


KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

 Projekt współfinansowany przez
Unię Europejską w ramach
Europejskiego Funduszu
Społecznego

UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY


Nazwa przedmiotu		Kod ECTS						
Środowisko programisty		11.3.0805						
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot								
Instytut Informatyki								
Studia								
wydział	kierunek	poziom	pierwszego stopnia					
Wydział Matematyki, Fizyki i Informatyki	Informatyka	forma	niestacjonarne (zaoczne)					
		moduł	wszystkie					
		specjalnościowy	wszystkie					
		specjalizacja	wszystkie					
Nazwisko osoby prowadzącej (osób prowadzących)								
dr Włodzimierz Bzyl; Magdalena Zakrzewska; dr Andrzej Borzyszkowski; prof. UG, dr hab. Tomasz Dzido; mgr Mateusz Miotk; mgr inż. Anna Nenca; mgr Maciej Dziemiańczuk								
Formy zajęć, sposób ich realizacji i przypisana im liczba godzin		Liczba punktów ECTS						
Formy zajęć		4 Przedmiot w wymiarze 4h wykładu i 12h lab. + praca własna studenta						
Wykład, Ćw. laboratoryjne								
Sposób realizacji zajęć								
zajęcia w sali dydaktycznej								
Liczba godzin								
Ćw. laboratoryjne: 12 godz., Wykład: 4 godz.								
Cykl dydaktyczny								
2015/2016 zimowy								
Status przedmiotu		Język wykładowy						
obowiązkowy		polski						
Metody dydaktyczne		Forma i sposób zaliczenia oraz podstawowe kryteria oceny lub wymagania egzaminacyjne						
<ul style="list-style-type: none"> - Wykład z prezentacją multimedialną - ćwiczenia w pracowni komputerowej – rozwiązywanie zadań 		Sposób zaliczenia						
		Zaliczenie (zal)						
		Formy zaliczenia						
		egzamin pisemny testowy						
		Podstawowe kryteria oceny						
		Ocena z ćwiczeń na podstawie wyników z prac domowych oraz aktywności na zajęciach.						
Sposób weryfikacji założonych efektów kształcenia								
zakładany efekt kształcenia	egzamin	kolokwium	projekt	referat	raport	aktywność w dyskusji	obserwacja postawy	
	Wiedza							
K_W09				x		x		
K_W12				x			x	
	Umiejętności							
K_U03						x		
K_U04							x	
	Kompetencje							
K_K01						x	x	
K_K03						x	x	
Określenie przedmiotów wprowadzających wraz z wymogami wstępnymi								

A. Wymagania formalne Brak.	
B. Wymagania wstępne Znajomość podstaw obsługi komputera.	
Cele kształcenia Zapoznanie studentów ze środowiskiem Linux oraz podstawami pracy z systemami zarządzania projektami programistycznymi.	
Treści programowe 1. Podstawy pracy w systemie UNIX 2. Zarządzanie projektem programistycznym za pomocą systemu Git. 3. Wprowadzenie do programowania skryptów powłoki.	
Wykaz literatury <ul style="list-style-type: none"> • A. Robbins, N. H. F. Beebe. „Programowanie skryptów powłoki”. Helion 2005. • Pro Git – professional version control (polskie tłumaczenie) 	
Efekty kształcenia (obszarowe i kierunkowe) K_W09: ma wiedzę na temat inżynierii oprogramowania, projektowania, wzorców projektowych, wykorzystania API, narzędzi i środowisk wytwarzania oprogramowania, cyklu życia projektu informatycznego, specyfikacji oprogramowania, walidacji i weryfikacji, utrzymywania oprogramowania, K_W12: zna podstawowe zasady bezpieczeństwa i higieny pracy w zawodzie informatyka K_U03 potrafi pracować indywidualnie i w zespole informatyków, w tym także potrafi zarządzać swoim czasem oraz podejmować zobowiązania i dotrzymywać terminów K_U04 potrafi porozumiewać się przy użyciu różnych technik w środowisku zawodowym oraz w innych środowiskach, w tym w języku angielskim oraz z wykorzystaniem narzędzi informatycznych K_K01 zna ograniczenia własnej wiedzy i rozumie potrzebę dalszego kształcenia K_K03 potrafi pracować zespołowo; rozumie konieczność systematycznej pracy nad wszelkimi projektami zespołowymi, które mają długofalowy charakter	Wiedza Student zna podstawowe polecenia powłoki Bash. Potrafi korzystać z podręczników online. Zna zasady pracy z jednym z systemów zarządzania oprogramowaniem.
	Umiejętności Student: <ul style="list-style-type: none"> • potrafi korzystać z podstawowych poleceń powłoki • potrafi napisać w edytorze i uruchomić prosty skrypt w Bash'u • umie utworzyć repozytorium i nim zarządzać
	Kompetencje społeczne (postawy) Student: <ul style="list-style-type: none"> • zna ograniczenia własnej wiedzy i rozumie potrzebę dalszego kształcenia • potrafi pracować zespołowo; rozumie konieczność systematycznej pracy nad wszelkimi projektami zespołowymi
Kontakt matwb@ug.edu.pl	