

**STUDIA PIERWSZEGO STOPNIA NIESTACJONARNE 2. Program realizowany dla rocznika 2021/22 i późniejszych**

	Przedmiot	Skrót	godziny w sem.			I rok		II rok		III rok		IV rok		pkt ECTS
			w.	ćw.	eL	zima	lato	zima	lato	zima	lato	zima	lato	
1	Analiza matematyczna	AM	0	0	32	EZ							6	
2	Technika i architektura komputerów	TAK	16	0	16	E							4	
3	Podstawy programowania w języku Java	PPJ	32	0	32	EZ							6	
5	Wprowadzenie do systemów informacyjnych	WSI	16	32	16	EZ							6	
7	Język angielski	ANG1	0	0	16	Z							3	
8	Algebra liniowa i geometria	ALG	0	0	32		EZ						6	
9	Relacyjne bazy danych	RBD	0	32	4		EZ						6	
10	Systemy operacyjne	SOP	16	0	16		Z						4	
11	Programowanie obiektowe i GUI	GUI	32	0	32		Z						6	
12	Język angielski	ANG2	0	0	16		Z						3	
13	Matematyka dyskretna	MAD	0	0	32			EZ					6	
14	Grafika komputerowa	GRK	0	32	4			EZ					5	
15	Uniwersalne techniki programowania	UTP	16	0	16			Z					4	
16	Programowanie w językach C i C++	PJC	16	0	16			Z					4	
17	Historia i kultura Japonii	HKJ	0	0	16			Z					3	
18	Język angielski	ANG3	0	0	16			Z					3	
19	Multimedia	MUL	0	32	4				EZ				6	
20	Podstawy Programowania w Języku Python	PPP	16	0	16				Z				4	
21	Systemy baz danych	SBD	16	0	16				EZ				6	
22	Sieci komputerowe i programowania sieciowe w języku Java	SKJ	16	0	16				EZ				5	
23	Algorytmy i struktury danych	ASD	16	0	32				EZ				7	
24	Język angielski	ANG4	0	0	16				Z				3	
25	Bezpieczeństwo systemów informacyjnych	BSI	16	0	16					EZ			5	
26	Systemy cyfrowe i podstawy elektroniki	SYC	0	32	4					Z			5	
27	Statystyczna analiza danych	SAD	16	0	16					EZ			5	
28	Projektowanie systemów informacyjnych	PRI	16	0	16					EZ			6	
29	Przedmiot obieralny		0	0	32					EZ			5	
30	Budowa i integracja systemów informatycznych	BYT	16	0	16						EZ		6	
31	Narzędzia sztucznej inteligencji	NAI	16	0	16						EZ		6	
32	Modelowanie i analiza systemów informac.	MAS	16	0	16						EZ		5	
33	Zarządzanie projektem informatycznym	ZPR	16	0	16						EZ		5	
36	Projekt 1 (dla każdej specjalizacji)	PRO1	0	16	16							Z	10	
37	Samodzielna praca nad projektem	SPP1												
38	Przedmiot specjalizacyjny		0	12	20							EZ	8	
36	Przedmiot obieralny		0	0	32							EZ	5	
39	Przedmiot obieralny		0	0	32							EZ	5	
40	Przedmiot obieralny		0	0	32							EZ	5	
41	Przedmiot specjalizacyjny		0	12	20							EZ	8	
42	Projekt 2 (dla każdej specjalizacji)	PRO2	0	16	16							Z	10	
43	Samodzielna praca nad projektem	SPP2												
44	Praktyki	P		160								Z	6	
45	Przedmiot obieralny		0	0	32							EZ	5	
46	Przedmiot obieralny		0	0	32							EZ	5	
<b>ŁĄCZNIE WYMAGANE:</b>													<b>221</b>	
<b>Przedmioty obieralne</b>														
1	Podstawy symulacji komputerowych	PSM			32							EZ	5	
2	Aplikacje baz danych	APBD			32							EZ	5	
3	Technologie programowania rozproszonego	TPO			32							EZ	5	
4	Prawne podstawy funkcjonowania biznesu	PPB			32							EZ	5	
5	Inżynieria procesów biznesowych	IPB			32							EZ	5	
6	Tworzenie portali biznesowych	TPB			32							EZ	5	
7	Planowanie, organizacja i zarządzanie przedsiębiorstwem	POZ			32							EZ	5	
8	Rachunkowość podmiotów gospodarczych	RPG			32							EZ	5	
9	Podstawy uczenia maszynowego	PUM			32							EZ	5	
10	Środowiska uruchomieniowe AutoML*	SUML			32							EZ	5	
11	Architektury rozwiązań i wdrożeń SI*	ASI			32							EZ	5	
12	Wstęp do zarządzania	WDZ			32							EZ	5	
13	Automaty i gramatyki	AUG			32							EZ	5	
<b>Wykłady dla różnych specjalizacji</b>														
1	Technologie Internetu (specjalizacje BD, IO, PAB)	TIN		12	20							EZ	8	
2	Zaawansowane sieci komputerowe (specjalizacje SI)	ZSK		12	20							EZ	8	
3	Administrowanie bazami danych (specjalizacje BD,IO)	ABD		12	20							EZ	8	
4	Zaawansowane systemy operacyjne (specjalizacje SI)	ZSO		12	20							EZ	8	
5	Multimedia1 (specjalizacje MU)	MUL1		12	20							EZ	8	
6	Multimedia2 (specjalizacje MU)	MUL2		12	20							EZ	8	
7	Hurtownie danych (specjalizacje HU)	HUR		12	20							EZ	8	
8	Eksploatacja danych (specjalizacje HU)	EDP		12	20							EZ	8	
9	Programowanie mobilne (specjalizacje PAB)	PRM		12	20							EZ	8	

Przedmioty oznaczone symbolem \* wymagają uprzedniego zrealizowania przedmiotu PUM.