



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 | | 11.3.0723 | |
| Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot | | | |
| Faculty of Mathematics, Physics and Informatics | | | |
| Studia | | | |
| wydział | kierunek | poziom | pierwszego stopnia |
| Wydział Matematyki, Fizyki i Informatyki | Informatyka | forma | stacjonarne |
| | | moduł | wszystkie |
| | | specjalnościowy | wszystkie |
| | | specjalizacja | wszystkie |
| Nazwisko osoby prowadzącej (osób prowadzących) | | | |
| dr inż. Emilia Lubecka; dr Mikołaj Czechlewski; prof. UG, dr hab. Marcin Wieśniak; mgr Radosław Ziemann; mgr Maciej Dziemiańczuk; mgr inż. Anna Nenca; dr Magdalena Godlewska; dr Karol Horodecki; prof. UG, dr hab. Andrzej Nowik; dr Piotr Arłukowicz | | | |
| Formy zajęć, sposób ich realizacji i przypisana im liczba godzin | | Liczba punktów ECTS | |
| Formy zajęć | | 4 Przedmiot w wymiarze 15h wykładu i 30h ćw. lab. + praca własna studenta | |
| Wykład, Ćw. laboratoryjne | | | |
| Sposób realizacji zajęć | | | |
| zajęcia w sali dydaktycznej | | | |
| Liczba godzin | | | |
| Ćw. laboratoryjne: 30 godz., Wykład: 15 godz. | | | |
| Cykl dydaktyczny | | | |
| 2016/2017 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"> - Rozwiązywanie zadań - Wykład z prezentacją multimedialną - ćwiczenia na pracowni komputerowej – rozwiązywanie zadań | | Sposób zaliczenia | |
| | | <ul style="list-style-type: none"> - Zaliczenie na ocenę - Zaliczenie (zal) | |
| | | Formy zaliczenia | |
| | | <ul style="list-style-type: none"> - ustalenie oceny zaliczeniowej na podstawie ocen cząstkowych otrzymywanych w trakcie trwania semestru - kolokwium | |
| | | Podstawowe kryteria oceny | |
| | | Przedmiot kończy się pisemnym kolokwium zaliczeniowym, zaliczenie od 51% punktów. Przed przystąpieniem do kolokwium konieczność zaliczenia ćwiczeń laboratoryjnych. Ocena z ćwiczeń na podstawie wyników z prac domowych oraz aktywności na zajęciach. | |
| Sposób weryfikacji założonych efektów kształcenia | | | |
| Sprawdziany i kolokwia oceniane przez prowadzącego. | | | |
| 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. Wprowadzenie do LaTeX, Bash, GIT. | | | | | | | |
| Treści programowe | | | | | | | |
| <ol style="list-style-type: none"> 1. Podstawy pracy w systemie UNIX 2. Zarządzanie projektem programistycznym za pomocą systemu Git. 3. Programowanie skryptów powłoki. 4. Wprowadzenie do systemu LaTeX | | | | | | | |
| Wykaz literatury | | | | | | | |
| <ul style="list-style-type: none"> • A. Robbins, N. H. F. Beebe. Programowanie skryptów powłoki. Helion 2005. • C. Albing, JP Vossen, C. Newham. Bash receptury. Helion 2008. • S. Chacon, Pro Git – professional version control (podręcznik dostępny online; jest polskie tłumaczenie). • T. Oetiker, H. Partl, I. Hyna, E. Schlegl. Nie za krótkie wprowadzenie do systemu LaTeX2e (tłumaczenie J. Gołdasz, R. Kubiak, T. Przechlewski). | | | | | | | |
| Efekty kształcenia (obszarowe i kierunkowe) | <table border="1"> <tr> <td>Wiedza</td> <td>Student zna podstawowe polecenia powłoki Bash. Potrafi korzystać z podręczników online. Zna zasady pracy z jednym z systemów zarządzania oprogramowaniem. Odróżnia edytory WYSIWYG (<i>What You See Is What You Get</i>, co znaczy dosłownie to co widzisz jest tym co otrzymasz) od edytorów WYSIWYM (<i>What You See Is What You Mean</i> – to co widzisz jest tym, o czym myślisz).</td> </tr> <tr> <td>Umiejętności</td> <td> 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 • umie tworzyć dokumenty w formacie LaTeX </td> </tr> <tr> <td>Kompetencje społeczne (postawy)</td> <td> <ul style="list-style-type: none"> - postawa zrozumienia dla znaczenia i jakości pracy umysłowej związanej z programowaniem - wytrwałość i cierpliwość w dążeniu do celu - planowanie i rozwijanie strategii algorytmicznych przy rozwiązywaniu problemów </td> </tr> </table> | Wiedza | Student zna podstawowe polecenia powłoki Bash. Potrafi korzystać z podręczników online. Zna zasady pracy z jednym z systemów zarządzania oprogramowaniem. Odróżnia edytory WYSIWYG (<i>What You See Is What You Get</i> , co znaczy dosłownie to co widzisz jest tym co otrzymasz) od edytorów WYSIWYM (<i>What You See Is What You Mean</i> – to co widzisz jest tym, o czym myślisz). | 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 • umie tworzyć dokumenty w formacie LaTeX | Kompetencje społeczne (postawy) | <ul style="list-style-type: none"> - postawa zrozumienia dla znaczenia i jakości pracy umysłowej związanej z programowaniem - wytrwałość i cierpliwość w dążeniu do celu - planowanie i rozwijanie strategii algorytmicznych przy rozwiązywaniu problemów |
| Wiedza | Student zna podstawowe polecenia powłoki Bash. Potrafi korzystać z podręczników online. Zna zasady pracy z jednym z systemów zarządzania oprogramowaniem. Odróżnia edytory WYSIWYG (<i>What You See Is What You Get</i> , co znaczy dosłownie to co widzisz jest tym co otrzymasz) od edytorów WYSIWYM (<i>What You See Is What You Mean</i> – to co widzisz jest tym, o czym myślisz). | | | | | | |
| 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 • umie tworzyć dokumenty w formacie LaTeX | | | | | | |
| Kompetencje społeczne (postawy) | <ul style="list-style-type: none"> - postawa zrozumienia dla znaczenia i jakości pracy umysłowej związanej z programowaniem - wytrwałość i cierpliwość w dążeniu do celu - planowanie i rozwijanie strategii algorytmicznych przy rozwiązywaniu problemów | | | | | | |
| <p>K_W04: zna podstawowe konstrukcje programistyczne oraz struktury danych, K_W12: zna podstawowe zasady bezpieczeństwa i higieny pracy w zawodzie informatyka</p> <p>K_U03: potrafi pracować indywidualnie i w zespole informatyków, w tym także potrafi zarządzać swoim czasem oraz podejmować zobowiązania i dotrzymywać terminów,</p> <p>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_U05: potrafi pisać, uruchamiać i testować programy w wybranym środowisku programistycznym, K_U06: projektuje, analizuje pod kątem poprawności i złożoności obliczeniowej oraz programuje algorytmy; wykorzystuje podstawowe techniki algorytmiczne i struktur danych</p> | | | | | | | |
| Kontakt | | | | | | | |
| elubecka@inf.ug.edu.pl | | | | | | | |