

STUDIA STACJONARNE PIERWSZEGO STOPNIA program realizowany dla rocznika 2023/24

	Przedmiot	Skrót	Godziny		I rok		II rok		III rok		IV rok		pkt ECTS
			w.	ćw.	zima	lato	zima	lato	zima	lato	zima	lato	
1	Analiza matematyczna	AM	30	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	30T	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	Szkolenie z zakresu BHP	BHP	4	0	Z								0
9	Algebra liniowa i geometria	ALG	30	30		EZ							5
10	Matematyka dyskretna	MAD	30	30		EZ							5
11	Relacyjne bazy danych	RBD	30	30		EZ							5
12	Programowanie obiektowe i GUI	GUI	30	30		Z							4
13	Programowanie w językach C i C++	PJC	30	30		Z							4
14	Systemy operacyjne	SOP	30	15+15int		Z							4
15	Język angielski	ANG	0	60		Z							3
16	Algorytmy i struktury danych	ASD	30	30			EZ						5
17	Statystyczna analiza danych	SAD	30	30			EZ						5
18	Systemy baz danych	SBD	30	30			EZ						6
19	Systemy cyfrowe i podstawy elektroniki	SYC	30	30			Z						4
20	Uniwersalne techniki programowania	UTP	30	30			Z						4
21	Sieci komputerowe i programowania sieciowe w języku Java	SKJ	30	30			EZ						5
22	Język angielski	ANG	0	60			Z						3
23	Narzędzia sztucznej inteligencji	NAI	30	30				EZ					7
24	Podstawy Programowania w Języku Python	PPY	30	30				Z					4
25	Wychowanie fizyczne	WF	0	30				Z					0
26	Projektowanie systemów informacyjnych	PRI	30	30				EZ					7
27	Prawne podstawy działalności gospodarczej	PPB	16int	0				Z					3
28	Multimedia	MUL	30	30				Z					6
29	Lektorat	LEK	0	60				Z					3
30	Projekt 1 (dla każdej specjalizacji)	PRO1	30	30					Z				7
31	Przedmiot specjalizacyjny 1	/	30	30					EZ				6
32	Grafika komputerowa	GRK	30	30					EZ				6
33	Budowa i integracja systemów informatycznych	BYT	30	30					EZ				6
34	Bezpieczeństwo systemów informacyjnych	BSI	30	30					EZ				6
35	Lektorat	LEK	0	60					Z				3
36	Wychowanie fizyczne	WF	0	30					Z				0
37	Projekt 2 (dla każdej specjalizacji)	PRO2	30	30						Z			7
38	Przedmiot specjalizacyjny 2	/	30	30						EZ			6
39	Modelowanie i analiza systemów informacyjnych	MAS	30	30						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	Zarządzanie projektem informatycznym	ZPR	30	30							EZ		4
45	Lektorat	LEK	0	30							Z		3
Przedmioty obieralne													
O4	Podstawy symulacji komputerowych	PSM	30	30				EZ					4
O4	Aplikacje baz danych	APBD	30	30				EZ					4
O4	Systemy wbudowane *	SWB	30	30				EZ					4
O4	Technologie programowania rozproszonego	TPO	30	30				EZ					4
O6	Metody Inżynierii Wiedzy*	MIW	30	30						EZ			4
O6	Inżynieria procesów biznesowych**	IPB	30	30						EZ			4
O6	Podstawy uczenia maszynowego*	PUM	30	30						EZ			4
O6	Podstawy bioinformatyki**	PBIO	30	30						EZ			4
O6	Modelowanie i druk 3D**	MDD	30	30						EZ			4
O6	Testowanie bezpieczeństwa systemów IT**	TBS	30	30						EZ			4
O7	Środowiska uruchomieniowe AutoML***	SUML	30	30							EZ		4
O7	Automaty i gramatyki****	AUG	30	30							EZ		4
O7	Architektury rozwiązań i wdrożeń SI****	ASI	30	30							EZ		4
O7	Systemy zarządzania treścią***	CMS	30	30							EZ		4
Przedmioty dla różnych specjalizacji													
S1	Technologie Internetu (specjalizacje A, G)	TIN	30	30						EZ			6
S1	Zaawansowane sieci komputerowe (specjalizacje B, H)	ZSK	30	30						EZ			6
S1	Analiza incydentów cyberbezpieczeństwa (specjalizacja C)	AIC	30	30						EZ			6
S1	Inteligentne systemy sterowania (specjalizacje D, F)	ISS	30	30						EZ			6
S1	Realizacja projektów multimedialnych (specjalizacja E)	RPM	30	30						EZ			6
S1	Partycypacyjne projektowanie gier (specjalizacja J)	PAPG	30	30						EZ			6
S2	Administrowanie bazami danych (specjalizacje A)	ABD	30	30							EZ		6
S2	Zaawansowane systemy operacyjne (specjalizacja B)	ZSO	30	30							EZ		6
S2	Kryminalistyka cyfrowa (specjalizacja C)	KCY	30	30							EZ		6
S2	Wizja maszynowa (specjalizacje D, F)	WMA	30	30							EZ		6
S2	Sztuczna inteligencja i wirtualna rzeczywistość (specjalizacja E)	SIWR	30	30							EZ		6
S2	Unity - wzorce projektowe i praktyki programistyczne (spec. J)	UWP	30	30							EZ		6
S2	Programowanie mobilne (specjalizacje G, H)	PRM	30	30							EZ		6

T - wykład realizowany poprzez platformę Teams

ECTS

Przedmioty wymagalne:

228

udział ECTS obieralnych:

W tym przedmioty obieralne:

71

31,14%

Student jest obowiązany zrealizować 6 przedmiotów obieralnych

Przy wyborze wzajemnie wykluczają się przedmioty obieralne z par oznaczonych taką samą liczbą symboli *