

	Przedmiot	Skrót	Godziny		I rok		II rok		III rok		IV rok	pkt
			w.	ćw.	zima	lato	zima	lato	zima	lato	zima	ECTS
1	Matematyka 1	M1	30	30	EZ							5
2	Podstawy programowania w języku C#	PPC	30	30	EZ							5
3	Architektura komputerów	ARK	30	0	E							3
4	Programowanie aplikacji bazodanowych	PAB	30	30	EZ							5
5	Wstęp do zarządzania	WDZ	30	15	Z							3
6	Historia i Kultura Japonii	HKJ	30	0	Z							3
7	Przedmiot obieralny 1	/	0	60	Z							5
8	Język angielski	ANG	0	60	Z							3
9	Matematyka 2	M2	30	30		EZ						5
10	Programowanie Gier Komputerowych	PGK	30	30		Z						4
11	Programowanie obiektowe i GUI	GUI	30	30		Z						4
12	Programowanie w językach C i C++	PJC	30	30		EZ						4
13	Aplikacje wieloplatformowe	AWP	30	30		Z						4
14	Przedmiot obieralny 2	/	0	60		Z						4
15	Język angielski	ANG	0	60		Z						3
16	Matematyka 3	M3	30	30			EZ					5
17	Algorytmy i struktury danych	ASD	30	30			EZ					5
18	Systemy bazodanowe i analiza danych	SBD	30	30			EZ					5
19	Systemy cyfrowe	SYC	30	30			Z					4
20	Sieci komputerowe i programowanie sieciowe w języku	SKC	30	30			EZ					5
21	Przedmiot obieralny 3	/	0	60			Z					4
22	Język angielski	ANG	0	60			Z					3
23	Narzędzia sztucznej inteligencji	NAI	30	30				EZ				4
24	Grafika	GRK	30	30				EZ				4
25	Projektowanie aplikacji	PA	30	30				EZ				4
26	Prawne podstawy działalności gospodarczej	PPB	15	0				Z				3
27	Multimedia	MUL	30	30				Z				4
28	Przedmiot obieralny 4	/	0	60				Z				4
29	Lektorat	LEK	0	60				Z				3
30	Wychowanie fizyczne	WF	0	30				Z				0
31	Zarządzanie projektem informatycznym	ZPR	30	30					EZ			4
32	Przedmiot specjalizacyjny 1	/	30	30					EZ			6
33	Przedmiot specjalizacyjny 2	/	0	90					Z			6
34	Przedmiot obieralny 5	/	30	30					EZ			4
35	Lektorat	LEK	0	60					Z			3
36	Wychowanie fizyczne	WF	0	30					Z			0
37	Cyberbezpieczeństwo	CB	30	30						EZ		4
38	Uczenie maszynowe w języku Python	UMP	30	30						EZ		4
39	Przedmiot specjalizacyjny 3	/	30	30						EZ		6
40	Przedmiot specjalizacyjny 4	/	0	90						Z		6
41	Przedmiot obieralny 6	/	30	30						EZ		4
42	Lektorat	LEK	0	60						Z		3
43	Praktyki			720							Z	24
44	Interakcja człowiek-komputer	ICK	30	30							EZ	4
45	Przedmiot specjalizacyjny 5	/	30	30							EZ	6
46	Przedmiot specjalizacyjny 6	/	0	90							Z	6
47	Przedmiot obieralny 7	/	30	30							EZ	4
48	Lektorat	LEK	0	60							Z	3
	Przedmioty obieralne				405	420	420	405	300	270	270	
49	Warsztaty projektowe 1A	WP1A	0	60	Z							5
50	Warsztaty projektowe 1B	WP1B	0	60	Z							5
51	Warsztaty projektowe 2A	WP2A	0	60		Z						4
52	Warsztaty projektowe 2B	WP2B	0	60		Z						4
53	Warsztaty projektowe 3A	WP3A	0	60			Z					4
54	Warsztaty projektowe 3B	WP3B	0	60			Z					4
55	Warsztaty projektowe 4A	WP4A	0	60				Z				4
56	Warsztaty projektowe 4B	WP4B	0	60				Z				4
57	Aplikacje baz danych	APBD	30	30					EZ			4
58	Technologie programowania rozproszonego	TPO	30	30					EZ			4
59	Metody Inżynierii Wiedzy	MIW	30	30						EZ		4
60	Środowiska uruchomieniowe AutoML	SML	30	30						EZ		4
61	Narzędzia konteneryzacji	NKO	30	30							EZ	4
62	Systemy zarządzania treścią	CMS	30	30							EZ	4
	Przedmioty dla różnych specjalizacji											
63	Warsztaty projektowe S1 (specjalizacja SW)	WPSSW1	0	90					Z			6
64	Warsztaty projektowe S1 (specjalizacja GK)	WPSGK1	0	90					Z			6
65	Warsztaty projektowe S1 (specjalizacja PM)	WPSPM1	0	90					Z			6
66	Warsztaty projektowe S1 (specjalizacja AP)	WPSAP1	0	90					Z			6
67	Warsztaty projektowe S2 (specjalizacja SW)	WPSSW2	0	90						Z		6
68	Warsztaty projektowe S2 (specjalizacja GK)	WPSGK2	0	90						Z		6
69	Warsztaty projektowe S2 (specjalizacja PM)	WPSPM2	0	90						Z		6
70	Warsztaty projektowe S2 (specjalizacja AP)	WPSAP2	0	90						Z		6
71	Warsztaty projektowe S3 (specjalizacja SW)	WPSSW3	0	90							Z	6
72	Warsztaty projektowe S3 (specjalizacja GK)	WPSGK3	0	90							Z	6
73	Warsztaty projektowe S3 (specjalizacja PM)	WPSPM3	0	90							Z	6
74	Warsztaty projektowe S3 (specjalizacja AP)	WPSAP3	0	90							Z	6
75	Symulacje komputerowe (specjalizacje GK, PM)	SYK	30	30					EZ			6
76	Akwizycja danych ruchu (specjalizacje GK, AP)	ADR	30	30						EZ		6
77	Inteligentne systemy sterowania (specjalizacje PM)	ISS	30	30							EZ	6
78	Diagnostyka na podstawie obrazu i wideo (specjalizac	DOW	30	30					EZ			6
79	Rozpoznawanie zachowań w danych wideo (specjaliz	RZW	30	30							EZ	6
80	Wizja maszynowa (spec. SW, PM)	WMA	30	30						EZ		6
81	Programowanie mobilne (specjalizacje GK)	PRM	30	30							EZ	6

Wymagane ECTS:												214
Przedmioty wymagane:		214	udział ECTS obieralnych:		udział ECTS praktycznych:							
W tym przedmioty obieralne:		65	30,37%		75,70%							

Student jest obowiązany zrealizować przedmiot 1 obieralny w każdym semestrze

Specjalizacje:

SW: Programowanie systemów wizyjnych

GK: Programowanie gier komputerowych

PM: Programowanie autonomicznych platform mobilnych 2D i 3D

AP: Programowanie aplikacji paramedycznych

Łączna suma ECTS jaką student musi uzyskać z zajęć z bezpośrednim udziałem prowadzącego: 109 ECTS

Liczba ECTS z zajęć z dziedziny nauk humanistycznych i społecznych: 9 ECTS

Przemioty z dziedziny nauk humanistycznych i nauk społecznych: Historia i Kultura Japonii

Wstęp do zarządzania

Prawne podstawy działalności gospodarczej