

Program studiów cz.1

Ogólna charakterystyka studiów	
Prowadzący obszar (specjalność) studiów:	Katedra Informatyki i Mechatroniki
Obszar (specjalność) studiów <i>(nazwa obszaru (specjalności) musi być adekwatna do zawartości programu studiów a zwłaszcza do zakładanych efektów uczenia się)</i>	Grafika i projektowanie 3D
Poziom kształcenia: <i>(studia pierwszego, drugiego stopnia, jednolite studia magisterskie)</i>	studia pierwszego stopnia
Profil kształcenia: <i>(ogólnoakademicki, praktyczny)</i>	praktyczny
Forma studiów: <i>(studia stacjonarne, studia niestacjonarne)</i>	studia stacjonarne
Opcjonalnie specyficzne systemy studiów (np. zdalne, dualne)	
Liczba semestrów:	7
Praktyki (łącznie wymiar):	960 godzin w terminie do 7 semestru włącznie
Szkolenie BHP w wymiarze:	4 godzin na początku 1 semestru, realizowane w ramach modułu Bezpieczeństwo i ergonomia pracy
Liczba punktów ECTS konieczna do uzyskania kwalifikacji odpowiadających poziomowi studiów	210
Łączna liczba punktów ECTS uzyskanych:	
na zajęciach wymagających bezpośredniego udziału nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia:	89,5
w ramach zajęć z dziedziny nauk humanistycznych lub społecznych:	13,5
w ramach praktyk:	32,5
w ramach modułów zajęć związanych z praktycznym przygotowaniem zawodowym:	159,5
za zajęcia realizowane w systemie zdalnym (dotyczy studiów w systemie zdalnym):	
Procentowy udział liczby punktów ECTS dla każdej dyscypliny <i>(dotyczy kierunku przyporządkowanego do więcej niż jednej dyscypliny):</i>	
dyscyplina wiodąca: informatyka techniczna i telekomunikacja	88 % ogólnej liczby punktów ECTS
dyscyplina (dyscypliny): automatyka, elektronika i elektrotechnika	5 % ogólnej liczby punktów ECTS
dyscyplina (dyscypliny): inne	6 % ogólnej liczby punktów ECTS
Łączny nakład pracy studenta (NPS)	5495
Tytuł zawodowy uzyskiwany przez absolwenta:	inżynier
Wskazanie, czy w procesie definiowania efektów uczenia się oraz w procesie przygotowania i udoskonalania programu studiów uwzględniono opinie interesariuszy <i>(należy podać z kim z pracodawców są podpisane umowy, odbyły się spotkania; jak są monitorowani absolwenci itd)</i>	Umowy podpisane: Innovlabs sp z o.o.; Logon SA; Spotkania odbyły się z: Innovlabs sp z o.o.; Logon SA; Asseco Poland S.A. oddział w Bydgoszczy. Losy absolwentów na podstawie kontaktów własnych
Wymagania wstępne <i>(oczekiwane kompetencje kandydata – zwłaszcza w przypadku studiów drugiego stopnia)</i>	Brak
Relacja obszar (specjalność) - kierunek	Informatyka

Program studiów cz.2

Obszar: **Grafika i projektowanie 3D**

Moduły kształcenia wraz z zakładanymi efektami uczenia się							
Moduły kształcenia	Przedmioty (* - oznacza przedmiot do wyboru)	Zakładane efekty uczenia się	Treści programowe zapewniające uzyskanie efektów uczenia się	Rygor zaliczenia	Liczba ECTS	Sposoby weryfikacji zakładanych efektów uczenia się osiągniętych przez studenta	
Przedmioty kanoniczne							
Wybrane zagadnienia z ekonomii i przedsiębiorczości	Wybrane zagadnienia ekonomii i przedsiębiorczości	K_W16, K_W17, K_W18, K_K06	1. Wybrane elementy marketingu; 2. Wybrane elementy dotyczące kultury organizacyjnej przedsiębiorstwa; 3. Wybrane elementy analizy ekonomicznej; 4. Biznes plan metodą LEAN Canvas	Z	1	Test na platformie zdalnego nauczania, prace pisemne, ocena nauczycielska, koleżeńska	
Bezpieczeństwo i ergonomia pracy	Szkolenie BHP	K_W18, K_U11	1. Charakterystyka systemu ochrony pracy w Polsce; 2. Zakres działalności bhp i definiowanie podstawowych pojęć z dziedziny bhp; 3. Zasady ochrony przeciwpożarowej i obowiązków pracodawcy w tym zakresie; 4. Charakterystyka wymagań bezpieczeństwa pożarowego; 5. Charakterystyka głównych elementów ochrony środowiska; 6. Podstawowe zagadnienia związane z zanieczyszczeniami; 7. Charakterystyka działań związanych z utylizacją, recyklingiem i biodegradacją; 8. Działania związane z kształtowaniem: struktury przestrzennej stanowiska pracy, oświetlenia i barw środowiska prac; 9. Elementy systemu kontroli i nadzoru nad prawną ochroną bhp w zakładach pracy	Z	0	Testy na platformie zdalnego nauczania	
Podstawy prawa i ochrona własności intelektualnej	Podstawy prawa i ochrona własności intelektualnej	K_W15, K_K02	1. Pojęcie prawa i jego funkcje; 2. Konceptcje, system prawa i inne systemy normatywne; 3. System prawa i norma prawna; 4. Normy a przepisy prawne; 5. Tworzenie prawa i hierarchia źródeł prawa; 6. Stosowanie i wykładnia prawa; 7. Charakterystyka podstawowych gałęzi prawa; 8. Własność intelektualna i jej miejsce w systemie prawa; 9. Autorskie prawa osobiste i majątkowe; 10. Ochrona własności przemysłowej; 11. Wzory użytkowe, wzory przemysłowe, znaki towarowe; 12. Topografia układów scalonych, projekty racjonalizatorskie, oznaczenia geograficzne	Zo	1	Test na platformie zdalnego nauczania	
Język obcy	Język obcy	K_U06, K_U17	1. Pracownicy, nazwy zawodów i stanowisk; zakres czynności i obowiązków zawodowych; profil działalności firmy; opis produktów i usług; słownictwo związane ze sprzedażą i kupnem, usługami, wyrażenia służące składaniu reklamacji; proces produkcji, etapy; budowanie zespołu, relacje między pracownikami, relacje z przełożonym; regulaminy i zasady; formy zatrudnienia, prowadzenie własnej działalności gospodarczej; pierwsze spotkanie i powitania; prowadzenie rozmów telefonicznych; kreowanie logo i wizerunku firmy; zarządzanie czasem; spotkania i zebrania służbowe, tele i videokonferencje; delegowanie zadań i obowiązków; 2. Doświadczenie zawodowe, osiągnięcia zawodowe, rynek pracy; proces rekrutacji, rozmowy o pracę, kariera zawodowa; 3. Reklama produktów i usług; specyfikacje techniczne produktu; wygląd i projektowanie produktu, przedmiotów użytkowych i budynków; 4. Strój służbowy, ubrania i moda; wygląd i ubiór, przymiotniki opisujące charakter i osobowość, cechy charakteru przydatne w pracy; 5. Korzystanie z różnych środków transportu, dojazdy do pracy; opis miejsca zamieszkania, wielkie i atrakcyjne miasta, życie, problemy i czas wolny w mieście; 6. Podróżowanie, informacja turystyczna, podróże służbowe, noclegi, problemy podczas podróży, w hotelu; wycieczki, zwiedzanie, orientacja w terenie, atrakcje turystyczne; 7. Dziedzictwo kulturowe, komunikacja interpersonalna, szok kulturowy; wydarzenia kulturalne, rozrywkowe, rekreacyjne i korporacyjne, targi i wystawy, eventy; 8. Praca poza granicami kraju; 9. zainteresowania, słownictwo związane ze sposobami spędzania wolnego czasu; 10. posiłki, nawyki żywieniowe, diety, przygotowywanie i zamawianie posiłków oraz napojów, posiłki poza domem; 11. zmiany zachodzące w stylu życia i pracy, ich tempo i wpływ na człowieka, zachowanie równowagi między życiem prywatnym i zawodowym, bycie asertywnym; 12. Słownictwo związane z odkryciami i wynalazkami; innowacje i rozwiązania technologiczne, nazwy urządzeń elektronicznych i gadżetów, słownictwo związane z korzystaniem z urządzeń elektronicznych i Internet, technologie informacyjno-komunikacyjne, media społecznościowe, ich wykorzystywanie przez firmy, profil zawodowy w mediach społecznościowych; bezpieczeństwo w sieci; 13. słownictwo związane z zachowaniem proekologicznym, zagrożeniem i ochroną środowiska naturalnego używaniem wody, energii; 14. Pieniądże i finanse, oszczędzanie i wydawanie pieniędzy, rozliczenia finansowe; opisywanie tendencji, trendów i zmian, relacje przyczynowo-skutkowe; 15. opisywanie wykresów; wystąpienia publiczne, elementy prezentacji, udane i nieudane prezentacje	Zo	6	Praca pisemna, test gramatyczny; test leksykalny; wypowiedź ustna; udział w dyskusji; odgrywanie ról; zadania na zrozumienie tekstu pisanego; zadania na zrozumienie tekstu słuchanego; wykonanie zadań w modułach językowych na platformie edukacyjnej	
	Język obcy specjalistyczny	K_U06, K_U17	1. Powtórzenie i utrwalenie materiału gramatycznego poziomu podstawowego; 2. Czasy teraźniejsze (The Present Simple Tense, The Present Continuous Tense) oraz słownictwo dotyczące sytuacji życia codziennego w kontekście przyszłego stanowiska pracy - inżyniera informatyka; 3. Powtórzenie i utrwalenie czasów przeszłych (The Past Simple Tense, The Past Continuous Tense); Słownictwo dotyczące zagadnień informatycznych; 4. Podawanie informacji na temat prac związanych ze stanowiskiem pracy; Powtórzenie słownictwa z zakresu bezpieczeństwa pracy i przepisów BHP; 5. Powtórzenie, utrwalenie i uzupełnienie wiadomości z zakresu strony biernej oraz słownictwa związanego z urządzeniami IT (budowa, działanie) wraz z praktycznym zastosowaniem strony biernej oraz mowy zależnej w scenkach sytuacyjnych dotyczących stanowiska pracy; 6. Utrwalenie i uzupełnienie słownictwa specjalistycznego z zakresu pracy i funkcjonowania urządzeń komputerowych oraz infrastruktury sieciowej.	Z	2	Praca pisemna, test gramatyczny; test leksykalny; wypowiedź ustna; udział w dyskusji; odgrywanie ról; zadania na zrozumienie tekstu pisanego; zadania na zrozumienie tekstu słuchanego; wykonanie zadań w modułach językowych na platformie edukacyjnej	
Nowoczesne technologie	Praktyczne podstawy kształcenia zdalnego	K_K01, K_W15	1. Lifelong learning – tempo zmian w otaczającym świecie, metody samodoskonalenia zawodowego; 2. Bezpieczeństwo systemów informatycznych – logowanie do systemów WSG, elementy bezpieczeństwa sieciowego; 3. Praca z systemem LMS – miejsca pojawiania się informacji, źródła wiedzy, metody aktywizacji, metody komunikacji, sposoby weryfikacji efektów kształcenia	Z	0	Testy, ankiety, dyskusja na forum	
Kultura fizyczna	Wychowanie fizyczne	K_U20	1. Gry zespołowe; 2. Zajęcia ogólnego rozwoju z elementami koszykówki, siatkówki, piłki ręcznej, piłki nożnej, unihokeju; 3. Fitness	Z	0	Test; samoocena, analiza, obserwacja	
Kultury świata	Kultury świata	K_W17, K_U19, K_U20, K_K05	1. Podstawowe zagadnienia z zakresu wiedzy o kulturze; omówienie reprezentatywnych koncepcji kultury-ry; „historia” kultury – prezentacja wybranych koncepcji dotyczących pojawienia się fenomenu kultury. 2. Pojęcie cywilizacji; omówienie podstawowych teorii dotyczących kształtowania się cywilizacji oraz wzajemnych relacji między cywilizacją a kulturą na przykładzie wybranych kultur świata. 3. Krytyka kulturowa; historyczne aspekty ujęcia „kultura a władza” na przykładzie post kolonializmu. Relacje, hegemonie, nierówności społeczne w korelacji do kultury świata. Zróżnicowanie kultur i ich dynamika. Pojęcie „kręgu kulturowego” oraz rzeń aksjologiczny i pojęcie subkultury. 4. Determinanty tożsamości kulturowej i określenie jej istoty; etniczność i narodowość. 5. Magia, rytuał i religia. 6. Europa jako „konceptcja” polityczna, ideologiczna, kulturowa oraz jako sposób myślenia – jej statyczność i dynamika. Inne homogeniczne, homeostatyczne i heterogeniczne systemy kultury w aspekcie ich ekspansji.	Z	1,0	Merytoryczny wkład w analizę przypadku w ramach omawiania „case study”; aktywny udział w grze w trakcie zajęć; pozytywny wynik testu końcowego.	
Szkolenie biblioteczne	Szkolenie biblioteczne	K_U01, K_U05	1. System informacyjno-biblioteczny WSG; 2. Biblioteka Główna WSG (lub biblioteki filialne) i jej zbiory w Internecie; 3. Katalogi on-line; 4. Udostępnianie zbiorów; 5. Bazy danych	Z	0	Test na platformie zdalnego nauczania	
Regionalizm	Regionalizm	K_W17, K_U10, K_K03	Definicje regionalizmu, Tożsamość regionalna, Tożsamość lokalna, Historyczne uwarunkowania ruchów regionalistycznych, Region jako podstawa identyfikacji społecznej i kulturowej, Społeczna rola regionalistów, Historyczne uwarunkowania tworzenia się regionalnego i lokalnego dziedzictwa kulturowego, Dziedzictwo regionalne i lokalne w tworzeniu lokalnego produktu turystycznego, umacnianie tożsamości regionalnej w działalności samorządów lokalnych, Wybrane zagadnienie z historii kształtowania się regionów Polski, Regionalizm w polityce kulturalnej Unii Europejskiej, Regionalizm jako potencjał endogeniczny województwa kujawsko-pomorskiego, Systemy wsparcie potencjałów endogenicznych w kontekście I kongresu regionalistów Kujaw i Pomorza.	Z	2,0	Praca pisemna – przygotowanie do debaty, wypowiedzi ustne w tym meryto-ryczny wkład w dyskusje	
Filozofia praktyczna	Etyka Sztucznej Inteligencji	K_W17, K_U18, K_U20, K_U10, K_K01	Wprowadzenie, czyli wszystko co musimy wiedzieć na początek. Algorytmy i jak kierują one naszym życiem. Sztuczna Inteligencja w popkulturze Dylematy moralne i eksperymenty myślowe. Współczesne trendy w badaniach nad etyką SI. Nie samą sztuczną inteligencją człowiek żyje. Emocje, humor i świadomość maszyn.	Z	1,5	Test końcowy on-line	
	Etyka	K_W17, K_K07	1. Etyka jako nauka; 2. Teleologizm w etyce; 3. Norma moralna; 4. Osoba jako źródło moralności; 5. Sumienie jako norma moralności; 6. Etyka wobec wyzwań współczesności	Zo	1,0	Praca zaliczeniowa – eseje; kolokwium	
	Wprowadzenie do informacji naukowej	K_U01, K_U05	1. Pojęcie informacji i jej zastosowanie w nauce; 2. Źródła informacji naukowej; 3. Katalogi i bibliograficzne bazy danych; 4. Bazy nauki; 5. Licencjonowane bazy wiedzy online; 6. Otwarte repozytoria; 7. Wyszukiwanie informacji w sieci Internet; 8. Korzystanie z serwisów tematycznych; 9. Korzystanie z wyszukiwarek naukowych; 10. Użytkowanie multiwyszukiwarek; 11. Korzystanie z bibliotecznych systemów informacyjno-wyszukiwawczych	Z	1	Test na platformie zdalnego nauczania	

Program studiów cz.2

Obszar: **Grafika i projektowanie 3D**

Moduły kształcenia wraz z zakładanymi efektami uczenia się						
Elastyczne kształcenie	Kultura języka polskiego	K_U18, K_K04		Zo	4	Pisemne testy kontrolne, ustne odpowiedzi sprawdzające znajomość gramatyki i słownictwa; pisemne wypowiedzi w ramach zadań domowych, pracy na zajęciach; krótkie wypowiedzi pisemne; praca domowa, praca na zajęciach, pisemne testy kon-trolne sprawdzające umie-jętność czytania ze zrozumieniem; samoocena, obserwacja; ocena aktywności i zaangażowania na zajęciach, obserwacja pracy w parach lub grupach
	Pierwsza pomoc przedmedyczna	K_U20	1. Resuscytacja krążeńiowo-oddechowa – algorytmy postępowania; 2.Poszkodowany nieprzytomny; 3.Niedrożność oddechowa; 4.Stany zagrożenia życia związane z układem nerwowym. 5.Objawy i postępowanie; 6. Choroby i stany nagłe wymagające udzielenia pomocy związane z układem oddechowym, z układem krążeńia. 7.Objawy i postępowanie; 8.Odmrożeńia, oparzenia termiczne, oparzenia chemiczne, porażenie prądem elektrycznym; 9.Rodzaje ran i ich zaopatrzenie, krwotoki; 10.Urazy narządu ruchu, głowy, kręgosłupa; 11.Postępowanie w różnych stanach zagrożenia życia i chorobach; 12.Objawy i postępowanie	Z	1	Test; zadania; obserwacja pracy studentów podczas realizacji ćwiczeń, ocena oraz analiza wykonanych zadań praktycznych
	Specjalistyczne systemy informatyczne	K_W07, K_U14,	1. Praca w środowisku Microsot Visio- Specyfika programu Visio; Tworzenie diagramów UML z wykorzystaniem Visio; Stosowanie szablonów; Połączenia ze źródłami danych; Zaawansowane funkcje Visio; 2. Microsoft Project: Organizacja pracy w MS Project; Tworzenie harmonogramów pracy zespołowej w MS Project; Zaawansowane formatowanie harmonogramów.	Z	1	Aktywność na zajęciach laboratoryjnych, zaliczenie poszczególnych ćwiczeń laboratoryjnych. Test na platformie zdalnego nauczania.
Przedmioty podstawowe	Kurs inżynierski	K_W14, K_W17, K_U02, K_U09, K_U10, K_U15, K_U16, K_K03	1. Platformy sprzętowe do szybkiego prototypowania urządzeń technicznych; 2. Wprowadzenie do platformy Arduino: typy stałych i zmiennych, sterowanie przepływem programu, opóźnienia, instrukcje warunkowe, pętle, przerwania, odmierzenie czasu, obsługa wejść cyfrowych, obsługa wyjść cyfrowych, obsługa wejść analogowych, komunikacja z komputerem, wykorzystanie bibliotek (serwomechanizm, klawiatura matrycowa); 3. Wprowadzenie do interfejsów komunikacyjnych: port szeregowy – UART, interfejs I2C, interfejs Bluetooth; 4. Prototypowanie prostych urządzeń pomiarowych: dalmierz ultradźwiękowy, termometr, barometr. 5. Elementy i moduły do ekspozycji informacji: diody RGB; obsługa wyświetlacza ciekłokrystalicznego (LCD) z interfejsem HD44780; 6. Wprowadzenie do środowiska Matlab: tworzenie skryptów do komunikacji z urządzeniem kontrolno-pomiarowym, prezentacja wyników pomiarów, implementacja prostych algorytmów przetwarzania danych pomiarowych.	Zo	3	Zaliczenie ćwiczeń wykonywanych w ramach laboratorium, ocena aktywności na zajęciach.
	Elektronika i elektrotechnika	K_W05, K_U08, K_U15,	1. Wstęp do elektrotechniki: Elementy elektrotechniki; Pojęcia podstawowe; Stacjonarność. 2. Elementy aktywne – źródła: Źródła autonomiczne, sterowane i parametryczne; Źródła idealne i rzeczywiste; Transformacja źródeł i łączenie źródeł 3. Obwody prądu stałego: Prawa Kirchhoffa i zasada Tellegena; Metoda prądów obwodowych; Metoda potencjałów węzłowych; Twierdzenia o włączaniu źródeł idealnych; Zasada superpozycji; Twierdzenia Thevenina i Nortona. 4. Obwody prądu zmiennego: Elementy reakcyjne i ich łączenie; Wskaz zespolony; Obwody trójfazowe; Zależności energetyczne w obwodzie; Moc i dopasowanie obwodu; Obwody rezonansowe; Uniwersalna krzywa rezonansowa; Dobroć obwodu Twierdzenia o przyrostach.	Zo	4,5	Egzamin pisemny, ocena wykonania ćwiczeń laboratoryjnych.
	Fizyka	K_W03, K_U08,	1. Rachunek wektorowy: skalar, wektor ; działania na wektorach; układy współrzędnych; 2.Kinematyka punktu materialnego: toru ruchu, prędkość i przyspieszenie; ruch w płaszczyźnie; ruch po okręgu; 3. Dynamika punktu materialnego i prawo powszechnej grawitacji: zasady dynamiki Newtona; newtonowski opis grawitacji; układy odniesienia; 4. Prawo zachowania energii: energia kinetyczna, potencjalna, praca; mocy; siły zachowawcze 5.Prawo zachowania pędu i momentu pędu. Grawitacja; 6.Elektrony i kwanty: promieniowanie ciała doskonale czarnego; elektronu; zjawisko fotoelektryczne; dwoista natura materii: promieniowanie elektromagnetyczne/fotony – cząstki 7.Podstawy fizyki jądrowej: teoria budowy atomu; postulaty Bohra; stany energetyczne atomów; modele jądrowe; 8. Pole elektrostatyczne i magnetyczne: wektor natężenia pola i wartość potencjału pola; pole magnetyczne; ładunek w polu elektrycznym i polu magnetycznym; Przepływ prądu a powstające pole magnetyczne 9. Optyka geometryczna: prawa odbicia i załamania światła; rozproszenie światła; zwierciadła; obrazy w zwierciadłach; pryzmat i rozszczepienie światła; soczewki; 10. Optyka falowa: dyfrakcja; interferencja; siatka dyfrakcyjna; 11. Przyrządy optyczne.	Zo/E	5,0	Egzamin na platformie Moodle, ocena wykonania ćwiczeń laboratoryjnych.
	Matematyka	K_W01, K_U09	1. Wiadomości wstępne: Język matematyki; Notacja znanych symboli matematycznych; 2.Elementy algebry liniowej; 3. Wyznaczniki; 4. Układy równań liniowych; 5. Algebra wektorów; 6. Zbiór liczb zespolonych; 7. Algebra wektorów; 8. Rachunek różniczkowy funkcji jednej zmiennej; 9. Ciągi liczbowe; 10. Pochodna funkcji jednej zmiennej; 11. Rachunek całkowy funkcji jednej zmiennej; 12. Równania różniczkowe	Zo/E	4,5	Ocena aktywności na ćwiczeniach, Ocena wykonania zadań reprezentujących poszczególne działy tematyczne
	PDW: Matematyka dyskretna (zas. Programowania)*	K_W01, K_W02, K_U09	1.Elementy teorii liczb: Indukcja i rekurencja; Podzielność – algorytm Euklidesa i jego implementacja programowa w C#, rozszerzony algorytm Euklidesa i jego implementacja programowa w C#; Liczby pierwsze, sito Eratostenesa, liczby względnie pierwsze, działania modularne, redukcja modulo - implementacja programistyczna C#; Relacja przystawiania – określenie, notacja, klasy reszt modulo; Obliczanie odwrotności modulo; Rozwiązywanie równań kongruencyjnych. 2. Elementy teorii informacji: Model teorii informacji według Shanon; Entropia źródła informacji; Kodowanie bezprefiksowe – kod Huffmana; konstrukcja drzewa binarnego. 3. Struktury algebraiczne: Podstawowe struktury algebraiczne – grupa, pierścień, ciało, algebra; Pierścień wielomianów – działania w pierścieniu wielomianów o współczynnikach z ciała binarnego, rozkład wielomianów - implementacja programistyczna 4. Pewne problemy złożoności obliczeniowej: Wykonywanie działań w systemie binarnym; Szacowanie czasu wykonywania działań arytmetycznych (notacja omikron, notacja theta, notacja omega); Czas wielomianowy. 4. Elementy kryptografii. Kryptografia symetryczna i asymetryczna. Wprowadzenie do kryptoanalizy. Protokoły kryptograficzne. Prawne uregulowania dotyczące kryptografii w Polsce, UE i na świecie.	Zo	3,5	Ocena aktywności na ćwiczeniach, Ocena wykonania zadań reprezentujących poszczególne działy tematyczne.
PDW: Matematyka dyskretna (zas. gotowych implementacji)*	K_W01, K_W02, K_U09	1.Elementy teorii liczb: Indukcja i rekurencja; Podzielność – algorytm Euklidesa, rozszerzony algorytm Euklidesa - wykorzystanie gotowych implementacji; Liczby pierwsze, sito Eratostenesa, liczby względnie pierwsze, działania modularne, redukcja modulo; Relacja przystawiania – określenie, notacja, klasy reszt modulo; Obliczanie odwrotności modulo - wykorzystanie gotowych implementacji; Rozwiązywanie równań kongruencyjnych. 2. Elementy teorii informacji: Model teorii informacji według Shanon; Entropia źródła informacji; Kodowanie bezprefiksowe – kod Huffmana; konstrukcja drzewa binarnego - zastosowanie gotowych implementacji; 3. Struktury algebraiczne: Podstawowe struktury algebraiczne – grupa, pierścień, ciało, algebra; Pierścień wielomianów – działania w pierścieniu wielomianów o współczynnikach z ciała binarnego, rozkład wielomianów - wykorzystanie gotowych implementacji 4. Pewne problemy złożoności obliczeniowej: Wykonywanie działań w systemie binarnym; Szacowanie czasu wykonywania działań arytmetycznych (notacja omikron, notacja theta, notacja omega); Czas wielomianowy. 4. Elementy kryptografii. Kryptografia symetryczna i asymetryczna. Wprowadzenie do kryptoanalizy. Protokoły kryptograficzne. Prawne uregulowania dotyczące kryptografii w Polsce, UE i na świecie.	Zo	3,5	Ocena aktywności na ćwiczeniach, Ocena wykonania zadań reprezentujących poszczególne działy tematyczne.	
Przedmioty kierunkowe i obszarowe						
Programowanie	K_W06, K_W07, K_W10, K_U02, K_U04, K_U15, K_U16, K_K03	Podstawowe pojęcia: Struktura programu w języku C#; Typy danych w programowaniu strukturalnym; Wykorzystanie typów prostych (int, float, bool, ...); Wykorzystanie typów tablicowych jedno i dwuwymiarowych; Definicja struktur; Wykorzystanie instrukcji złożonych: Instrukcje warunkowe (if, if..else, if else); Instrukcje iteracyjne (for, while, do..while, itp); Instrukcje wyboru (switch)	Zo	4,0	Kolokwium sprawdzające - wykład, Ocena wykonania zadań w ramach laboratorium,	
Programowanie obiektowe	K_W06, K_W07, K_W10, K_U02, K_U04, K_U15, K_U16, K_K03	Wprowadzenie do paradygmatu obiektowości: Ogólne pojęcie klasy; Definiowanie metod i konstruktorów zwykłych; Wykorzystanie specyfikatorów dostępu (public, private, protected); Hermetyzacja; Dziedziczenie; Klasa abstrakcji	Zo	4,5	Ocena wykonania zadań w ramach laboratorium, Ocena projektu programistycznego	

Program studiów cz.2

Obszar: **Grafika i projektowanie 3D**

Moduły kształcenia wraz z zakładanymi efektami uczenia się						
Systemy operacyjne	K_W08, K_W04, K_U02	1.Podstawowe pojęcia i klasyfikacje: Funkcje i zadania systemów operacyjnych; Ewolucja systemów operacyjnych; Klasyfikacje systemów operacyjnych; Model warstwowy komputera wirtualnego; Model warstwowy systemu operacyjnego i zadania poszczególnych warstw. 2. Jądro systemu operacyjnego i zarządzanie procesami: Ścieżki krytyczne; Synchronizacja procesów; Technika semaforowa Dykstry i jej zastosowania; Zakleszczenia w systemie operacyjnym; Nadzór przerwań; 3. Zarządzanie pamięcią: Celowość oraz zasada adresowania wirtualnego; Relokacja; Logiczne i fizyczne zasady organizacji pamięci; Rejestry bazowe, przesunięcia i rejestry graniczne; Segmentacja, stronicowanie i migotanie stron; Strategie przydziału stron; 4.Zarządzanie systemem we/wy: Koncepcja wirtualnych modułów we/wy; Procedury obsługi oraz zarządzanie modułami we/wy; Buforowanie i spooling; 5.Zarządzanie plikami: Celowość organizacji systemu plików; Organizacja i struktura systemu plików; Metody dostępu do plików; Współużytkowanie i ochrona plików; 6. Komunikacja użytkownika z systemem: Interface tekstowy i graficzny; Zadania operatora systemu komputerowego; Zadania administratora systemu komputerowego; Programy monitorujące pracę systemu komputerowego i sieci komputerowej; 7. Ogólna charakterystyka współczesnych systemów operacyjnych: Unix, Linux, Windows.	Zo	4	Ocena wykonania poszczególnych ćwiczeń laboratoryjnych, Ocena aktywności na zajęciach	
Architektura systemów komputerowych	K_W08, K_W04, K_U02	1. Podstawowe wiadomości z architektury komputerów. Ogólny model architektury komputera: Model von Neumana i model Harvardzki; obecny model komputera; moduły komputera 2. krótki opis współpracy modułów komputera: Kody liczbowe i operacje na różnych reprezentacjach liczb 3. Operacje logiczne i przykłady ich realizacji: zagadnienia dotyczące przepływu prądu elektrycznego; oporności ohmowe i nieohmowe; urządzenia półprzewodnikowe (dioda, tranzystor); dioda, tranzystor jako klucz przełączający; realizacja na kluczu diodowym; realizacja na kluczu tranzystorowym; bramki logiczne na tranzystorach bipolarnych i polowych 4. Cyfrowe układy scalone: układy scalone realizujące funkcje logiczne; układy scalone sekwencyjne 5. Pamięci i sposoby ich realizacji: rodzaje pamięci stosowanych w komputerze; pamięci realizowane na tranzystorach; pamięci półprzewodnikowe i pamięci masowe; pamięci realizowane na kondensatorach (tranzystory polowe); pamięci na układach sekwencyjnych; pamięci typu „tylko do zapisu” – ROM i inne; pamięci typu „do zapisu i do odczytu” – RAM i inne; pamięci matrycowe; pamięci programowalne 6. Mikroprocesor (CPU): architektura mikroprocesora; jednostka arytmetyczno-logiczna (ALU) mikroprocesora; rejestry; układ wykonawczy; pamięci podręczne L1 i L2 i L3; przykłady mikroprocesorów 7. Układy otoczenia procesora (chip set) 8. Układy transmisji danych: szyny danych, szyny rozkazów, szyny adresowe; magistrala ISA; magistrala PCI 9.Architektura mikrokomputerów: układy wejścia/wyjścia; obsługa przerwań; kontrolery przesyłań danych; układy DMA; układy licznikowe 10. Architektura komputerów opartych na mikroprocesorach CISc, mikroprocesory Intel 11. Tendencje rozwojowe architektury komputerów.	Zo/E	3,5	Egzamin pisemny, ocena wykonania ćwiczeń laboratoryjnych.	
Bazy danych	K_W06, K_W12, K_U02, K_U03, K_U04, K_U19	1.Podstawowe pojęcia bazodanowe: Dane, informacja, BD, SZBD; Klasyfikacja i architektura SZBD 2. Podstawy projektowania systemów baz danych: konstrukcja modelu konceptualnego; Transformacja modelu konceptualnego do modelu relacyjnego; Cel i sens normalizacji modelu relacyjnego 3.Podstawy modelowania związków encji: ogólne pojęcie encji; związki między encjami i ich notacja 4. Ograniczenia dla pól tabeli: Rodzaje ograniczeń (check, unique, NOT NULL itp.); Maski wprowadzania; Reguły poprawności. 5. Metodyki projektowania aplikacji bazodanowych (Entity Framework): Code First, DB First, Model First.	Zo/E	4,5	Egzamin pisemny lub ustny, ocena wykonania ćwiczeń laboratoryjnych.	
Graficzne formy komunikacji	K_W13, K_U17, K_K04	1. Podstawy komputerowej obróbki obrazu przez pracę na maskach i warstwach, reguł i zasad wykorzystywanych w pracy grafika komputerowego, prawidłowego wykorzystywania funkcji programu graficznego; 2. Podstawy DTP; 3. projektowanie interfejsów graficznych aplikacji webowych pod kątem wykorzystania frameworku CSS; 4. Projektowanie interfejsów graficznych aplikacji mobilnych; 5. Dostosowywanie grafiki dla różnych urządzeń i rozdzielczości. 6. Projektowanie uniwersalne interfejsów graficznych. 7. Wymagania i normy prawne w projektowaniu interfejsów użytkownika.	Zo	2,5	Ocena wykonania poszczególnych ćwiczeń laboratoryjnych	
Sieci komputerowe	K_W11, K_U04, K_U15, K_U16, K_K01	1. Wprowadzenie: Historia sieci komputerowych; Model ISO-OSI; Rodzaje i topologie sieci; Media transmisyjne i ich parametry; Rodzaje okablowania; 2. Ethernet: Metody dostępu do medium transmisyjnego; Standardy – FastEthernet, GigabitEthernet; 3. Sieci WAN: Frame Relay; ATM; 4. Warstwa sieciowa; Adresowanie IP; CIDR, VLSM; Uzyskiwanie adresu IP (BOOTP, DHCP, ARP/RARP); 5. Routing Zasada działania routera; Routing statyczny; Protokoły routingu dynamicznego (RIP, OSPF); 6. Warstwa transportowa; Protokoły TCP; Protokoły UDP; 7. Sieci bezprzewodowe; Rozwój standardu 802.11; Rodzaje modulacji i podstawowe parametry; 8. Usługi sieci TCP/IP; Poczta: SMTP, IMAP i POP3; Zdalny dostęp: Telnet, SSH; System DNS; Transmisja danych: FTP i SCP; Usługi WWW: HTTP; 9. Bezpieczeństwo sieci: Ochrona danych w sieci; SSL; Metody projektowania sieci bezpiecznych; Analiza ruchu; Firewall i systemy IDS.	Zo/E	4,5	Egzamin pisemny, ocena wykonania ćwiczeń laboratoryjnych.	
Inżynieria oprogramowania	K_W07, K_W09, K_U14, K_W10, K_W14, K_U02	1.Cykł życia oprogramowania. 2.Specyfika projektów informatycznych, zasady skutecznego działania. 3.Przegląd metod i narzędzi do wytwarzania oprogramowania. 4.Cykł życia oprogramowania. 5.Projektowanie oprogramowania: metodyki strukturalne, metodyki obiektowe (diagram klas i obiektów). 6.Wybrane modele UML. 7.Wzorce projektowe, geneza wzorców projektowych, katalog wzorców projektowych. 8.Zarządzanie konfiguracją, wersjonowanie, zmiany generowane przez klienta, programistów i wdrożeniowców. 9.Koszty błędów popełnianych na poszczególnych etapach cyklu życia oprogramowania. 10.Testowanie oprogramowania. 11.Ewolucja oprogramowania. 12.Problematyka systemów odziedziczonych. 13.Modyfikacja i restrukturyzacja oprogramowania. 14. Licencjonowanie oprogramowania. Prawo autorskie, w kontekście oprogramowanie w Polsce, UE i na świecie.	Zo	5,5	Kolokwium zaliczeniowe z wykładu, Ocena wykonania zadań w ramach laboratorium	
Grafika inżynierska	K_W04, K_W13, K_U02, K_U07, K_U17,	1.cele stosowania oprogramowania CAD; 2.geneza stosowania CAD w światowym przemyśle; 3.obecny stan wykorzystania CAD w Polsce i na świecie; 4.charakterystyka wybranych producentów oraz dostawców nowoczesnego oprogramowania CAD we współczesnym przemyśle, w Polsce i na świecie; 5.najważniejsze obszary współczesnego przemysłu, gdzie zastosowanie oprogramowania CAD jest powszechne; 6. teoretyczne podstawy klasyfikacji oprogramowania do grup CAD/CAM/CAE/PDM 7. Tworzenie podstawowych figur w aksjometrii; 8. Ćwiczenie aksjometrii ze względu na kierunek rzutowanych osi układu prostokątnego; 9. Aksjometrią w rysunku technicznym – przykłady użycia, ćwiczenie; 10. Ćwiczenie rzutowania prostokątnego; 11. Wykorzystanie programu CAD w rysunku technicznym; 12. Ćwiczenie wymiarowania z wykorzystaniem programu typu CAD.	Zo	6	Ocena wykonania zadań graficznych i umiejętności posługiwania się narzędziami dostępnymi w oprogramowaniu CAD w zakresie rysunku technicznego	
Audyt i bezpieczeństwo systemów informatycznych	K_W04, K_W07, K_W09, K_U02, K_U03, K_U05, K_U14, K_K02	Wprowadzenie do zarządzania bezpieczeństwem systemów informatycznych. Procesy zarządzania bezpieczeństwem systemów informatycznych. System zarządzania bezpieczeństwem informacji. Model PDCA w procesach ISMS. Wprowadzenie do audytowania. Standaryzacja w audycie i bezpieczeństwie systemów informatycznych. Przegląd znanych metodyk prowadzenia audytu systemów informatycznych. Wykonanie audytu. Planowanie długoterminowe. Planowanie ciągłości działania. Wykorzystanie oprogramowania narzędziowego w audycie. Przestępczość komputerowa w kontekście obowiązującego prawa.Typowe ataki intruzów na system komputerowy i ogólne zasady działania systemów wykrywania intruzów (IDS) oraz oprogramowanie antydestrukcyjne. Metody zabezpieczeń przed atakami. Dokumentacja polityki bezpieczeństwa przedsiębiorstwa. Analiza ryzyka i audyt bezpieczeństwa systemów informatycznych. Normalizacje międzynarodowe w dziedzinie bezpieczeństwa (np. ITSEC, COMMON CRITERIA, BS, ISO), standardy i zasady dobrych praktyk. Szyfrowanie symetryczne i asymetryczne. Protokoły kryptograficzne. Kryptoanaliza szyfrów symetrycznych i asymetrycznych. Zastosowania i konfiguracja „zapór ogniowych”. Problematyka bezpieczeństwa sieci bezprzewodowych . Współpraca z Centrum Certyfikacji	E/Zo	5,5	Ocena wykonania poszczególnych zadań . Kolokwium na ocenę - wykład	
Analiza danych pomiarowych	K_U08, K_U09	1. Wprowadzenie do analizy danych: rodzaje danych: ilościowe vs jakościowe, błędy pomiarowe i niepewność 2. Elementy statystyki opisowej: średnia, mediana, dominanta odchylenie standardowe, wariancja, rozstęp, kwartyle 3. Wizualizacja danych: rodzaje wykresów i ich zastosowanie, 4. Analiza błędów i niepewności: błędy systematyczne i przypadkowe, obliczanie niepewności standardowej i złożonej 5. Korelacja i regresja: współczynnik korelacji i regresja liniowa 6. Zastosowanie analizy danych w kontekście informatycznym: sane w systemach informatycznych, analiza logów, metryk systemowych, danych z baz danych	Zo	2,5	Ocena wykonania poszczególnych zadań .	

Program studiów cz.2

Obszar: **Grafika i projektowanie 3D**

Moduły kształcenia wraz z zakładanymi efektami uczenia się						
Moduł A: Przedmioty kierunkowe	Zarządzanie projektami informatycznymi	K_W07, K_U10, K_U18, K_U19, K_K03, K_K07	1.Cykli życia projektu IT; Planowanie projektu informatycznego; 3.Definiowanie podziału pracy; 4. Określenie budżetu projektu; 5. Zarządzanie zespołem ludzkim; 6. Metodyka klasyczna (kaskadowa); 7. Metodyki zwinne (Scrum, Lean, Extreme Programming); 8. Narzędzia informatyczne wspomagające zarządzanie projektem. 9. Case study na bazie projektu programistycznego.	Zo	1	Zaliczenie ćwiczeń wykonywanych w ramach audytorium, ocena aktywności na zajęciach.
	PDW: Sztuczna inteligencja (Programowanie)	K_W06, K_W07, K_W10, K_U04, K_U16	1.Sztuczne sieci neuronowe: modele neuronu, przegląd metod uczenia sieci, sieci neuronowe jednokierunkowe warstwowe, sieci o radialnych funkcjach bazowych, sieci rekurencyjne, sieci samoorganizujące się, sieci typu spiking, dobór optymalnej architektury i zbioru danych uczących, wybrane zastosowania sieci neuronowych. Implementacja sieci neuronowych implementacja w wybranych językach C++/C#/Java/Python. Sprzętowe platformy dedykowane implementacji sztucznych sieci neuronowych. 2. Logika rozmyta: zbiory rozmyte; interpretacja i wyznaczenie funkcji przynależności; operacje na zbiorach rozmytych w wybranych językach programowania C++/C#/Java/Python. Systemy neuronowo-rozmyte. Regulatory rozmyte. Zastosowanie logiki rozmytej. 3. Algorytmy genetyczne: algorytmy genetyczne a tradycyjne metody optymalizacji z wykorzystaniem środowiska Matlab, podstawowe pojęcia w algorytmach genetycznych, klasyczny algorytm genetyczny, kodowanie rozwiązań z wykorzystaniem środowiska Matlab; funkcja przystosowania; operatory genetyczne; selekcja osobników; algorytmy genetyczne do optymalizacji funkcji wielokryterialnej. Przykłady zastosowania algorytmów genetycznych. 4. Systemy ekspertowe: rodzaje systemów ekspertowych; struktura systemu ekspertowego; reprezentacja i kodowanie wiedzy; wnioskowanie; narzędzia realizacji. Przykłady zastosowania systemów ekspertowych. 5. Uczenie maszynowe. 6. Deep learning – narzędzia, zastosowanie i implementacja rozwiązania w typowych, dla układów sterowania, platformach sprzętowych.	Zo	3	Kolokwium na ocenę - wykład, Ocena poszczególnych zadań w ramach laboratorium
	PDW: Sztuczna inteligencja (Matlab)	K_W06, K_W07, K_W10, K_U04, K_U16	1.Sztuczne sieci neuronowe: modele neuronu, przegląd metod uczenia sieci, sieci neuronowe jednokierunkowe warstwowe, sieci o radialnych funkcjach bazowych, sieci rekurencyjne, sieci samoorganizujące się, sieci typu spiking, dobór optymalnej architektury i zbioru danych uczących, wybrane zastosowania sieci neuronowych. Implementacja sieci neuronowych w środowisku Matlab. Sprzętowe platformy dedykowane implementacji sztucznych sieci neuronowych. 2. Logika rozmyta: zbiory rozmyte; interpretacja i wyznaczenie funkcji przynależności; operacje na zbiorach rozmytych z wykorzystaniem środowiska Matlab. Systemy neuronowo-rozmyte. Regulatory rozmyte. Zastosowanie logiki rozmytej. 3. Algorytmy genetyczne: algorytmy genetyczne a tradycyjne metody optymalizacji z wykorzystaniem środowiska Matlab, podstawowe pojęcia w algorytmach genetycznych, klasyczny algorytm genetyczny, kodowanie rozwiązań z wykorzystaniem środowiska Matlab; funkcja przystosowania; operatory genetyczne; selekcja osobników; algorytmy genetyczne do optymalizacji funkcji wielokryterialnej. Przykłady zastosowania algorytmów genetycznych. 4. Systemy ekspertowe: rodzaje systemów ekspertowych; struktura systemu ekspertowego; reprezentacja i kodowanie wiedzy; wnioskowanie; narzędzia realizacji. Przykłady zastosowania systemów ekspertowych. 5. Uczenie maszynowe. 6. Deep learning – narzędzia, zastosowanie i implementacja rozwiązania w typowych, dla układów sterowania, platformach sprzętowych.	Zo	3	Kolokwium na ocenę - wykład, Ocena poszczególnych zadań w ramach laboratorium
	PDW: Systemy wbudowane (architektura 8bit i 16bit)	K_W04, K_W05, K_W07, K_U16, K_K01	1. Wprowadzenie do systemów wbudowanych: Architektura (wejścia, wyjścia, jednostki obliczeniowe, pamięć), Protokoły komunikacyjne. Implementacje sprzętowe i programowe. Przetwarzanie danych a zużycie energii. 2. Architektury mikroprocesorów i mikrokontrolerów: Jednostka arytmetyczno-logiczna. Systemy sterowania. Mapa pamięci. Liczniki, timery, układy watchdog. Urządzenia peryferyjne. 3. Mikrokontrolery 8051: Architektura mikrokontrolera; Asembler mikrokontrolera; Projektowanie systemów wbudowanych opartych o 8051. Układy aplikacyjne. 4. Mikrokontrolery z rdzeniem AVR: Architektura mikrokontrolera. Asembler mikrokontrolera. Środowisko programistyczne i kompilator C dla rdzenia AVR. Projektowanie systemów wbudowanych opartych o rdzeń AVR. Układy aplikacyjne. 5. Systemy czasu rzeczywistego w systemach wbudowanych: Projektowanie systemów niezawodnych; Implementacja systemu GNU/Linux. 6. Projektowanie układów i urządzeń z mikrokontrolerami: zabezpieczanie wejść i wyjść analogowych i cyfrowych, projektowanie układów zasilania dla mikrokontrolerów, sprzętowe i programowe układy WD, generatory sygnałów zegarowych, projektowanie obwodów drukowanych (PCB). Obniżanie pobory mocy i zapotrzebowania energetycznego. 7. Wymagania prawne (certyfikacja) dla urządzeń zawierających układy programowalne.	Zo/E	3	Kolokwium na ocenę - wykład, Ocena poszczególnych zadań w ramach laboratorium
	PDW: Systemy wbudowane (architektura 32bit)	K_W04, K_W05, K_W07, K_U16, K_K01	1. Wprowadzenie do systemów wbudowanych: Architektura (wejścia, wyjścia, jednostki obliczeniowe, pamięć); Protokoły komunikacyjne; Implementacje sprzętowe i programowe; Przetwarzanie danych a zużycie energii; 2. Architektury mikroprocesorów i mikrokontrolerów: Jednostka arytmetyczno-logiczna; Systemy sterowania; Mapa pamięci; Liczniki, timery, układy watchdog; Urządzenia peryferyjne; 3. Mikrokontrolery ARM: Architektura mikrokontrolera; Asembler mikrokontrolera; Projektowanie systemów wbudowanych opartych o ARM; Układy aplikacyjne; 4. Projektowanie systemów wbudowanych opartych o rdzeń ARM; Układy aplikacyjne; 5. Systemy czasu rzeczywistego w systemach wbudowanych: Projektowanie systemów niezawodnych; Implementacja systemu GNU/Linux; Implementacja systemu Windows. 6. Projektowanie układów i urządzeń z mikrokontrolerami: zabezpieczanie wejść i wyjść analogowych i cyfrowych, projektowanie układów zasilania dla mikrokontrolerów, sprzętowe i programowe układy WD, generatory sygnałów zegarowych, projektowanie obwodów drukowanych (PCB). Obniżanie pobory mocy i zapotrzebowania energetycznego. 7. Wymagania prawne (certyfikacja) dla urządzeń zawierających układy programowalne.	Zo/E	3	Kolokwium na ocenę - wykład, Ocena poszczególnych zadań w ramach laboratorium
	Technologie WWW	K_W06, K_W10, K_U15, K_U16	1.Podstawowe technologie - języki skryptowe związane z Internetem: HTML, XHTML, DHTML, CSS, ASP; Omówienie modeli sieciowych: Client – Server; Publikowanie witryny WWW; 2.Wprowadzenie do HTML : struktura dokumentu HTML; użycie podstawowych znaczników HTML; osadzanie grafiki, obiektów multimedialnych; hiperłącza; 3.Kaskadowe arkusze stylów (CSS) (wykład, laboratorium): implementacja arkuszy osadzonych w dokumentie i dołączanych; definiowanie klas; atrybuty stylu dla selektorów i klas; 4. ASP - generowanie dynamicznych stron WWW wykonywanych po stronie serwera,	Zo	3,5	Test na platformie moodle - wykład, Ocena poszczególnych zadań w ramach laboratorium
	Narzędzia sztucznej inteligencji	K_W07, K_U01, K_U04, K_U08, K_K01	1. Lokalnie uruchamianie modeli językowych. 2. Budowanie wirtualnych asystentów. 3. Wykorzystanie narzędzi no-code i low-code do budowy systemów wspartych sztuczną inteligencją. 4. Tworzenie kodu programistycznego ze wsparciem sztucznej inteligencji. 5. Przygotowanie i zarządzanie dokumentacją techniczną wsparte sztuczną inteligencją. 6. Rozwiązania sprzętowe i programistyczne dla AIOT	Zo	4,5	Ocena poszczególnych zadań w ramach laboratorium
	PDW: Wieloplatformowe aplikacje mobilne	K_W10, K_U16	1. Wprowadzenie do urządzeń mobilnych, takich jak smartfony, tablety, laptopy; 2. Obsługa urządzeń z systemem Android. 3. Zastosowanie środowiska Unity w celu tworzenia wieloplatformowych aplikacji dla urządzeń mobilnych; 4. Wykorzystywanie assetów w celu szybkiego prototypowania aplikacji; 5. Wyjaśnienie pojęć GameObject, Camera, RayCast; 6. Projektowanie świata gry - 2D lub 3D. 7. Tworzenie skryptów w języku C#. 8. Renderowanie obrazów 2D na ekranie; 9. Tworzenie klas, właściwości, zdarzeń; 10. Aplikowanie animacji do obiektów, dynamiczne tworzenie cząsteczek (particles); 11. Kontrola czasu gry – implementacja opóźnień wykonywania akcji, w tym wykorzystanie Coroutines; 12. Zapisywanie stanu z wykorzystaniem serializacji danych; 13. Tworzenie prostych agentów wykorzystujących sztuczną inteligencję w celu poruszania się (NavMesh);	Zo	3,5	Ocena poszczególnych zadań w ramach laboratorium
	PDW: Aplikacje VR/AR	K_W10, K_U16	1. Wprowadzenie do wirtualnej i rozszerzonej rzeczywistości; 2. Obsługa urządzeń HTC Vive / Oculus Rift / Oculus Quest 2 / PS4 VR / Microsoft Hololens. 3. Konfiguracja środowiska Unity dla aplikacji wirtualnej rzeczywistości - obsługa i testowanie z wykorzystaniem gogli VR/AR; 4. Wykorzystywanie assetów w celu szybkiego prototypowania aplikacji; 5. Wyjaśnienie pojęć GameObject, Camera, RayCast; 6. Projektowanie świata gry - 3D. 7. Tworzenie skryptów w języku C#. 8. Renderowanie obrazów 2D na ekranie; 9. Tworzenie klas, właściwości, zdarzeń; 10. Prototypowanie aplikacji VR/AR - projekt grupowy	Zo	3,5	Ocena poszczególnych zadań w ramach laboratorium

Program studiów cz.2

Obszar: **Grafika i projektowanie 3D**

Moduły kształcenia wraz z zakładanymi efektami uczenia się						
Pakiety biurowe	K_U07, K_U19,	1. Wprowadzenie: skład, dostępność oraz licencje 2. Edytory tekstu: wprowadzenie (interfejs użytkownika: wstążka, zakładki, pasek narzędzi, tworzenie, zapisywanie i otwieranie dokumentów, widoki dokumentu i podstawowe ustawienia), formatowanie tekstu i akapitów, praca z obiektami, struktura dokumentu, narzędzia recenzji i współpraci, przygotowanie dokumentu do publikacji 3. Arkusz kalkulacyjny: Wprowadzenie (omówienie interfejsu: wstążka, komórki, kolumny, wiersze; tworzenie, zapisywanie i otwieranie skoroszytów; podstawowe operacje na komórkach: wpisywanie danych, kopiowanie, wypełnianie); Formatowanie danych i arkuszy 4. Formuły i funkcje; Sortowanie, filtrowanie i tabele; Wykresy i wizualizacja danych; Tabele przestawne 5. Tworzenie prezentacji: tworzenie slajdów i układów, wstawianie multimediów i animacji, motywy i szablony, widok prezentera i tryb pokazu, współpraca nad prezentacją online 6. Zarządzanie pocztą i kalendarzem: konfiguracja konta e-mail, organizacja skrzynki odbiorczej, foldery, reguły, kalendarz, spotkania, zaproszenia, zadania i notatki, integracja z innymi aplikacjami 7. Przechowywanie danych w chmurze	Zo	3,0	Ocena poszczególnych zadań w ramach laboratorium	
PDW: Projektowanie uniwersalne (aplikacje VR)	K_W13, K_U02, K_U16	Definicja projektowania uniwersalnego. Cele strategii uniwersalnego projektowania. Projektowanie uniwersalne jako strategiczne podejście do planowania i projektowania zarówno produktów jak i odpowiedniego otoczenia. Projektowanie uniwersalne jako strategia normatywna. Wymagania uniwersalnego projektowania w sektorze usług. Uniwersalne projektowanie w wymiarze społecznym.	Z	0,5	Ocena poszczególnych zadań w ramach laboratorium	
PDW: Projektowanie uniwersalne (aplikacje internetowe)	K_W13, K_U02, K_U16	Omówienie struktury standardu WCAG 2.1 - postrzegalność, funkcjonalność, zrozumiałość, solidność. Poziomy zgodności - A, AA, AAA. Struktura języka HTML - elementy i ich atrybuty. Tworzenie interfejsu zgodnego z WCAG 2.1 z wykorzystaniem Bootstrap.	Z	0,5	Ocena poszczególnych zadań w ramach laboratorium	
Szybkie prototypowanie (druk 3D)	K_W13, K_U04, K_U07, K_U08	1. Wprowadzenie do prototypowania. 2. Prototypowanie w informatyce i dziedzinach pokrewnych. 3. Prototypowanie w projektowaniu urządzeń – koncepcja produktu: wykonanie projektu (modelu 3D downlinej prostej formy użytkowej) z wykorzystaniem wybranego oprogramowania (np. Blender); Wykonanie prototypu – wstępnej wersji produktu (eksport modelu 3D do formatu stl; wybór materiału dla druku 3D, ustalenie parametrów wydruku – dokładności, stopnia wypełnienia, temperatury głowicy, temperatury stołu; przygotowanie pliku g-code z wykorzystaniem oprogramowania typu Slicer; wydruk prototypu); testowanie prototypu (ocena prototypu pod względem jakości uzyskanej powierzchni; ocena prototypu pod kątem funkcjonalności względem założeń koncepcyjnych); poprawa użyteczności (poprawa modelu 3D, zmiana jego formy lub cech użytkowych jeżeli wystąpi taka konieczność na skutek testowania prototypu; ponowny wydruk).	Zo	2	Ocena poszczególnych zadań w ramach laboratorium	
Zespołowe przedsięwzięcie inżynierskie	K_W07, K_U10, K_U18, K_U19, K_K03, K_K07	Przygotowanie projektu inżynierskiego dostosowanego do obszaru studiów z zakresu szeroko rozumianej informatyki. Zadaniem studentów jest przedstawienie rozwiązania (projekt urządzenia, projekt aplikacji, projekt wdrożenia) dla problemów o charakterze technicznym, zgłoszonych przez interesariuszy zewnętrznych (firmy) Uczelni.	Zo	3,5	Ocena projektu o charakterze inżynierskim wykonanego przez zespół, ocena zaangażowania w członków zespołu w projekt.	
Algorytmy i złożoności	K_W10, K_U04	1. Podstawowe zasady analizy algorytmów: poprawność, złożoność obliczeniowa algorytmu (pe-symistyczna, oczekiwana); 2. Sortowanie: sortowanie przez porównania (InsertionSort, QuickSort, MergeSort), proste ko-lejki priorytetowe: kopce binarne, HeapSort, sortowanie pozycyjne, złożoność problemu sor-towania; 3. Selekcja: algorytm Hoare'a, algorytm magicznych piątek; 4. Wyszukiwanie i proste słowniki: wyszukiwanie liniowe i binarne, prosty słownik: drzewa po-szukiwań binarnych, haszowanie; 5. Efektywne implementacje słownika: drzewa AVL, drzewa typu splay, B-drzewa; 6. Złożone struktury danych; wzmocnione kolejki priorytetowe: kolejki dwumianowe, kopce Fi-bonacciego, efektywne sumowanie zbiorów rozłącznych; 7. Algorytmy grafowe; 8. NP-zupełność: klasa NP, problemy NP-trudne i NP-zupełne	Zo	1	Kolokwium	
Animacja w grafice	K_W13, K_U16, K_U07	1. Wstęp do animacji postaci, obiektów. 2. System cząsteczek, fizyka obiektów 3. Narzędzia: weight paint, pose mode. Tworzenie szkieletów postaci. 4. Modyfikatory 5. Ustawienia kamery i światła. Sceny. 6. Renderowanie gotowej animacji.	Zo	2,5	Ocena poszczególnych zadań w laboratorium	
Grafika 2D - grafika wektorowa	K_W13, K_U07,	Grafika wektorowa – definicja, zalety i wady grafiki wektorowej, matematyczny opis obiektów na płaszczyźnie – odcinek, okrąg, łuk, krzywa parametryczna. Obiekty otwarte i domknięte. Parametry linii, parametry wypełnienia. Skalowanie obiektów – proporcjonalne i nieproporcjonalne. Parametry końców linii. Kopiowanie obiektów. Kolejność obiektów, rozłożenie i wyodrębnianie obiektów. Podstawowe narzędzia stosowane w grafice wektorowej. Narzędzia stosowane do rysowania i modyfikowania kształtu obiektów. Krzywe Béziera – modyfikowanie kształtu na różne sposoby. Tworzenie rysunków złożonych (wieloobiektowych). Elementy grafiki rastrowej w grafice wektorowej – tekstury 2D. Tworzenie napisów, modyfikowanie kształtu liter, bloki tekstu. Drukowanie i wyświetlanie grafiki wektorowej.	Zo/E	5,5	Egzamin pisemny - wykład, Ocena poszczególnych zadań w ramach laboratorium	
Grafika 2D - grafika rastrowa	K_W13, K_U07,	Photoshop : Głębia bitowa; Kolory CMYK, RGB; Zamiana kolorystyki; Przestrzeń barw; Czerń w druku: jak ją stosować do różnych publikacji; Profil sRGB; Kolorystyka LAB – omówienie i zastosowanie w fotografii; Budowa obrazu: od piksela po druk; Drukowanie w programie Photoshop; Ustawienia programu; Wydajność programu; Animacja: krótki rys historyczny; Grafika: krótki rys historyczny (omówienie wersji programu Photoshop); Tryby mieszania: omówienie zastosowań; Wykorzystanie różnych typów plików: PSD, PSB, TIFF, JPEG, PNG, GIF i inne	Zo/E	4,5	Egzamin pisemny - wykład, Ocena poszczególnych zadań w ramach laboratorium	
Warsztaty fotografii i wideofilmowania	K_W13, K_U07,	1. Zasady kadrowania i kompozycji obrazu: zasada trójpodziału, złoty podział zasada trójkątów, zasada przekątnych, mocne punkty obrazu. 2. Parametry ekspozycji: czas naświetlania, przesłona, ich wpływ na dynamikę i plastyczność fotografii. 3. Balans bieli. Fotografowanie z użyciem różnych źródeł światła. Stosowanie obiektów o różnej długości ogniskowej i wpływ na fotografię. Obróbka i korekta fotografii cyfrowych - poprawa kompozycji, retusz cyfrowy.	Zo	4	Ocena fotoalbumu, ocena każdej serii fotografii realizowanych w trakcie zajęć, z każdej kategorii tematycznej	
Wykorzystanie sztucznej inteligencji w grafice	K_W13, K_U01, K_U04, K_U07, K_U16	1. Generatywne tworzenie obrazu (Text-to-Image) - instalacja i konfiguracja modeli, przykłady promptów, porównanie narzędzi, prosta integracja API. 2. Analiza i przetwarzanie obrazów (Image Enhancement) - wykorzystanie narzędzi wspartych AI do poprawy rozdzielczości, usuwania artefaktów i szumów, kolorowanie, rekonstrukcja zdjęć. 3. Tworzenie kompozycji łączących strukturę wielu obrazów w różnych stylach. 4. Automatyzacja przepływu pracy – zautomatyzowanie rutynowych zadań przygotowania grafik do publikacji i druku. 5. Animacja i wideo z AI.	Zo	3,0	Ocena projektu indywidualnego na podstawie zadanych wymagań.	
Techniki poligraficzne	K_W13, K_U07,	1. Techniki drukowania: Druk "analogowy". Cyfrowe techniki drukowania; 2. Podstawy typograficznego opracowania druków: Pojęcie składu. Kompozycja strony druku. Podstawowe formaty papieru i druków; 3. Reprodukacja barw w procesie drukowania; 4. Obróbka wykończona produktów poligraficznych: Oprawy miękkie. Oprawy twarde.	Zo	3,0	Ocena aktywności na zajęciach. Ocena wykonania ćwiczeń laboratoryjnych oraz projektów graficznych	
Cyfrowa obróbka zdjęć i filmów	K_W13, K_U07, K_U15, K_K04	Metody poprawy wykadrowania z użyciem narzędzi z programu Photoshop. Poprawa kolorystyki fotografii z wykorzystaniem programu Photoshop - balans bieli, krzywe balansu. Cyfrowy retusz niedoskonałości fotografii - usuwanie martwych pikseli, retusz twarzy. Tworzenie scenariusza filmu, podział na ujęcia, filmowanie ujęć i zasady pracy z osobami z planu zdjęciowego. Przygotowanie do montażu, montaż zasadniczy. Obróbka końcowa. Stosowanie różnych rodzajów przejść między ujęciami.	Zo	4,0	Ocena aktywności na zajęciach. Ocena wykonania projektów graficznych oraz krótkich form filmowych.	
Warsztaty digitalizacji 2D i 3D	K_W13, K_U07,	Podstawy digitalizacji, digitalizacja obiektów płaskich - uwypuklanie lub trawienie faktury, odwzorowanie kolorystyczne i jego korekta, parametry skanowania i skanerów 2D. Techniki skanowania obiektów częściowo transparentnych, Skanowanie 3D - techniki skanowania, rodzaje skanerów, skanowanie przedmiotów, skanowanie osób. Obróbka skanów po procesie skanowania - łączenie chmury punktów w siatkę trójkątów. Nakładanie tekstury.	Zo	3	Ocena wykonania ćwiczeń laboratoryjnych oraz projektu digitalizacji 3D	

Program studiów cz.2

Obszar: **Grafika i projektowanie 3D**

Moduły kształcenia wraz z zakładanymi efektami uczenia się						
Moduł B: Przedmioty obszarowe	Desktop Publishing	K_W13, K_U07,	Teoria składu: 1. Wprowadzenie do procesów DTP, DTP i redakcja techniczna 2. Tok pracy nad publikacją. Jednostki miar typograficznych. Podstawowe pojęcia typograficzne: 3. Pole zadruku, marginesy, kolumny, szpalty, lamy, winieta, tytuł, pagina. Oprogramowanie DTP: 4. Adobe InDesign, QuarkXpress, Corel Ventura, Kombi, Publisher. Typografia w druku: Czcionki i kroje pism, 6. Zasady formatowania tekstu, 7. Zasady ustawienia parametrów tekstu, 8. Typografia w publikacjach wielostronicowych. Fonty: 9. TrueType, Type 1, Open Type, 10. Budowa fontu, 11. Standardy kodowania (CP, Unicode), 12. Problem międzyplatformowości standardów. Formaty arkuszy drukarskich. Składka drukarska. Teoria koloru: 13. Zasady doboru kolorów w druku, Palety kolorów podstawowych, Kolorы dodatkowe. Pojęcia: desktop publishing, word processing, imposition, prepress, press, postpress. Formaty plików komputerowych, ich przydatność i kompatybilność. Przygotowanie pracy do przekazania do drukarni: eksport do plików PDF, skład dokumentu na arkusz zgodny z technika druku, definiowanie nadruków i zalewek nadruki w grafikach importowanych, nadruki obiektów w InDesignie, zalewki. Charakterystyka i struktura współczesnego wydawnictwa. Organizacja pracy zespołowej.	Zo	4	Ocena wykonania ćwiczeń laboratoryjnych oraz wybranego projektu DTP
	Prototypowanie z wykorzystaniem druku 3D	K_W13, K_U04, K_U07, K_U08	1.Koncepcja produktu: Wykonanie projektu - modelu 3D dowolnej prostej formy użytkowej z wykorzystaniem wybranego oprogramowania (np. Blender). 2.Wykonanie prototypu – wstępnej wersji produktu: Eksport modelu 3D do formatu stl, wybór materiału dla druku 3D, ustalenie parametrów wydruku – dokładności, stopnia wypełnienia, temperatury głowicy, temperatury stołu, przygotowanie pliku g-code z wykorzystaniem oprogramowania typu Slicer, wydruk prototypu. 3.Testowanie prototypu: ocena prototypu pod względem jakości uzyskanej powierzchni, ocena wytrzymałości prototypu na oddziaływania mechaniczne, ocena prototypu pod kątem funkcjonalności względem założeń koncepcyjnych. 4.Poprawa użyteczności: poprawa modelu 3D, zmiana jego formy lub cech użytkowych jeżeli wystąpi taka konieczność na skutek testowania prototypu, ponowny wydruk.	Zo	3	Ocena projektu indywidualnego na podstawie zadanych wymagań.
	Prototypowanie z wykorzystaniem maszyn CNC	K_W13, K_U04, K_U07, K_U08	1.Koncepcja produktu: wykonanie projektu - modelu 3D elementu maszyn lub urządzenia z wykorzystaniem wybranego oprogramowania (np. Fusion 360). 2.Wykonanie prototypu – wstępnej wersji produktu: wybór materiału dla frezarki CNC, ustalenie parametrów obróbki – prędkości obrotowej wrzeciona, szybkości posuwu, głębokości skrawania, przygotowanie pliku g-code – ręczne, automatycznie z programu Fusion 360, metody mocowania materiału. 3.Testowanie prototypu: ocena prototypu pod względem jakości, ocena prototypu pod kątem funkcjonalności względem założeń koncepcyjnych. 4.Poprawa użyteczności: poprawa modelu 3D, zmiana jego formy lub cech użytkowych jeżeli wystąpi taka konieczność na skutek testowania prototypu, ponowne frezowanie.	Zo	3	Ocena projektu indywidualnego na podstawie zadanych wymagań.
	Zaawansowane projektowanie i teksturowanie obiektów 3D	K_W13, K_U01, K_U04, K_U07, K_U16	1. Metody modelowania 3D: opracowanie modeli 3D od podstaw z wykorzystaniem wybranego oprogramowania, modele 3D przygotowane na bazie dokumentacji 2D (AutoCAD, SolidWorks), modele 3D przygotowane na bazie zdjęć i rysunków technicznych, skanów 2D. 2. Optymalizacja modeli 3D: zmniejszenie rozmiaru plików i poprawa jakości tekstur, zmniejszenie liczby wyświetlanych trójkątów, uzupełnienie brakujących elementów siatek 3D i mapowania. 3. Rendering modeli 3D: dowolne ujęcia kamer, dokładne zbliżenia, wysokiej jakości tekstury. 4. Wizualizacja modeli z wykorzystaniem technologii VR i AR.	Zo	3,0	Ocena projektu indywidualnego na podstawie zadanych wymagań.
	Graficzny projekt własny	K_W13, K_U02, K_U07, K_U17, K_U19	1. stworzenie briefu projektowego na potrzeby pracy z klientem; 2. zasady tworzenia grafik na potrzeby druku; 3. znaczenie kolorów w grafice użytkowej; 4. tworzenie kompletnej identyfikacji wizualnej (logo, wizytówki, ulotki, tecki, księga znaku, papier firmowy,); 5. DTP: przygotowywanie plików źródłowych pod wymagania drukarni, skład tekstu; 6. case study	Zo	4	Ocena projektu indywidualnego na podstawie zadanych wymagań.
	Środki wyrazu artystycznego i kompozycja w grafice	K_W13, K_U07	1. przedstawienie i omówienie podstawowych środków wyrazu artystycznego: linia, kreska, kolor, plama, kompozycja, perspektywa, tonacja kolorów (walor); 2. przykłady stosowania podstawowych środków wyrazu artystycznego w najbardziej znanych grafikach i obrazach; 3. relacje pomiędzy poszczególnymi środkami wyrazu; 4. Podstawowe elementy kompozycji; 5. Kompozycja otwarta i zamknięta; 6. Kompozycja statyczna i dynamiczna; 7. Kompozycja horyzontalna; 8. Kompozycja wertykalna; 9. Kompozycja diagonalna; 10. Kompozycja symetryczna i asymetryczna; 11. Konwencjonalne techniki kompozycyjne: Złoty podział, Trójpodział, Zasada nieparzystości, Gestalt; 12. Zasady kompozycji Layoutów	Zo	5	Ocena projektu obejmującego wykorzystanie różnych środków wyrazu artystycznego
	Projektowanie obiektów 3D	K_W13, K_U07	1. Modelowanie obiektów 3D: podstawy obsługi programu graficznego; tworzenie i modyfikowanie obiektów 3D; zagadnienia związane z cięciem, łączeniem, odcinaniem obiektów; modelowanie symetryczne; funkcja Extrude i jej zastosowanie; funkcja Solid Edge Tool i jej zastosowanie; modelowanie z użyciem punktów, płaszczyzn, krawędzi. 2. Rzeźbienie modeli 3D. 3. Animacje: renderowanie; ustawienia kamery. 4. Wizualizacja: praca z teksturami, mapowanie obiektów, typy światła, renderowanie widoków.	Zo/E	7,0	Egzamin pisemny - wykład, Ocena poszczególnych zadań w ramach laboratorium
	Web design	K_W10, K_W13, K_U07	1. Obsługa programu Affinity Designer: omówienie podstawowych funkcji (krzywe, kształty, narzędzia tekstów, typy dokumentów, funkcja Text Style i jej zastosowanie); 2. Rodzaje witryn internetowych i ich charakterystyka (landing page, pełna strona WWW, CMS, systemy webowe). 3. Projektowanie witryn internetowych (dopasowanie fontów, znaczenie kolorystyki w projekcie, projektowanie pod frameworki CSS, obecne trendy w projektowaniu, znaczenie fotografii w webdesignie). 4. Przygotowanie projektu dla różnych rozdzielczości (edycja projektu, eksport obrazów, narzędzie Constraint, omówienie narzędzia Export Persona (generowanie obrazów pod różne rozdzielczości, automatyczny eksport plasterków). 5. Narzędzia niezbędne do projektowania witryn internetowych i licencje (Google Fonts, bazy zdjęć stockowych, bazy grafik stockowych, rodzaje licencji).	Zo	5,0	Kolokwium na ocenę - wykład, Ocena poszczególnych zadań w ramach laboratorium
Warsztaty wirtualnej rzeczywistości	K_W13, K_U07	1. Wprowadzenie do technologii wirtualnej rzeczywistości; 2. Bezpieczeństwo użytkowania urządzeń VR/AR; 3. Obsługa urządzeń takich jak: Oculus Rift, HTC Vive, PS 4 VR, Google Daydream; 4. Wprowadzenie do rozszerzonej rzeczywistości z wykorzystaniem Microsoft HoloLens; 5. Projektowanie aplikacji na systemy VR/AR	Zo	3,0	Ocena aktywności na zajęciach, Wykonanie zadań w zakresie VR	
Wykład ekspercki : Rola i obowiązki Dyrektora IT	K_W17, K_W18, K_U19, K_U18, K_U20, K_K02, K_K03, K_K07	1. Roli Dyrektora IT 2. Planowanie i realizacja strategii IT 3. Zarządzanie zespołem IT 4. Budżetowanie i kontrola kosztów IT 5. Bezpieczeństwo informacji i zgodność z regulacjami 6. Zarządzanie infrastrukturą i usługami IT 7.Współpraca z innymi działami 8.Komunikacja i raportowanie 9.Rozwój współpracowników 10. Rola sztucznej inteligencji w wprocesach IT	Zo	2	Projekt grupowy wraz z prezentacją	
Praktyki	Praktyka podstawowa "Kompetencje pracownicze"	K_W18, K_U11, K_U19, K_K07	1. Zasady BHP (praca z urządzeniami techniki komputerowej, ergonomia stanowiska pracy); 2.Funkcjonowanie przedsiębiorstwa lub firmy z branży IT lub firmy, która w swojej działalności w dużej mierze korzysta z dostępnych na rynku narzędzi informatycznych; 3.Trening umiejętności łączenia zdobytej podczas dotychczasowych studiów wiedzy oraz umiejętności między innymi z zakresu projektowania i programowania, systemów operacyjnych, z praktyką działalności przedsiębiorstw i instytucji branży IT; 4.Kształtowanie wzorcowych postaw przyszłego pracownika	Z	11,0	Ocena zeszytu praktyk, Ocena testu na platformie zdalnego nauczania
	Praktyka inżynierska	K_U03, K_U04, K_U11, K_U19, K_K07	1.Zasady BHP (praca z urządzeniami techniki komputerowej, ergonomia stanowiska pracy); 2.Sposoby planowania pracy i prowadzenia dokumentacji technicznej powierzonych studentowi projektów informatycznych; 3. System komputerowy firmy; 4.Sieć komputerowa w firmie; 5.Umiejętność sprawnego komunikowania się z innymi ludźmi, zarządzania czasem i wykorzystania dostępnych i nowoczesnych technologii informatycznych - przygotowanie studenta do realizacji dyplomowej pracy inżynierskiej; 6.Pobudzanie aktywności, rozwijanie inicjatyw i kreatywności studentów przygotowujących ich do realizacji dyplomowej pracy inżynierskiej; 7.Podstawowe pojęcia z zakresu: ochrony własności intelektualnej, prawa autorskiego i własności przemysłowej niezbędne podczas realizacji pracy inżynierskiej.	Z	21,5	Ocena zeszytu praktyk
Proces dyplomowania	Projekt inżynierski	K_W14, K_U01, K_U02, K_U05, K_U07, K_U12, K_U16, K_U17, K_U18, K_U19	Przygotowanie projektu inżynierskiego dostosowanego do obszaru studiów z zakresu szeroko rozumianej informatyki.	Zo	4	Ocena projektu inżynierskiego, aktywność na zajęciach.
	Przygotowanie do egzaminu dyplomowego	K_W15, K_U18, K_K01,	Omówienie zagadnień związanych z egzaminem dyplomowym, przygotowanie się do wystąpienia publicznego dotyczącego projektu inżynierskiego.	Zo	2	Aktywność na zajęciach, ocena prezentacji projektu inżynierskiego.

Program studiów cz.2

Obszar: **Grafika i projektowanie 3D**

Moduły kształcenia wraz z zakładanymi efektami uczenia się					
	Laboratorium dyplomowe/Pracownia dyplomowa	K_W14, K_U01, K_U02, K_U05, K_U07, K_U10, K_U13,	1. Realizacja praktycznej części projektu dyplomowego; 2.Zebranie wyników pomiarów, przeprowadzenie badań eksperymentalnych 3. Sporządzenie dokumentacji	Zo	3 Aktywność na zajęciach, Ocena samodzielności realizacji zadań, pomiarów, konstrukcji, związanych z realizacją projektu inżynierskiego.