzeni. Metody opisowe i mierniki dla określenia poziomu i jakości działań w cyberprzestrzeni. Podstawy modelowania zagrożeń na potrzeby zabezpieczenia wybranego środowiska teleinformatycznego.	
<b>Kierunkowe efekty uczenia się</b>	<b>Wprowadzenie do nauk o bezpieczeństwie</b>	<b>ECTS: 2</b>
Inf_WG12, Inf_WK04, Inf_WK06, Inf_UW08, Inf_UK02, Inf_UO03, Inf_UU02, Inf_KO02, Inf_KO03, Inf_KR02, Inf_KK02	Podstawowe elementy bezpieczeństwa w cyberprzestrzeni. Kryteria klasyfikacji zasobów wrażliwych cyberprzestrzeni oraz ich atrybuty bezpieczeństwa. Wartościowanie zasobów wrażliwych w aspekcie cyberbezpieczeństwa, podatności, cyberzagrożenia i zabezpieczenia zasobów wrażliwych. Klasyfikacja, zasady dokonywania zgłoszeń incydentów. Modele i mechanizmy ochrony poufności, integralności i dostępności danych w systemach informacyjnych. Bezpieczeństwo procesów informacyjnych wykorzystujących sieciowe zasoby informacyjne.	
<b>Kierunkowe efekty uczenia się</b>	<b>Prawo karne ogólne i przestępstwa w sieci</b>	<b>ECTS: 2</b>
Inf_WG12, Inf_WK02,	Pojęcie przestępstwa, cyberprzestępstwa, przestępstwa komputerowego. Podstawy prawne odpowiedzialności za wybrane czyny naruszające dostępność, poufność lub integralność danych	

Inf_WK04, Inf_UW08, Inf_UK02, Inf_UO03, Inf_UU02, Inf_KO02, Inf_KO03, Inf_KR02, Inf_KK02	lub systemów informacyjnych. Analiza podstaw prawnych odpowiedzialności za atak. Incydenty naruszające poufność zasobów. Oszustwa komputerowe. Pojęcie dowodów elektronicznych.	
<b>Kierunkowe efekty uczenia się</b>	<b>Bezpieczeństwo teleinformatyczne i ochrona danych</b>	<b>ECTS: 2</b>
Inf_WG04, Inf_WG06, Inf_WG11, Inf_WG12, Inf_WK02, Inf_WK06, Inf_UW04, Inf_UW06, Inf_UW08, Inf_UW10, Inf_UK02, Inf_UO03, Inf_UU02, Inf_KO02, Inf_KO03, Inf_KR02, Inf_KK01, Inf_KK03	Bezpieczeństwo teleinformatyczne: przesłanki bezpieczeństwa teleinformatycznego; informacje w zarządzaniu, asymetria dostępu do informacji; źródła i metody pozyskiwania informacji; metody ochrony informacji. Regulacje prawne w zakresie ochrony informacji. Klasyfikowanie i dostęp do informacji niejawnych. Ochrona danych osobowych (w tym wynikające z zastosowania nowoczesnych technologii informatycznych). Prawna ochrona informacji a systemy informatyczne i sieci teleinformatyczne.	
<b>Kierunkowe efekty uczenia się</b>	<b>Wstęp do kryptologii</b>	<b>ECTS: 4</b>
Inf_WG01, Inf_WG12, Inf_WK04, Inf_UW01, Inf_UW06, Inf_UW08, Inf_UK02, Inf_UK03, Inf_UO03, Inf_UU02, Inf_KO02, Inf_KR02, Inf_KK03	Podstawowe pojęcia kryptologii. Kryptologia historyczna, i współczesna. Klasyfikacja szyfrów. Formalna definicja systemu kryptograficznego. Szyfry mono-alfabetyczne, szyfry polialfabetyczne, szyfry afiniczne, metody kryptoanalizy szyfrów mono i polialfabetycznych. Ogólne informacje o statystycznych własnościach języków naturalnych. Matematyczne podstawy kryptografii klasycznej. Podstawowe pojęcia kryptografii symetrycznej. Kryptografia asymetryczna. Szyfry blokowe i ich konstrukcja. Funkcje skrótu (haszujące). Szyfrowanie strumieniowe i generatory liczb losowych.	
<b>Kierunkowe efekty uczenia się</b>	<b>Podstawy projektowania bezpiecznego oprogramowania</b>	<b>ECTS: 5</b>
Inf_WG06, Inf_WG12, Inf_WK02, Inf_WK04, Inf_UW04, Inf_UW07, Inf_UW08, Inf_UW10, Inf_UK02, Inf_UK03, Inf_UO03, Inf_UU02, Inf_UU03, Inf_KO02, Inf_KO03, Inf_KR02, Inf_KK01, Inf_KK02,	Terminologia inżynierii oprogramowania oraz zarządzania projektami informatycznymi. Zasady projektowania bezpiecznego oprogramowania. Podstawy SSDLC (Secure Software Development Life Cycle). Składowe bezpiecznego oprogramowania. Mechanizmy bezpieczeństwa stosowane w oprogramowaniu. Mechanizmy zabezpieczające wbudowane w platformy wytwarzania oprogramowania i infrastruktury uruchomieniowe. Mechanizmy bezpieczeństwa wykorzystywane w procesie wytwarzania oprogramowania, w tym problematyka fizycznego bezpieczeństwa artefaktów procesu wytwórczego. Bezpieczeństwo aplikacji użytkowych i usług. Bezpieczne środowisko aplikacyjne, problemy ochrony popularnych usług aplikacyjnych (WWW, poczta elektroniczna, komunikatory internetowe), ochrona na poziomie warstwy sesji (protokół SSL/TLS), zagrożenia technologii aplikacji internetowych, bezpieczne protokoły aplikacyjne (X.400, PEM, PGP). Cyberbezpieczeństwo budowy systemów chmurowych i mobilnych oraz zagadnienia bezpieczeństwa przetwarzania danych.	

Inf_KK03		
<b>Kierunkowe efekty uczenia się</b>	<b>Systemy bezpieczeństwa sieciowego</b>	<b>ECTS: 5</b>
Inf_WG04, Inf_WG11, Inf_WG12, Inf_WK04, Inf_UW06, Inf_UW08, Inf_UK02, Inf_UK03, Inf_UO03, Inf_UU02, Inf_KO02, Inf_KO03, Inf_KR02, Inf_KK01, Inf_KK03	Bezpieczeństwo infrastruktury sieciowej. Bezpieczeństwo podstawowych protokołów i urządzeń sieciowych w poszczególnych warstwach modelu OSI, narzędzia podnoszące poziom bezpieczeństwa sieci, tunele VPN i protokół IPsec, zapory sieciowe (firewall), bezpieczeństwo infrastruktury sieci bezprzewodowych i urządzeń mobilnych (WiFi, Bluetooth), bezpieczeństwo usług VoIP. Realizacja sieci VPN w środowisku homogenicznym oraz wieloplatformowym. Systemy programowych i sprzętowych zapór sieciowych (firewall), osobiste zapory (personal firewall). Awarie sieci komputerowej. Metody wyszukiwania awarii lokalnej sieci komputerowej. Kontrola dostępu. Standard OpenSSL, zarządzanie certyfikatami. Monitorowanie sieci. Rodzaje testów i pomiarów pasywnych. Narzędzia do monitorowania ruchu sieciowego (Wireshark i inne). Bezpieczna poczta elektroniczna (PGP, poczta polecona). Programy antywirusowe. Systemy wykrywania włamań. Systemy zapobiegania włamaniom	
<b>Kierunkowe efekty uczenia się</b>	<b>Identyfikacja i eksploatacja podatności oprogramowania</b>	<b>ECTS: 3</b>
Inf_WG04, Inf_WG06, Inf_WG11, Inf_WG12, Inf_WK06, Inf_UW06, Inf_UW08, Inf_UW10, Inf_UK02, Inf_UK03, Inf_UO03, Inf_UU02, Inf_KO02, Inf_KO03, Inf_KR02, Inf_KK01, Inf_KK03	Podstawy bezpieczeństwa oprogramowania. Analiza kodu. Identyfikacja zagrożeń i podatności. Cykl życia podatności. Eksploatacja podatności. Luki bezpieczeństwa. Cyber Kill Chain. STRIDE model. Otwarty system oceny podatności Common Vulnerability Scoring System (CVSS). Modele wykrywania podatności oprogramowania. Ograniczone środowiska wykonania aplikacji. Przeciwdziałanie włamaniom. Reakcje na włamania, dokumentowanie incydentów, aktualizacja systemów operacyjnych i aplikacji, narzędzia analizy zabezpieczeń (dzienniki zdarzeń, gromadzenie statystyk, rejestry lokalne i centralne). Działalność CERT Polska.	
<b>Kierunkowe efekty uczenia się</b>	<b>Administracja i bezpieczeństwo systemu operacyjnego</b>	<b>ECTS: 4</b>
Inf_WG04, Inf_WG11, Inf_WG12, Inf_WK02, Inf_UW06, Inf_UW08, Inf_UK02, Inf_UK03, Inf_UO03, Inf_UU02, Inf_KO02, Inf_KO03, Inf_KR02, Inf_KK01, Inf_KK03	Podstawowe definicje (system operacyjny, sieciowy system operacyjny, sprzęt, programy użytkowe, dystrybutor zasobów, program sterujący, jądro, sieci komputerowe, topologie sieci komputerowych, protokół komunikacyjny). Windows. Unix. Linuks. Narzędzia konfiguracyjne systemu operacyjnego. Zasady tworzenia kont użytkowników. Polityk haseł. Usługi i role między innymi DHCP, DNS, FTP, IIS, Apache. Usługi domenowe. Konta domenowe. Uprawnienia lokalne oraz sieciowe do plików i folderów. Zamaskowane kanały komunikacyjne, ograniczone środowiska wykonania, delegacja uprawnień administracyjnych. Polityka bezpieczeństwa. Zagrożenia systemów operacyjnych np. wirusy, robaki. Zapobieganie zagrożeniom. Awarie systemów operacyjnych. Kopie bezpieczeństwa systemów operacyjnych. Przywracanie systemu. Przywracanie danych. Ataki na systemy operacyjne i urządzenia sieciowe. Zabezpieczanie systemu operacyjnego przez atakami z sieci oraz zawirusowaniem.	
<b>Kierunkowe efekty uczenia się</b>	<b>Bezpieczeństwo defensywne i ofensywne</b>	<b>ECTS: 5</b>
Inf_WG11, Inf_WG12, Inf_WK04, Inf_WK06, Inf_UW06, Inf_UW08,	Zarządzanie informacjami i zdarzeniami dotyczącymi bezpieczeństwa (SIEM). System śledzenia i zarządzania incydentami. Koncepcje sieci, które można obronić. Wydarzenia, alerty, anomalie i incydenty. Platforma do analizy zagrożeń. Przechwytywanie i analiza pakietów. Narzędzia automatyzacji. Sortowanie alertów i ustalanie priorytetów. Percepcja, pamięć i badanie. Zamykanie incydentu i przegląd jakości. Wprowadzenie do metodologii atakującego. DMZ. Urządzenia sieci szkieletowej i brzegowej. VPN i zdalne witryny. Lockheed-Martin Cyber Kill-	

Inf_UK02, Inf_UK03, Inf_UO03, Inf_UU02, Inf_KO02, Inf_KO03, Inf_KR02, Inf_KK01, Inf_KK02	Chain. MITRE ATT&CK Framework. Procesy i rejestr systemu Windows. .NET and .NET Core. Windows Event Log. Ataki po stronie serwera Windows. Ataki po stronie klienta. Eskalacja uprawnień. Trwałość na dysku i w rejestrze. Network Detections. Antivirus Alerts and Evasion. Active Directory Enumeration.
<b>Kierunkowe efekty uczenia się</b>	<b>Analiza i wykrywanie zagrożeń cybernetycznych</b> <b>ECTS: 4</b>
Inf_WG06, Inf_WG12, Inf_WK02, Inf_UW06, Inf_UW08, Inf_UW10, Inf_UK02, Inf_UK03, Inf_UO03, Inf_UU02, Inf_KO02, Inf_KO03, Inf_KR02, Inf_KK01, Inf_KK03	Podstawowe pojęcia związane z bezpieczeństwem, sposoby ochrony systemów operacyjnych, zapewnienie bezpieczeństwa w aplikacjach. Rodzaje zagrożeń i ataków: (zagrożenia sieci – pojęcie i istota, klasyfikacja zagrożeń i ataków, złośliwe oprogramowanie – rodzaje, metody identyfikacji i zabezpieczania). Przygotowanie odpowiedniej infrastruktury bezpieczeństwa informacji w instytucji: programy antywirusowe, stosowne przechowywanie logów systemów umożliwiających logowanie się do zasobów firmy. Przeszkolenie pracowników firmy w zakresie bezpieczeństwa informacyjnego: podstawa, cele i zasady szkolenia; zakres tematyczny szkolenia; sposób organizacji i prowadzenia szkoleń. Ochrona danych: sposoby uwierzytelniania; wysokopoziomowe rozwiązania ochrony danych: wirtualne sieci prywatne, stosowane protokoły bezpieczeństwa; zapory sieciowe i systemy wykrywania zagrożeń (Intrusion Detection and Prevention Systems). Incydenty: sposoby reagowania na incydenty bezpieczeństwa IT; prowadzenie ewidencji incydentów.
<b>Kierunkowe efekty uczenia się</b>	<b>Analiza złośliwego oprogramowania</b> <b>ECTS: 3</b>
Inf_WG04, Inf_WG12, Inf_WK04, Inf_WK06, Inf_UW08, Inf_UW10, Inf_UK02, Inf_UK03, Inf_UO03, Inf_UU02, Inf_KO02, Inf_KO03, Inf_KR02, Inf_KK01, Inf_KK02	Rodzaje złośliwego oprogramowania. Rodzaje analizy złośliwego oprogramowania. Podstawowa analiza statyczna (funkcje haszujące, VirusTotal, PEiD, PE Explorer, CFF Explorer i Resource Hacker). Yara rules. Wykrywanie na podstawie reguł ClamAV. Podpisy plików i ręczne tworzenie podpisów plików. Analiza kodu statycznego za pomocą IDA/Ghidra. Metodologia analizy dynamicznej. Analiza plików DLL. Techniki wtrysku procesowego i podczepianie. Debugowanie w trybie użytkownika i w trybie jądra. Monitorowanie systemu plików. Analiza rejestru. Analiza oprogramowania ransomware. Monitorowanie sieci. Wireshark. Analiza piaskownicy. Próbkki złośliwego oprogramowania. Analiza złośliwych dokumentów (formaty plików: OLE2, OOXML, RTF i PDF). Złośliwe makro. Nadużycia w dokumentach. Analiza zagrożeń. Rozwiązania zabezpieczające. Narzędzia open source: Yara, Snort/Suricata.
<b>Kierunkowe efekty uczenia się</b>	<b>Bezpieczeństwo systemów korporacyjnych</b> <b>ECTS: 3</b>
Inf_WG04, Inf_WG06, Inf_WG11, Inf_WG12, Inf_WK04, Inf_UW06, Inf_UW08, Inf_UW10, Inf_UK02, Inf_UK03, Inf_UO03, Inf_UU02, Inf_KO02, Inf_KO03, Inf_KR02, Inf_KK01, Inf_KK02, Inf_KK03	Procedura oceny bezpieczeństwa teleinformatycznego firmy. Administrator systemu lub sieci teleinformatycznej firmy. Ocena zagrożeń bezpieczeństwa aktywów biznesowych przedsiębiorstwa. Ustalanie klas środków ochrony zagrożonych aktywów biznesowych przedsiębiorstwa. Zadania administratora systemu w zakresie ochrony i walki z atakami cybernetycznymi; zabezpieczenia ze strony administratora – typowe zadania (wykonywanie kopii bezpieczeństwa; uaktualnianie systemu; sprawdzanie integralności systemu plików; ograniczanie fizycznego dostępu do serwera; wykonywanie audytu bezpieczeństwa; szyfrowanie własnych plików; korzystanie z internetowych serwisów skanujących; kontrola dostępu do usług); rola administratora bezpieczeństwa systemów korporacyjnych.

<b>Kierunkowe efekty uczenia się</b>	<b>Protokoły kryptograficzne</b>	<b>ECTS: 4</b>
Inf_WG11, Inf_WG12, Inf_WK02, Inf_UW06, Inf_UW08, Inf_UK02, Inf_UO03, Inf_UU02, Inf_KO02, Inf_KR02, Inf_KK01	Widok kryptografii czarnoskrzynkowej (zarówno symetryczny, jak i klucz publiczny). Szyfrowanie. Problem dystrybucji kluczy. Algorytm DES (Data Encryption Standard), tryby działania DES. Współczesne szyfry symetryczne 3DES, IDEA, AES. Kryptografia asymetryczna. Algorytmy asymetryczne i ich implementacje. Algorytm RSA. Algorytm ElGamala, szyfry oparte na krzywych eliptycznych i ich zastosowania. Algorytm XOR. Algorytmy z kluczem jednorazowym. Certyfikaty cyfrowe i infrastruktura klucza publicznego. Podpis elektroniczny. Zabezpieczone komponenty (karty inteligentne i moduły zabezpieczeń sprzętowych). Usługi kryptograficzne związane z podpisem elektronicznym.	
<b>Kierunkowe efekty uczenia się</b>	<b>Logowanie i monitorowanie w systemach</b>	<b>ECTS: 3</b>
Inf_WG04, Inf_WG06, Inf_WG11, Inf_WG12, Inf_WK02, Inf_UW08, Inf_UW10, Inf_UK02, Inf_UK03, Inf_UO03, Inf_UU02, Inf_KO02, Inf_KO03, Inf_KR02, Inf_KK01, Inf_KK02, Inf_KK03	Wprowadzenie do rejestrowania danych, kontroli i monitorowania. Identyfikacja wymagań aplikacji. Identyfikowanie wymagań dotyczących szybkości I/O i I/O. Identyfikacja procesów. Tworzenie schematu komunikacyjnego. Konfiguracja sprzętu i komputera. Konfiguracja oprogramowania oraz ustawień sieciowych. Udostępnianie danych. Skutki wykorzystania pamięci. Wstępna alokacja pamięci. Minimalizowanie alokacji pamięci dynamicznej. Monitorowanie systemu. Przegląd niezawodności. Rejestracja wydarzeń. Bezpieczne zamknięcie. Kompleksowa obsługa błędów. Nadmierność. Debugowanie. Analiza porównawcza. Test wydajności. Zarządzanie informacjami i zdarzeniami bezpieczeństwa (SIEM)	
<b>Kierunkowe efekty uczenia się</b>	<b>Monitorowanie i obsługa incydentów bezpieczeństwa</b>	<b>ECTS: 6</b>
Inf_WG11, Inf_WG12, Inf_WK06, Inf_UW08, Inf_UK02, Inf_UK03, Inf_UO03, Inf_UU02, Inf_KO02, Inf_KO03, Inf_KR02, Inf_KK01, Inf_KK03	Metody i techniki wykrywania intruzów (w tym zabezpieczenia przed zdalnym pozyskiwaniem danych o użytkownika i sprzęcie). Rodzaje danych udostępnianych dobrowolnie i nieświadomie (w tym hasła – rodzaje, techniki łamania, narzędzia do łamania haseł, metody wykradania). Techniki i metody wykradania danych. Metody szyfrowania plików i przykłady ich niedoskonałości. Keyloggery sprzętowe i programowe. Odzyskiwanie usuniętych danych z kart pamięci oraz dysków. Sposoby zabezpieczania przed podsłuchem. Metody obrony przed atakami prowadzonymi w warstwie dostępu do sieci, w warstwach internetu i host-host. Technologie i architektura zapór sieciowych (w tym monitoring sieci i systemu). Sieciowe systemy wykrywania włamań. (w tym podsłuch sieciowy – sniffing; podszywanie się i oszustwa, czyli DNS-spoofing, MITM, phishing i pharming). Systemy wykrywania intruzów IDS. Ataki typu DoS, DDoS. Obrona przed atakami w warstwie procesów i aplikacji oraz atakami przeciwko systemom i aplikacjom sieciowym. Metody walki z atakami na usługi pocztowe.	
<b>Kierunkowe efekty uczenia się</b>	<b>Testowanie penetracyjne</b>	<b>ECTS: 6</b>
Inf_WG04, Inf_WG11, Inf_WG12, Inf_WK02, Inf_UW06, Inf_UW08, Inf_UK02, Inf_UO03, Inf_UU02, Inf_KO02, Inf_KO03, Inf_KR02, Inf_KK01, Inf_KK02, Inf_KK03	Proces testowania penetracyjnego. Hakowanie sieci. Uzyskiwanie dostępu. Eksploatacja. Hakowanie stron internetowych/aplikacji internetowych. Podstawy podatności systemów informatycznych. OWASP TOP 10. Analiza aplikacji internetowych, zbieranie i enumeracja informacji. XSS i wstrzykiwanie SQL. Uwierzytelnianie i autoryzacja. Luki związane z sesją. Ataki HTML5. Ataki na pliki i zasoby. Usługi internetowe. Pentestowanie systemów zarządzania treścią (CMS).	

Kierunkowe efekty uczenia się	Metody analizy ryzyka	ECTS: 5
Inf_WG06, Inf_WG11, Inf_WG12, Inf_WK06, Inf_UW06, Inf_UW08, Inf_UK02, Inf_UK03, Inf_UO03, Inf_UU02, Inf_KO02, Inf_KO03, Inf_KR02, Inf_KK01, Inf_KK02, Inf_KK03	<p>Podstawowe atrybuty bezpieczeństwa obiektu wrażliwego, model PDCA. Modele pomiaru poziomu bezpieczeństwa w cyberprzestrzeni. Metodyka pomiaru poziomu ryzyka w cyberbezpieczeństwie (pojęcie ryzyka, proces zarządzania ryzykiem w cyberbezpieczeństwie i jego etapy/działania, szacowanie ryzyka, postępowanie z ryzykiem, ryzyko akceptowalne, ryzyko szczątkowe, monitorowanie i przegląd ryzyka, metody oceny skuteczności zabezpieczeń w bezpieczeństwie informacji). Metodyka projektowania i wdrażania systemu zabezpieczeń w odniesieniu do wybranego podmiotu działania w cyberprzestrzeni. Etapy projektowania i wdrażania systemu zabezpieczeń. Cykl życia systemu zabezpieczeń dla wybranego obiektu cyberprzestrzeni. Technologie zabezpieczeń; metody pomiaru skuteczności zabezpieczeń; techniki doskonalenia systemu zabezpieczeń.</p>	



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

Do metod weryfikacji efektów uczenia się uzyskiwanych w procesie kształcenia zalicza się:

- 1) egzaminy – ustne, pisemne (opisowe, testowe);
- 2) zaliczenia – ustne, pisemne (opisowe, testowe);
- 3) kolokwium;
- 4) przygotowanie indywidualnie lub zespołowo referatu, eseju itp.;
- 5) przygotowanie indywidualnie lub zespołowo projektu;
- 6) wykonanie sprawozdań, raportów, zadanych prac domowych itp. – indywidualnie lub zespołowo;
- 7) rozwiązywanie zadań problemowych w trakcie oraz poza zajęciami – indywidualnie lub zespołowo;
- 8) prezentacje multimedialne prowadzone i przygotowywane indywidualnie lub zespołowo;
- 9) wypowiedzi ustne, aktywność w trakcie zajęć, udział w dyskusji;
- 10) analizy przypadków;
- 11) egzamin dyplomowy;
- 12) inne, specyficzne i szczególne formy weryfikacji zakładanych efektów uczenia się wskazane w kartach poszczególnych przedmiotów (sylabusach).

Ocena stopnia osiągnięcia założonych efektów uczenia się obejmuje wszystkie kategorie efektów uczenia się (wiedzę, umiejętności, kompetencje społeczne). Wybór metod weryfikacji powinien uwzględniać specyfikę poszczególnych kategorii efektów uczenia się, a także specyfikę przedmiotu oraz współczesne uwarunkowania społeczne i możliwości technologiczne ich weryfikacji.

W uczelni obowiązuje zasada, iż weryfikacja efektów uczenia się na zajęciach prowadzonych w formie wykładów jest dokonywana w drodze egzaminu końcowego na ocenę (w czasie sesji egzaminacyjnej), a pozostałe formy zajęć pozwalają zarówno na bieżącą weryfikację efektów uczenia się w trakcie trwania semestru, jak też na koniec semestru i kończą się wystawieniem zaliczenia na ocenę. W przypadku studentów z niepełnosprawnościami, w zależności od ich indywidualnych potrzeb, są ustalane alternatywne metody weryfikacji efektów uczenia się, które uwzględniają indywidualne potrzeby tych osób.

Metodą weryfikacji efektów uczenia się uzyskanych z całości cyklu kształcenia na poziomie studiów jest egzamin dyplomowy.

Przy weryfikacji efektów uczenia się przyjmuje się założenie, że uzyskanie pozytywnej oceny z egzaminu lub zaliczenia kończącego przedmiot oraz egzaminu dyplomowego potwierdza osiągnięcie wszystkich efektów uczenia się ustalonych dla elementów procesu uczenia się. Poziom uzyskania efektów uczenia się wynika z wystawionej oceny.

Regulamin studiów określa skalę stosowanych ocen w ramach procesu weryfikacji efektów uczenia się, a Zarządzenie Rektora określa wewnętrzny system oceniania, będący zbiorem zasad dotyczących oceniania studentów w zakresie opanowania przez nich efektów uczenia się oraz kryteria ogólne wystawienia danej oceny z przedmiotu (por. Tabela). W Regulaminie studiów przewidziane są także zaliczenia na: zaliczony/niezaliczony (odpowiednio: zal/nzal). Dotyczy to głównie zajęć niewymagających weryfikacji efektów uczenia się na ocenę (np. zajęcia sportowo-rekreacyjne, BHP).

Kryteria ocen w procesie weryfikacji efektów uczenia się

Ocena	Opis wymagań	Wymagany procent osiągniętych efektów uczenia się dla przedmiotu
celujący (6,0)	Student osiągnął efekty uczenia ilościowo lub jakościowo wykraczające poza zakres przewidziany programem kształcenia dla przedmiotu, w szczególności: posiada wiedzę znacznie przekraczającą zakres określony programem kształcenia dla przedmiotu, samodzielnie określa i rozwiązuje problemy teoretyczne i praktyczne, potrafi wykorzystać wiedzę w nowych sytuacjach problemowych, poprawnie i swobodnie posługuje się terminologią naukową oraz zawodową.	> 90% oraz dodatkowe osiągnięcia wykraczające ilościowo lub jakościowo poza te przewidziane na ocenę bardzo dobrą
bardzo dobry (5,0)	Student opanował pełen zakres wiedzy i umiejętności określony w programie kształcenia dla przedmiotu, samodzielnie rozwiązuje problemy teoretyczne i praktyczne, potrafi wykorzystać wiedzę w nowych sytuacjach problemowych, poprawnie posługuje się terminologią naukową oraz zawodową.	min. 90%
dobry plus (4,5)	Student osiągnął efekty uczenia się powyżej wymagań dla oceny dobrej, ale niewystarczające dla oceny bardzo dobrej.	min. 85%
dobry (4,0)	Student opanował większość wiadomości i umiejętności określonych programem kształcenia dla przedmiotu, rozwiązuje typowe zadania teoretyczne i praktyczne, ujmuje w terminach naukowych i zawodowych podstawowe pojęcia i prawa.	min. 70%
dostateczny plus (3,5)	Student osiągnął efekty uczenia się powyżej wymagań dla oceny dostatecznej, ale niewystarczające dla oceny dobrej.	min. 65%
dostateczny (3,0)	Student opanował podstawowe wiadomości i umiejętności określone programem kształcenia dla przedmiotu, rozwiązuje typowe zadania teoretyczne i praktyczne o średnim stopniu trudności, popełnia niewielkie błędy terminologiczne, a wiadomości przekazuje językiem zbliżonym do potocznego.	min. 50%
niedostateczny (2,0)	Student nie opanował niezbędnego minimum podstawowych wiadomości i umiejętności określonych programem kształcenia dla przedmiotu, nie potrafi rozwiązać zadań o niewielkim stopniu trudności, popełnia rażące błędy terminologiczne, a styl jego wypowiedzi jest nieporadny.	mniej niż 50%

Ocena osiągnięcia efektów uczenia się przeprowadzana jest w następujących etapach:

- w trakcie realizacji efektów uczenia się w ramach danego przedmiotu/modułu oraz po jej zakończeniu poprzez weryfikację efektów uczenia się dokonaną dla każdego studenta przez prowadzącego zajęcia/egzaminatora;
- po zrealizowaniu programu danego przedmiotu/modułu poprzez weryfikację efektów uczenia się dokonaną przez prowadzącego zajęcia/koordynatora przedmiotu/modułu;
- po zakończeniu każdego semestru poprzez weryfikację efektów uczenia się uzyskanych przez studentów kierunku;
- po zakończeniu praktyk zawodowych;
- na egzaminie dyplomowym poprzez weryfikację efektów uczenia się dokonaną dla każdego studenta przez egzaminatorów biorących udział w egzaminie dyplomowym;
- na bieżąco poprzez ocenę realizacji efektów uczenia się dokonaną przez hospitujących zajęcia;
- po zakończeniu każdego cyklu kształcenia poprzez weryfikację efektów uczenia się według mierników ilościowych oraz w drodze monitorowania losów absolwentów i oceny ich funkcjonowania na rynku pracy.

## Zasady i forma odbywania praktyk zawodowych

Ogólne zasady organizacji praktyk zawodowych, wzory niezbędnych dokumentów, zadania opiekunów praktyk oraz tryb zaliczania praktyk określa uczelniany *Regulamin Praktyk Zawodowych Akademii Ekonomiczno-Humanistycznej w Warszawie*. W *Regulaminie* praktyk zapisano m.in., iż Uczelnia zapewnia miejsca praktyk dla studentów i zawiera w tej sprawie porozumienie z praktykodawcą lub zatwierdza miejsca odbywania praktyk, w przypadku samodzielnego ich wskazania przez studenta, poprzez wystawienie skierowania na praktyki. Poza tym, student może zrealizować praktykę na podstawie wykonywanej pracy zawodowej (o ile umożliwi ona osiągnięcie efektów uczenia się przewidzianych dla praktyk), w ramach programu ERASMUS+ oraz w ramach stażu i wolontariatu. Obowiązkowym sposobem dokumentacji przebiegu praktyki i realizowanych w jej trakcie zadań jest prowadzony przez studenta „Dzienniczek praktyk”.

Szczegółowe zasady realizacji praktyk na kierunku *informatyka*, w tym: cel praktyk, efekty uczenia się, treści programowe, umiejscowienie praktyk w planie studiów, wymiar praktyk, metody weryfikacji i oceny osiągnięcia przez studentów efektów uczenia się zakładanych dla praktyk, sposób dokumentowania przebiegu praktyk i realizowanych w ich trakcie zadań, kryteria, które muszą spełniać instytucje, w których odbywają się praktyki, reguły zatwierdzania miejsca praktyki samodzielnie wybranego przez studenta oraz warunki kwalifikowania studenta na praktyki określa *Program Praktyk Zawodowych na Kierunku Informatyka*.

Praktyki zawodowe realizowane przez studentów kierunku *informatyka* mają umożliwić im zweryfikowanie dotychczas nabytej wiedzy teoretycznej oraz nabycie praktycznych umiejętności wykorzystania tej wiedzy w pracy zawodowej. Mają także na celu wykształcenie w studencie umiejętności pracy w grupie, poczucia etyki zawodowej oraz znaczenia realizowania praktycznych czynności zawodowych.

Praktyki na kierunku *informatyka* są obowiązkowe. Ich łączny wymiar wynosi **875 godzin**, realizowanych w **semestrach 4-8 studiów**. Za zrealizowanie praktyk zawodowych student otrzymuje łącznie **35 punktów ECTS**. Ostateczne zaliczenie praktyk odbywa się po zakończeniu pełnego cyklu ich realizacji. Zaliczenie praktyk odbywa się na ocenę.

Treści programowe realizowane podczas praktyki zawodowej powinny odzwierciedlać specyfikę zadań powierzanych studentowi w zakresie informatyki w instytucji, gdzie odbywa praktyki. Mogą one obejmować zadania: analityczne, programistyczne, doradcze, administracyjne, sporządzanie opinii i ekspertyz, badawcze i inne.

Miejscem praktyk może być placówka dająca możliwość odbywania praktyk pod opieką/nadzorem zakładowego opiekuna praktyk lub osoby sprawującej bezpośredni nadzór nad czynnościami wykonywanymi przez studenta podczas praktyk, zatrudnionej na stanowisku informatyka.

Efekty uczenia się zakładane do osiągnięcia przez studentów kierunku *informatyka* w trakcie praktyk są następujące:

Kod	W zakresie wiedzy, student:	Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się
W_1	Posiada podstawową, praktyczną wiedzę dotyczącą organizacji i wykorzystania systemów IT w gospodarce i administracji, na przykład tworzenia systemów gromadzenia i wyszukiwania danych, techniki tworzenia aplikacji rozproszonych, w tym internetowych, oraz używanych w tym celu metod i narzędzi informatyki.	Inf_WG06 Inf_WG10 Inf_WK01
W_2	Zna i rozumie organizację i przebieg w praktyce wdrożeń i/lub utrzymania systemów informatycznych.	Inf_WG07 Inf_WK06

W_3	Zna w praktyce zagrożenia związane z bezpieczeństwem danych, ich przechowywaniem i przesyłaniem, oraz praktyczne metody zabezpieczania danych przed nieuprawnionym dostępem.	Inf_WG12 Inf_WK01 Inf_WK02
W_4	Zna i rozumie popularne narzędzia stosowane w praktyce różnego rodzaju jednostek organizacyjnych do rozwiązywania typowych problemów informatycznych.	Inf_WG08 Inf_WK06
W_5	Zna i rozumie zasady tworzenia i zastosowania aplikacji internetowych w różnego rodzaju organizacjach, ze szczególnym uwzględnieniem aplikacji opartych o wzorzec MVC i architekturę REST.	Inf_WG20 Inf_WK03
W_6	Posiada wiedzę na temat zasad prowadzenia projektów informatycznych ze szczególnym naciskiem na jak najwyższy poziom doświadczenia użytkownika ( <i>user experience</i> ), dostosowanego do konkretnej organizacji.	Inf_WG07 Inf_WG17 Inf_WK06
W_7	Zna i rozumie zastosowania w praktyce metod sztucznej inteligencji do rozwiązywania problemów w danej organizacji.	Inf_WG09 Inf_WK04
W_8	Posiada wiedzę na temat rozwiązań mobilnych wykorzystywanych w funkcjonowaniu organizacji o zróżnicowanej wielkości.	Inf_WG19 Inf_WK06
<b>Kod</b>	<b>W zakresie umiejętności, student:</b>	<b>Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się</b>
U_1	W celu usprawnienia funkcjonowania danej organizacji potrafi dobierać rozmaite technologie informatyczne poznane w toku studiów.	Inf_UK02 Inf_UO02 Inf_UU02 Inf_UW07
U_2	Potrafi w praktyce implementować aplikacje internetowe, w tym te wspierane na urządzeniach mobilnych, możliwe do zintegrowania z istniejącymi systemami informatycznymi organizacji.	Inf_UK03 Inf_UO03 Inf_UW29 Inf_UW30
U_3	Potrafi zarządzać projektem informatycznym z uwzględnieniem stanowisk i opinii różnych interesariuszy danej organizacji.	Inf_UK02 Inf_UK03 Inf_UO02 Inf_UW11
U_4	Potrafi w praktyce dostosowywać doświadczenie użytkownika w projekcie do potrzeb pracowników lub członków danej organizacji.	Inf_UK02 Inf_UO02 Inf_UW20
U_5	Posiada praktyczne umiejętności w zakresie wdrażania rozwiązań sztucznej inteligencji w celu optymalizacji i automatyzacji procesów w organizacji.	Inf_UK03 Inf_UO03 Inf_UW35 Inf_UW36
U_6	Potrafi zaprojektować w praktyce kompleksowe rozwiązania mobilne, dostosowane do urządzeń dostępnych w ramach danej organizacji.	Inf_UK02 Inf_UO03 Inf_UW24 Inf_UW25
U_7	Potrafi rozwiązać typowe problemy związane z funkcjonowaniem sieci komputerowej w organizacji.	Inf_UK03 Inf_UO03 Inf_UW06 Inf_UW08
U_8	Potrafi wdrożyć wybrany system zarządzania bazą danych dostosowany do specyfiki funkcjonowania organizacji.	Inf_UK02 Inf_UO03 Inf_UW05 Inf_UW07
U_9	Potrafi zaprojektować elementy identyfikacji wizualnej dla potrzeb organizacji, spójne z jej wizją i strategią.	Inf_UK02 Inf_UK03 Inf_UW09
U_10	Potrafi rozpoznawać w praktyce najpopularniejsze problemy w organizacji związane z ochroną danych i bezpieczeństwem systemów komputerowych, a także oszacować i zaproponować ich rozwiązanie.	Inf_UK02 Inf_UO02 Inf_UW07 Inf_UW08
U_11	Posiada umiejętności usprawniania w organizacji wdrożeń, zarządzania ryzykiem oraz	Inf_UK02

	organizowanie czasu pracy dla siebie i osób współpracujących.	Inf_UO02 Inf_UO03 Inf_UW07
<b>Kod</b>	<b>W zakresie kompetencji społecznych, student:</b>	<b>Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się</b>
<b>K_1</b>	Potrafi prawidłowo identyfikować i rozstrzygać w praktyce dylematy związane z wykonywaniem zawodu informatyka.	Inf_KO02
<b>K_2</b>	Rozumie pozatechniczne aspekty i skutki działalności inżynierskiej w zakresie IT oraz związaną z tym odpowiedzialność za podejmowane decyzje.	Inf_KO03
<b>K_3</b>	Ma świadomość roli społecznej przyszłego absolwenta kierunku informatyka, zobowiązującej do przestrzegania zasad etyki zawodowej i dbałości o dorobek i tradycje zawodu.	Inf_KR02
<b>K_4</b>	Potrafi krytycznie analizować efekty swojej pracy w czasie praktyk i uwzględniać konstruktywne uwagi kierowane przez opiekunów praktyk i współpracowników.	Inf_KK01 Inf_KK02
<b>K_5</b>	Potrafi w środowisku pracy komunikować się z otoczeniem z użyciem specjalistycznej terminologii informatycznej, biorąc między innymi udział w debatach i naradach.	Inf_KK01, Inf_KK02
<b>K_6</b>	Potrafi aktywnie uczestniczyć w zespołach projektowych tworzonych dla zastosowań informatyki w praktyce i/lub samodzielnie tworzyć takie zespoły i nimi kierować.	Inf_KO03 Inf_KK01 Inf_KK02 Inf_KK03