



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		11.3.1311						
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 Maciej Dziemiańczuk; dr Adam Kostulak; mgr inż. Anna Nenca; mgr Mateusz Miotk; dr inż. Arkadiusz Mirakowski; dr Andrzej Borzyszkowski; mgr Łukasz Mielewczyk; dr Włodzimierz Bzyl; dr hab. Tomasz Dzido								
Formy zajęć, sposób ich realizacji i przypisana im liczba godzin		Liczba punktów ECTS						
Formy zajęć		3 Przedmiot w wymiarze 4h wykładu i 12h lab. + praca własna studenta						
Wykład, Ćw. laboratoryjne								
Sposób realizacji zajęć								
zajęcia w sali dydaktycznej								
Liczba godzin								
Wykład: 4 godz., Ćw. laboratoryjne: 12 godz.								
Termin realizacji przedmiotu								
2020/2021 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	sprawdzian	referat	raport	aktywność w dyskusji	obserwacja postawy
	Wiedza							
K_W04								X
	Umiejętności							
K_U07								X
	Kompetencje							
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	
<ol style="list-style-type: none"> 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) 	
Kierunkowe efekty kształcenia	Wiedza
	Umiejętności
	Kompetencje społeczne (postawy)
<p>K_W04:ma uporządkowaną wiedzę w zakresie inżynierii oprogramowania, specyfikacji, walidacji i weryfikacji oprogramowania oraz narzędzi wspomagających proces wytwarzania oprogramowania</p> <p>K_U07:potrafi projektować, tworzyć, uruchamiać i testować programy przy wykorzystaniu dedykowanych narzędzi oraz adekwatnych wzorców</p>	<p>Student zna podstawowe polecenia powłoki Bash. Potrafi korzystać z podręczników online. Zna zasady pracy z jednym z systemów zarządzania oprogramowaniem.</p> <p>Student:</p> <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 <p>Student:</p> <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	
m.dziemianczuk@inf.ug.edu.pl	