



Załącznik nr 2 do Uchwały nr 94 Senatu ZUT z dnia 25 kwietnia 2022 r.

Wydział Informatyki

Nazwa studiów: Programowanie komputerów

Dziedziny nauki: dziedzina nauk inżynieryjno-technicznych

Dyscypliny naukowe: informatyka techniczna i telekomunikacja (100%)

Profil kształcenia:

Forma studiów: niestacjonarna

Poziom kształcenia: podyplomowy

Grupa	Kod	Efekt uczenia się dla programu studiów	Odniesienie do efektów uczenia się dla kwalifikacji na poziomie 6, 7 lub 8 PRK	Kody treści programowych prowadzących do uzyskania efektu uczenia się
Wiedza	PK_10-_W01	Ma podstawową wiedzę dotyczącą systemów liczbowych, oprogramowania	P6S_WG P7S_WG	T-A-1 T-L-1 T-L-2 T-W-1 T-W-2
Wiedza	PK_10-_W02	Ma podstawową wiedzę w zakresie algorytmizacji i struktur danych	P6S_WG P7S_WG	T-A-2 T-A-3 T-A-4 T-A-5 T-A-6 T-W-1 T-W-3 T-W-4
Wiedza	PK_10-_W03	Zna podstawowe techniki programowania proceduralnego	P6S_WG P7S_WG	T-L-2 T-L-3 T-W-1 T-W-4 T-W-5 T-W-6 T-W-7
Wiedza	PK_10-_W04	Ma wiedzę w zakresie składni, semantyki i sfer zastosowań języka Python	P6S_WG P7S_WG	T-L-1 T-L-2 T-L-3 T-L-4 T-L-5 T-W-1
Wiedza	PK_10-_W05	Zna podstawowe techniki programowania obiektowego, implementacje klas i korzystanie z obiektów	P6S_WG P7S_WG P8S_WG	T-W-1 T-W-10 T-W-2 T-W-3 T-W-4 T-W-5 T-W-6 T-W-7
Wiedza	PK_10-_W06	Zna techniki programowania wizualnego	P6S_WG P7S_WG P8S_WG	T-W-1 T-W-2 T-W-3 T-W-4 T-W-5 T-W-6
Wiedza	PK_10-_W07	Ma wiedzę w zakresie składni i zastosowania HTML5 i CSS3	P6S_WG P7S_WG	T-W-1 T-W-2 T-W-3 T-W-4 T-W-5 T-W-6 T-W-7
Umiejętności	PK_10-_U01	Potrąfi sformułować problem algorytmiczny, zaproponować odpowiednią technikę algorytmiczną do jego rozwiązania oraz metodę reprezentacji do jego przedstawienia	P6S_UW	T-A-2 T-A-3 T-A-4 T-A-5 T-A-6 T-W-1
Umiejętności	PK_10-_U02	Potrąfi przeanalizować i przedstawić w języku edukacyjnym Blockly wybrane problemy algorytmiczne	P6S_UW	T-L-1 T-L-2 T-W-1
Umiejętności	PK_10-_U03	Potrąfi myśleć w kategoriach dekompozycji problemów algorytmicznych do elementarnych konstrukcji języka programowania	P6S_UW P7S_UU	T-L-1 T-L-2 T-W-1
Umiejętności	PK_10-_U04	Umie pisać, uruchamiać i testować programy w języku Python	P6S_UW P7S_UU	T-W-1 T-W-2 T-W-3 T-W-4 T-W-5 T-W-6
Umiejętności	PK_10-_U05	Potrąfi zidentyfikować proste obiekty w programowanym systemie i przygotować dla nich kod	P6S_UW P7S_UU	T-L-1 T-L-2 T-L-4 T-W-1 T-W-2 T-W-3 T-W-4 T-W-5
Umiejętności	PK_10-_U06	Potrąfi korzystać w swoim kodzie z istniejących klas do tworzenia własnych obiektów	P6S_UW P7S_UU	T-L-1 T-L-2 T-L-3 T-L-4 T-L-5 T-W-1 T-W-10 T-W-2 T-W-3 T-W-4 T-W-5 T-W-6 T-W-7
Umiejętności	PK_10-_U07	Potrąfi przygotować aplikację z podstawowym interfejsem użytkownika	P6S_UW P7S_UU	T-L-1 T-L-2 T-L-3 T-L-4 T-L-5 T-L-6 T-W-1
Umiejętności	PK_10-_U08	Umie posługiwać się znacznikami języka HTML5 i arkusza CSS3	P6S_UW P7S_UU	T-L-1 T-L-2 T-L-3 T-L-4 T-W-1
Umiejętności	PK_10-_U09	Posiada umiejętność wytworzenia prostej strony internetowej	P6S_UW P7S_UU	T-L-1 T-L-2 T-L-3 T-L-4
Kompetencje społeczne	PK_10-_K01	Wykazuje postawę odpowiedzialnego i samokrytycznego autora kodu komputerowego	P6S_KK P6S_KR P7S_KK P7S_KR	T-W-1 T-W-2 T-W-6
Kompetencje społeczne	PK_10-_K02	Rozumie rolę programisty w procesie wytwarzania oprogramowania	P6S_KK P6S_KO P6S_KR P7S_KK P7S_KR	T-L-1 T-L-2 T-L-5 T-L-6 T-W-1 T-W-2 T-W-5 T-W-6