

WYDZIAŁ INFORMATYKI I TELEKOMUNIKACJI					
KARTA PRZEDMIOTU					
Nazwa przedmiotu w języku polskim	: Programowanie - Wykład Monograficzny				
Nazwa przedmiotu w języku angielskim	: Programming Monographic Lecture				
Kierunek studiów	: Informatyka algorytmiczna				
Specjalność (jeśli dotyczy)	: —				
Poziom i forma studiów	: I stopień, stacjonarna				
Rodzaj przedmiotu	: wybieralny				
Kod przedmiotu	: INP002291W1				
Grupa kursów	: TAK				
	Wykład	Ćwiczenia	Laboratorium	Projekt	Seminarium
Liczba godzin zajęć zorganizowanych w Uczelni (ZZU)	30		30		
Liczba godzin całkowitego nakładu pracy studenta (CNPS)	90		90		
Forma zaliczenia	zaliczenie				
Dla grupy kursów zaznaczyć kurs końcowy	X				
Liczba punktów ECTS	3		3		
w tym liczba punktów odpowiadająca zajęciom o charakterze praktycznym (P)			3		
w tym liczba punktów ECTS odpowiadająca zajęciom wymagającym bezpośredniego udziału nauczycieli lub innych osób prowadzących zajęcia (BU)	2		2		
WYMAGANIA WSTĘPNE W ZAKRESIE WIEDZY, UMIEJĘTNOŚCI I KOMPETENCJI SPOŁECZNYCH					
Wymagania wstępne zostaną sprecyzowane przed uruchomieniem kursu					
CELE PRZEDMIOTU					
C1 Omówienie nowych koncepcji/narzędzi programistycznych. Szczegółowa treść kursu zostanie podana przed rozpoczęciem zajęć.					
C2 Opanowanie praktycznych aspektów nowoczesnych technologii programistycznych omówionych na wykładach					
PRZEDMIOTOWE EFEKTY KSZTAŁCENIA					
Z zakresu wiedzy studenta:					
W1 Zapoznanie się z nowymi technikami programowania					
Z zakresu umiejętności studenta:					
U1 Praktyczne opanowanie nowych techniki programowania omawianymi na wykładach					
Z zakresu kompetencji społecznych studenta:					
K1 Rozumie potrzebę śledzenia nowych trendów w programowaniu					

TREŚCI PROGRAMOWE		
Forma zajęć - wykład		
Wy1	Omówienie wybranych nowoczesnych narzędzi programistycznych	30h
	Suma godzin	30h
Forma zajęć - laboratorium		
Lab1	Praktyczne zastosowanie narzędzi programistycznych omawianych na wykładzie	30h
	Suma godzin	30h
STOSOWANE NARZĘDZIA DYDAKTYCZNE		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Wykład tradycyjny 2. Rozwiązywanie zadań programistycznych 3. Tworzenie projektów programistycznych 4. Konsultacje 5. Praca własna studentów 		
OCENA OSIĄGNIĘCIA PRZEDMIOTOWYCH EFEKTÓW UCZENIA SIĘ		
Oceny (F - formatująca (w trakcie semestru), P - podsumowująca (na koniec semestru))	Numer efektu uczenia się	Sposób oceny osiągnięcia efektu uczenia się
F1	W1, K1-K1	Kolokwium zaliczeniowe
F2	U1-U1, K1-K1	Zadania programistyczne
P=50%*F1+50%*F2		
LITERATURA PODSTAWOWA I UZUPEŁNIAJĄCA		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Literatura zostanie podana na początku zajęć 		
OPIEKUN PRZEDMIOTU		
prof. Jacek Cichoń		

MACIERZ POWIĄZANIA EFEKTÓW UCZENIA SIĘ DLA PRZEDMIOTU
 Programowanie - Wykład Monograficzny
 Z EFEKTAMI UCZENIA SIĘ NA KIERUNKU INFORMATYKA ALGORYTMICZNA

Przedmiotowy efekt uczenia się	Odniesienie przedmiotowego efektu do efektów uczenia się zdefiniowanych dla kierunku studiów i specjalności (o ile dotyczy)	Cele przedmiotu**	Treści programowe**	Numer narzędzia dydaktycznego**
W1	K1_W05 K1_W08 K1_W16	C1	Wy1-Wy1	1 4 5
U1	K1_U01 K1_U07 K1_U22 K1_U23	C2	Lab1-Lab1	2 3 4 5
K1	K1_K01 K1_K06	C1 C2	Wy1-Wy1 Lab1-Lab1	1 2 3 4 5