Studia pierwszego stopnia

Tytuł zawodowy nadawany absolwentom licencjat

Kierunek: INFORMATYKA (ANG)

LID-A-P/2020

Specjalność: Programowanie

Profil: Praktyczny

Forma studiów: Stacjonarne

Rozpoczynający studia w roku akademickim: 2020/2021

L.p.	Nazwa przedmiotu	Punkty ECTS				Godziny zajęć							I Rok																II Rok														III Rok														
		Razem	w tym			Razem	w tym						sem 1							sem 2							sem 3							sem 4							sem 5							sem 6						
			UB	PZ	ZD		W	K	C	L	P	eL	W	K	C	L	P	eL	ECTS	W	K	C	L	P	eL	ECTS	W	K	C	L	P	eL	ECTS	W	K	C	L	P	eL	ECTS	W	K	C	L	P	eL	ECTS	W	K	C	L	P	eL	ECTS
	Przedmioty ogólnouczelniane																																																											
1	Język angielski	12	6	0	0	120	0	0	0	120	0	0				60			6				60			6																																	
2	Wychowanie fizyczne	0	0	0	0	60	0	0	60	0	0	0																	30				0			30				0																					
3	Bezpieczeństwo i higiena warunków kształcenia	0	0	0	0	4	0	4	0	0	0	0		4					0																																									
4	Proseminarium	1	1	0	0	8	0	0	8	0	0	0																								8				1																			
5	Podstawy ekonomii	2	1	0	0	25	15	0	10	0	0	0															15		10				2																											
6	Prawo	2	1	0	0	25	15	0	10	0	0	0															15		10				2																											
	Przedmioty podstawowe																																																											
7	Podstawy matematyki	4	2	0	0	34	16	0	18	0	0	0	16		18				4																																									
8	Matematyka	4	2	0	0	34	16	0	18	0	0	0								16		18				4																																	
9	Matematyka dyskretna	6	2	0	0	50	20	0	30	0	0	0	20		30				6																																									
10	Podstawy statystyki	3	1	0	0	24	10	0	0	14	0	0								10			14			3																																	
11	Wprowadzenie do elektroniki i elektrotechniki	4	1	0	0	30	15	0	0	15	0	0															15			15			4																											
12	Fizyka	4	1	0	0	30	15	0	0	15	0	0								15			15			4																																	
	Przedmioty kierunkowe i specjalnościowe																																																											
13	Algorytmy i struktury danych	4	3	3	0	56	28	0	0	28	0	0								28			28			4																																	
14	Wstęp do informatyki	2	2	1	0	28	14	0	0	14	0	0	14			14			2																																									
15	Wstęp do programowania	6	3	4	0	54	20	0	0	20	14	0	20			20	14		6																																									
16	Programowanie	9	6	7	0	115	40	0	0	40	35	0								20			20	15		4	20			20	20		5																											
17	Inżynieria oprogramowania	5	3	4	0	60	22	0	0	24	14	0																						22			24	14		5																					
18	Architektura systemów komputerowych	5	3	3	0	60	30	0	0	30	0	0																						30			30			5																					
19	Systemy operacyjne	6	3	3	0	50	24	0	0	16	10	0															24			16	10		6																											
20	Technologie sieciowe (CCNA)	5	3	3	0	54	20	0	0	20	14	0	20			20	14		5																																									
21	Problemy społeczne i zawodowe informatyki	1	1	0	0	10	0	10	0	0	0	0																10					1																											
22	Grafika komputerowa z elementami HCI	2	2	2	0	30	0	15	0	15	0	0																														15		15			2												
23	Bazy danych	3	2	2	0	40	20	0	0	20	0	0																						20			20			3																					
24	Sztuczna Inteligencja	4	2	0	0	30	10	0	0	20	0	0																													10			20			4												
25	Projekt zespołowy	4	1	4	0	35	0	0	0	0	35	0																																															35		4
26	Przedmiot do wyboru 1	6	3	4	0	52	14	0	0	14	24	0															14			14	24		6																											
27	Przedmiot do wyboru 2	6	3	4	0	52	14	0	0	14	24	0																													14			14	24		6												
28	Języki programowania	7	3	7	0	56	0	0	0	32	24	0																									32	24		7																			
29	Inżynieria wymagań	7	3	7	0	56	0	0	0	32	24	0																															32	24		7												
30	Metodologia narzędzi CASE	7	3	7	0	56	0	0	0	32	24	0																															32	24		7												
31	Techniki tworzenia oprogramowania	7	3	7	0	56	0	0	0	32	24	0																																											32	24		7
32	Seminarium dyplomowe	10	2	10	0	30	0	0	30	0	0	0																															15			5				15			5
33	Praktyka zawodowa	32	32	32	0	960	0	0	960	0	0	0										120				4										360				12											480				16
	Razem blok główny	180	104	114	0	2384	378	29	184	567	266	0	90	4	48	114	28	0	29	89	0	18	137	15	0	29	103	10	50	65	54	0	26	72	0	38	106	38	0	33	24	15	15	113	72	0	31	0	0	15	32	59	0	32
						Liczba godzin w semestrze							284							259							282							254							239							106						

do wyboru 30.0%

UB zajęcia prowadzone z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia
PZ zajęcia kształtujące umiejętności praktyczne
ZD kształcenie z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość

Autoryzowane szkolenie CISCO
zajęcia kształtujące umiejętności praktyczne
eL kształcenie na odległość z przewagą interakcji asynchronicznej
egzamin
projekt zaliczany na ocenę
kształcenie na odległość z przewagą interakcji synchronicznej

	Dodatkowe zajęcia obowiązkowe dla studentów cudzoziemców																																																											
	Język polski	8	2	0	0	60	0	0	0	60	0	0				30			4				30			4																																	

Lp.	Przedmiot do wyboru 1 (1 z 2)	oferowany w semestrze
1	Wprowadzenie to technologii webowych	3
2	Badania operacyjne	3

Lp.	Przedmiot do wyboru 2 (1 z 2)	oferowany w semestrze
1	Elementy automatyki i robotyki	5
2	Podstawy cyberbezpieczeństwa	5

Studia pierwszego stopnia

Tytuł zawodowy nadawany absolwentom licencjat

Kierunek: INFORMATYKA (ANG)

LID-A-ZTS/2020

Specjalność: Zaawansowane technologie sieciowe

Profil: Praktyczny

Forma studiów: Stacjonarne

Rozpoczynający studia w roku akademickim: 2020/2021

| L.p. | Nazwa przedmiotu | Punkty ECTS | | | | Godziny zajęć | | | | | | | I Rok | | | | | | | | | | | | | | | | II Rok | | | | | | | | | | | | | | III Rok | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---

Studia pierwszego stopnia

Tytuł zawodowy nadawany absolwentom licencjat

Kierunek: INFORMATYKA (ANG)

LID-A-PG/2020

Specjalność: Produkcja gier

Profil: Praktyczny

Forma studiów: Stacjonarne

Rozpoczynający studia w roku akademickim: 2020/2021

L.p.	Nazwa przedmiotu	Punkty ECTS				Godziny zajęć							I Rok															II Rok														III Rok														
		Razem	w tym			Razem	w tym						sem 1							sem 2							sem 3							sem 4							sem 5							sem 6						
			UB	PZ	ZD		W	K	C	L	P	eL	W	K	C	L	P	eL	ECTS	W	K	C	L	P	eL	ECTS	W	K	C	L	P	eL	ECTS	W	K	C	L	P	eL	ECTS	W	K	C	L	P	eL	ECTS	W	K	C	L	P	eL	ECTS
	Przedmioty ogólnouczelniane																																																										
1	Język angielski	12	6	0	0	120	0	0	0	120	0	0				60			6				60			6																															
2	Wychowanie fizyczne	0	0	0	0	60	0	0	60	0	0	0										30				0			30				0																									
3	Bezpieczeństwo i higiena warunków kształcenia	0	0	0	0	4	0	4	0	0	0	0		4					0																																							
4	Proseminarium	1	1	0	0	8	0	0	8	0	0	0																								8				1																	
5	Podstawy ekonomii	2	1	0	0	25	15	0	10	0	0	0															15		10				2																									
6	Prawo	2	1	0	0	25	15	0	10	0	0	0															15		10				2																									
	Przedmioty podstawowe																																																										
7	Podstawy matematyki	4	2	0	0	34	16	0	18	0	0	0	16		18				4																																							
8	Matematyka	4	2	0	0	34	16	0	18	0	0	0								16		18				4																															
9	Matematyka dyskretna	6	2	0	0	50	20	0	30	0	0	0	20		30				6																																							
10	Podstawy statystyki	3	1	0	0	24	10	0	0	14	0	0								10			14			3																															
11	Wprowadzenie do elektroniki i elektrotechniki	4	1	0	0	30	15	0	0	15	0	0															15			15			4																									
12	Fizyka	4	1	0	0	30	15	0	0	15	0	0								15			15			4																															
	Przedmioty kierunkowe i specjalnościowe																																																										
13	Algorytmy i struktury danych	4	3	3	0	56	28	0	0	28	0	0								28			28			4																															
14	Wstęp do informatyki	2	2	1	0	28	14	0	0	14	0	0	14			14			2																																							
15	Wstęp do programowania	6	3	4	0	54	20	0	0	20	14	0	20			20	14		6																																							
16	Programowanie	9	6	7	0	115	40	0	0	40	35	0								20			20	15		4	20			20	20		5																									
17	Inżynieria oprogramowania	5	3	4	0	60	22	0	0	24	14	0																						22			24	14		5																	
18	Architektura systemów komputerowych	5	3	3	0	60	30	0	0	30	0	0																						30			30			5																	
19	Systemy operacyjne	6	3	3	0	50	24	0	0	16	10	0															24			16	10		6																									
20	Technologie sieciowe (CCNA)	5	3	3	0	54	20	0	0	20	14	0	20			20	14		5																																							
21	Problemy społeczne i zawodowe informatyki	1	1	0	0	10	0	10	0	0	0	0																10					1																									
22	Grafika komputerowa z elementami HCI	2	2	2	0	30	0	15	0	15	0	0																													15		15			2											
23	Bazy danych	3	2	2	0	40	20	0	0	20	0	0																						20			20			3																	
24	Sztuczna Inteligencja	4	2	0	0	30	10	0	0	20	0	0																													10			20			4										
25	Projekt zespołowy	4	1	4	0	35	0	0	0	0	35	0																																													35	4
26	Przedmiot do wyboru 1	6	3	5	0	52	14	0	0	14	24	0															14			14	24		6																									
27	Przedmiot do wyboru 2	6	3	5	0	52	14	0	0	14	24	0																													14			14	24		6										
28	Preprodukcja	6	3	6	0	52	0	0	0	32	20	0																									32	20		6																	
29	Silniki gier i technologie programistyczne	6	3	6	0	52	0	0	0	32	20	0																															32	20		6											
30	Fizyka w grach	6	3	6	0	52	0	0	0	32	20	0																															32	20		6											
31	Marketing i aspekty biznesowe gier	4	2	4	0	36	0	0	0	22	14	0																																								22	14		4
32	Tworzenie asetów graficznych	3	2	3	0	28	0	0	0	28	0	0																		28			3																									
33	Projektowanie poziomów	3	2	3	0	28	0	0	0	28	0	0																																								28			3
34	Animacja i techniki chwytania ruchu	3	2	3	0	28	0	0	0	28	0	0																									28			3																	
35	Sztuczna inteligencja w grach	2	1	2	0	20	0	0	0	20	0	0																																								20			2
36	Seminarium dyplomowe	10	2	10	0	30	0	0	30	0	0	0																														15				5				15				5
37	Praktyka zawodowa	32	32	32	0	960	0	0	960	0	0	0										120				4										360				12										480				16
	Razem blok główny	185	110	121	0	2456	378	29	184	661	244	0	90	4	48	114	28	0	29	89	0	48	137	15	0	29	103	10	50	93	54	0	29	72	0	8	134	34	0	35	24	15	15	113	64	0	29	0	0	15	70	49	0	34
						Liczba godzin w semestrze							284							289							310							248							231							134						

do wyboru 31.9%

UB zajęcia prowadzone z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia
PZ zajęcia kształtujące umiejętności praktyczne
ZD kształcenie z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość

Autoryzowane szkolenie CISCO
zajęcia kształtujące umiejętności praktyczne
eL kształcenie na odległość z przewagą interakcji asynchronicznej
egzamin
projekt zaliczany na ocenę
kształcenie na odległość z przewagą interakcji synchronicznej

L.p.	Nazwa przedmiotu	Punkty ECTS Razem	UB	PZ	ZD	Godziny zajęć Razem	W	K	C	L	P	eL	I Rok sem 1 ECTS	I Rok sem 2 ECTS	II Rok sem 3 ECTS	II Rok sem 4 ECTS	III Rok sem 5 ECTS	III Rok sem 6 ECTS
	Dodatkowe zajęcia obowiązkowe dla studentów cudzoziemców																	
	Język polski	8	2	0	0	60	0	0	0	60	0	0	4	4				

Lp.	Przedmiot do wyboru 1 (1 z 2)	oferowany w semestrze
1	Wprowadzenie to technologii webowych	3
2	Badania operacyjne	3

Lp.	Przedmiot do wyboru 2 (1 z 2)	oferowany w semestrze
1	Elementy automatyki i robotyki	5
2	Podstawy cyberbezpieczeństwa	5

Studia pierwszego stopnia

Tytuł zawodowy nadawany absolwentom licencjat

Kierunek: INFORMATYKA (ANG)

Specjalność: Technologie sieciowe

Profil: Praktyczny

Forma studiów: Stacjonarne

LID-A-TS/2020

Rozpoczynający studia w roku akademickim: 2020/2021

L.p.	Nazwa przedmiotu	Punkty ECTS				Godziny zajęć							I Rok															II Rok														III Rok														
		Razem	w tym			Razem	w tym						sem 1							sem 2							sem 3							sem 4							sem 5							sem 6						
			UB	PZ	ZD		W	K	C	L	P	eL	W	K	C	L	P	eL	ECTS	W	K	C	L	P	eL	ECTS	W	K	C	L	P	eL	ECTS	W	K	C	L	P	eL	ECTS	W	K	C	L	P	eL	ECTS	W	K	C	L	P	eL	ECTS
	Przedmioty ogólnouczelniane																																																											
1	Język angielski	12	6	0	0	120	0	0	0	120	0	0				60			6				60			6																																	
2	Wychowanie fizyczne	0	0	0	0	60	0	0	60	0	0	0										30				0			30				0																											
3	Bezpieczeństwo i higiena warunków kształcenia	0	0	0	0	4	0	4	0	0	0	0		4					0																																								
4	Proseminarium	1	1	0	0	8	0	0	8	0	0	0																								8				1																			
5	Podstawy ekonomii	2	1	0	0	25	15	0	10	0	0	0															15		10				2																											
6	Prawo	2	1	0	0	25	15	0	10	0	0	0															15		10				2																											
	Przedmioty podstawowe																																																											
7	Podstawy matematyki	4	2	0	0	34	16	0	18	0	0	0	16		18				4																																								
8	Matematyka	4	2	0	0	34	16	0	18	0	0	0								16		18				4																																	
9	Matematyka dyskretna	6	2	0	0	50	20	0	30	0	0	0	20		30				6																																								
10	Podstawy statystyki	3	1	0	0	24	10	0	0	14	0	0								10			14			3																																	
11	Wprowadzenie do elektroniki i elektrotechniki	4	1	0	0	30	15	0	0	15	0	0															15			15			4																											
12	Fizyka	4	1	0	0	30	15	0	0	15	0	0								15			15			4																																	
	Przedmioty kierunkowe i specjalnościowe																																																											
13	Algorytmy i struktury danych	4	3	3	0	56	28	0	0	28	0	0								28			28			4																																	
14	Wstęp do informatyki	2	2	1	0	28	14	0	0	14	0	0	14			14			2																																								
15	Wstęp do programowania	6	3	4	0	54	20	0	0	20	14	0	20			20	14		6																																								
16	Programowanie	9	6	7	0	115	40	0	0	40	35	0								20			20	15		4	20			20	20		5																											
17	Inżynieria oprogramowania	5	3	4	0	60	22	0	0	24	14	0																						22			24	14		5																			
18	Architektura systemów komputerowych	5	3	3	0	60	30	0	0	30	0	0																						30			30			5																			
19	Systemy operacyjne	6	3	3	0	50	24	0	0	16	10	0															24			16	10		6																											
20	Technologie sieciowe (CCNA)	5	3	3	0	54	20	0	0	20	14	0	20			20	14		5																																									
21	Problemy społeczne i zawodowe informatyki	1	1	0	0	10	0	10	0	0	0	0																10					1																											
22	Grafika komputerowa z elementami HCI	2	2	2	0	30	0	15	0	15	0	0																													15		15			2													
23	Bazy danych	3	2	2	0	40	20	0	0	20	0	0																						20			20			3																			
24	Sztuczna Inteligencja	4	2	0	0	30	10	0	0	20	0	0																													10			20			4												
25	Projekt zespołowy	4	1	4	0	35	0	0	0	0	35	0																																														35		4
26	Przedmiot do wyboru 1	6	3	5	0	52	14	0	0	14	24	0															14			14	24		6																											
27	Przedmiot do wyboru 2	6	3	5	0	52	14	0	0	14	24	0																													14			14	24		6												
28	Systemy operacyjne II	7	3	7	0	56	0	0	0	32	24	0																																											32	24		7
29	Eksploatacja sieci	7	3	7	0	56	0	0	0	32	24	0																									32	24		7																			
30	Zaawansowane technologie sieciowe	7	3	7	0	56	0	0	0	32	24	0																															32	24		7												
31	Internet Rzeczy - Big Data i analityka	7	3	7	0	56	0	0	0	32	24	0																															32	24		7												
32	Seminarium dyplomowe	10	2	10	0	30	0	0	30	0	0	0																														15				5				15				5
33	Praktyka zawodowa	32	32	32	0	960	0	0	960	0	0	0										120				4										360				12												480				16
	Razem blok główny	180	104	116	0	2384	378	29	184	567	266	0	90	4	48	114	28	0	29	89	0	48	137	15	0	29	103	10	50	65	54	0	26	72	0	8	106	38	0	33	24	15	15	113	72	0	31	0	0	15	32	59	0	32
						Liczba godzin w semestrze							284							289							282							224							239							106						

do wyboru 30.0%

UB zajęcia prowadzone z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia
PZ zajęcia kształtujące umiejętności praktyczne
ZD kształcenie z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość

Autoryzowane szkolenie CISCO
zajęcia kształtujące umiejętności praktyczne
eL kształcenie na odległość z przewagą interakcji asynchronicznej
egzamin
projekt zaliczany na ocenę
kształcenie na odległość z przewagą interakcji synchronicznej

	Dodatkowe zajęcia obowiązkowe dla studentów cudzoziemców																																																											
	Język polski	8	2	0	0	60	0	0	0	60	0	0				30			4				30			4																																	

Lp.	Przedmiot do wyboru 1 (1 z 2)	oferowany w semestrze
1	Wprowadzenie to technologii webowych	3
2	Badania operacyjne	3

Lp.	Przedmiot do wyboru 2 (1 z 2)	oferowany w semestrze
1	Elementy automatyki i robotyki	5
2	Podstawy cyberbezpieczeństwa	5