

STUDIA STACJONARNE PIERWSZEGO STOPNIA program realizowany dla rocznika 2021/22 i kolejnych
(w zakresie poszerzenia puli przedmiotów obieralnych - dla rocznika 2019/20 i kolejnych)

	Przedmiot	Skrót	Godziny		I rok		II rok		III rok		IV rok	pkt ECTS	
			w.	ćw.	zima	lato	zima	lato	zima	lato	zima		
1	Analiza matematyczna	AM	44	30	EZ							6	
2	Podstawy programowania w języku Java	PPJ	30	60	EZ							6	
3	Techniki i architektura komputerów	TAK	30	0	E							4	
4	Wstęp do zarządzania	WDZ	30	30	Z							3	
5	Wprowadzenie do systemów informacyjnych	WSI	16	30	EZ							5	
6	Historia i Kultura Japonii	HKJ	30	0	Z							3	
7	Język angielski	ANG	0	60	Z							3	
8	Algebra liniowa i geometria	ALG	30	30		EZ						5	
9	Matematyka dyskretna	MAD	30	30		EZ						5	
10	Relacyjne bazy danych	RBD	30	30		EZ						5	
11	Programowanie obiektowe i GUI	GUI	30	30		Z						4	
12	Programowanie w językach C i C++	PJC	30	30		Z						4	
13	Systemy operacyjne	SOP	30	30		Z						4	
14	Język angielski	ANG	0	60		Z						3	
15	Algorytmy i struktury danych	ASD	30	30			EZ					5	
16	Statystyczna analiza danych	SAD	30	30			EZ					5	
17	Systemy baz danych	SBD	30	30			EZ					6	
18	Systemy cyfrowe i podstawy elektroniki	SYC	30	30			Z					4	
19	Uniwersalne techniki programowania	UTP	30	30			Z					4	
20	Sieci komputerowe i programowania sieciowe w języku Java	SKJ	30	30			EZ					5	
21	Język angielski	ANG	0	60			Z					3	
22	Narzędzia sztucznej inteligencji	NAI	30	30				EZ				7	
23	Podstawy Programowania w Języku Python	PPP	30	30				Z				4	
24	Wychowanie fizyczne	WF	0	30				Z				0	
25	Projektowanie systemów informacyjnych	PRI	30	30				EZ				7	
26	Prawne podstawy działalności gospodarczej	PPB	16int	0				Z				3	
27	Multimedia	MUL	30	30				Z				7	
28	Lektorat	LEK	0	60				Z				3	
29	Projekt 1 (dla każdej specjalizacji)	PRO1	30	30					Z			7	
30	Przedmiot specjalizacyjny 1	/	30	30					EZ			6	
31	Grafika komputerowa	GRK	30	30					EZ			6	
32	Budowa i integracja systemów informatycznych	BYT	30	30					EZ			6	
33	Zarządzanie projektem informatycznym	ZPR	30	30					EZ			4	
34	Lektorat	LEK	0	60					Z			3	
35	Wychowanie fizyczne	WF	0	30					Z			0	
36	Projekt 2 (dla każdej specjalizacji)	PRO2	30	30						Z		7	
37	Przedmiot specjalizacyjny 2	/	30	30						EZ		6	
38	Modelowanie i analiza systemów informacyjnych	MAS	30	30						EZ		6	
39	Bezpieczeństwo systemów informacyjnych	BSI	30	15+15int						EZ		6	
40	Lektorat	LEK	0	60						Z		3	
41	Projekt 3 (dla każdej specjalizacji)	PRO3	30	30							Z	9	
42	Praktyki			160h								Z	6
43	Interakcja człowiek-komputer	ICK	30	30							EZ	4	
44	Lektorat	LEK	0	60								Z	3
Przedmioty obieralne													
1.	Podstawy symulacji komputerowych	PSM	30	30					EZ			4	
2.	Aplikacje baz danych	APBD	30	30					EZ			4	
3.	Technologie programowania rozproszonego	TPO	30	30					EZ			4	
4.	Metody Inżynierii Wiedzy*	MIW	30	30						EZ		4	
5.	Inżynieria procesów biznesowych	IPB	30	30						EZ		4	
6.	Podstawy uczenia maszynowego*	PUM	30	30						EZ		4	
7.	Środowiska uruchomieniowe AutoML**	SUML	30	30							EZ	4	
8.	Automaty i gramatyki***	AUG	30	30							EZ	4	
9.	Architektury rozwiązań i wdrożeń SI***	ASI	30	30							EZ	4	
10.	Systemy zarządzania treścią**	CMS	30	30							EZ	4	
11.	Modelowanie i druk 3D	MDD	30	30							EZ	4	
Przedmioty dla różnych specjalizacji													
1.	Technologie Internetu (specjalizacje A, IO, E,G)	TIN	30	30						EZ		6	
2.	Zaawansowane sieci komputerowe (specjalizacje B, H, C)	ZSK	30	30						EZ		6	
3.	Inteligentne systemy sterowania (specjalizacje D, F)	ISS	30	30						EZ		6	
4.	Administrowanie bazami danych (specjalizacje A, IO)	ABD	30	30							EZ	6	
5.	Zaawansowane systemy operacyjne (specjalizacje B, C)	ZSO	30	30							EZ	6	
6.	Wizja maszynowa (spec. D, E, F)	WMR	30	30							EZ	6	
7.	Programowanie mobilne (specjalizacje G, H)	PRM	30	30							EZ	6	
Wymagane ECTS:											229		
Podpis Prodziekana WI:						Podpis Kierownika Dziekanatu:							
Data przekazania:						Data odbioru:							

ECTS

Przedmioty wymagalne:

229

udział ECTS obieralnych:

W tym przedmioty obieralne:

71

31.00%

Student jest obowiązany zrealizować 6 przedmiotów obieralnych

Student może wybrać co najwyżej jeden z pary przedmiotów obieralnych oznaczonych taką samą liczbą symboli *