

KARTA PRZEDMIOTU

1. Informacje wstępne

Nazwa przedmiotu	Programowanie komputerów
Wydział	Wydział Zarządzania i Komunikacji Społecznej
Kierunek	Informatyka i ekonometria
Specjalność/Ścieżka specjalizacyjna	—
Poziom PRK	6 PRK
Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
Forma studiów	studia stacjonarne
Grupa zajęć	—
Liczba punktów ECTS	5
Rodzaj przedmiotu	obowiązkowy
Liczba godzin ogółem	44 godz.
Cykl dydaktyczny	2023/2024 zimowy
Semestr studiów	3
Rok studiów	2
Profil kształcenia	praktyczny
Rok realizacji	2024/2025
Język wykładowy	polski
Osoba odpowiedzialna za przedmiot	dr Marek Szepski (e-mail: mszepski@uafm.edu.pl)

Semestr, liczba punktów ECTS, rodzaj zajęć, liczba godzin w planie studiów

Semestr	Wykład	Laboratorium	ECTS
3	18 godz.	26 godz.	5

2. Cele przedmiotu

C1	Pogłębione rozumienie sposobu wykonywania programu przez komputer i praktyczna umiejętność analizy problemu, pisania kodu i weryfikacji poprawności działania programu
----	--

3. Wymagania wstępne

4. Opis efektów uczenia się

W1	Wiedza: Zna budowę i funkcjonowanie komputerów, sieci komputerowych, metody i techniki programowania komputerów i Internetu, a także projektowania systemów informatycznych w gospodarce. Zna zagadnienia z zakresu bezpieczeństwa informacji, grafiki komputerowej, programowania aplikacji i gier, sieci komputerowych oraz zdobywania i przetwarzania informacji	EUK6_W3, EUK6_W7
U1	Umiejętności: Potrafi sformułować algorytm rozwiązujący zadanie informatyczne, a następnie posługując się językami wysokiego poziomu napisać kod i uruchomić program realizujący postawione zadanie. Potrafi pracować w wybranym środowisku programistycznym. Potrafi zaproponować testy weryfikujące poprawność programów komputerowych.	EUK6_U5
K1	Kompetencje społeczne: Jest gotów do uzupełniania i doskonalenia nabytej wiedzy i umiejętności, krytycznej oceny posiadanej wiedzy i zasięgania opinii w przypadku trudności z samodzielnym rozwiązaniem problemu	EUK6_KS1

5. Treści programowe

Wykład (18 godz.)

Kod	Tematyka zajęć (nr semestru: 3)
Wyk1	Etapy tworzenia programów
Wyk2	Reprezentacja danych w pamięci komputera
Wyk3	Wprowadzenie do programowania obiektowego
Wyk4	Użycie biblioteki standardowej do pisania efektywnych programów

6. Metody dydaktyczne

Wykład	
M13	Metody e-learningowe
M17	Prezentacja multimedialna
M20	Wykłady

7. Nakład pracy studenta

Forma aktywności studenta	Obciążenie studenta
Wykład	18 godz.
W tym metodą e-learning:	0 godz.

Laboratorium	26 godz.
W tym metodą e-learning:	0 godz.

Praca własna studenta	
	81 godz.

Całkowite obciążenia	
Sumaryczna liczba godzin dla przedmiotu wynikająca z całego nakładu pracy studenta	125 godz.
Sumaryczna liczba punktów ECTS dla przedmiotu	5 ECTS

8. Kryteria oceny

Warunki zaliczenia przedmiotu:

Warunkiem zaliczenia egzaminu jest zaliczenie części praktycznej czyli ćwiczeń

Wykłady (Egzamin końcowy / Zaliczenie końcowe)	
Na ocenę 5:	Test jednokrotnego wyboru zaliczony na poziomie 95%
Na ocenę 4,5:	Test jednokrotnego wyboru zaliczony na poziomie 90%
Na ocenę 4:	Test jednokrotnego wyboru zaliczony na poziomie 85%
Na ocenę 3,5:	Test jednokrotnego wyboru zaliczony na poziomie 80%
Na ocenę 3:	Test jednokrotnego wyboru zaliczony na poziomie 75%

9. Literatura

Literatura podstawowa

1. Prata S.: Język C++ szkoła programowania, Helion
2. Stroustrup B.: Programowanie i praktyka z wykorzystaniem C++, Helion
3. Hyde R.: Profesjonalne programowani, Część 1: Zrozumieć komputer, Helion

Literatura uzupełniająca

1. Coldwind G.: Zrozumieć programowanie, Helion

10. Informacja o osobach prowadzących zajęcia

Osoby prowadzące zajęcia

dr Marek Szepski (e-mail: mszepski@uafm.edu.pl)