



**KAPITAŁ LUDZKI**  
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

Projekt współfinansowany przez  
Unię Europejską w ramach  
Europejskiego Funduszu  
Społecznego

**UNIA EUROPEJSKA**  
EUROPEJSKI  
FUNDUSZ SPOŁECZNY



<b>Nazwa przedmiotu</b>		<b>Kod ECTS</b>	
Środowisko programisty		11.3.1494	
<b>Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot</b>			
Instytut Informatyki			
<b>Studia</b>			
<b>wydział</b>	<b>kierunek</b>	<b>poziom</b>	<b>pierwszego stopnia</b>
Wydział Matematyki, Fizyki i Informatyki	Informatyka	<b>forma</b>	niestacjonarne (zaoczne)
		<b>moduł</b>	wszystkie
		<b>specjalnościowy</b>	wszystkie
		<b>specjalizacja</b>	wszystkie
<b>Nazwisko osoby prowadzącej (osób prowadzących)</b>			
dr Maciej Dziemiańczuk; dr inż. Arkadiusz Mirakowski; dr hab. Tomasz Dzido; dr Andrzej Borzyszkowski; mgr Mateusz Miotk; mgr Łukasz Mielewczyk			
<b>Formy zajęć, sposób ich realizacji i przypisana im liczba godzin</b>		<b>Liczba punktów ECTS</b>	
<b>Formy zajęć</b>		3 Przedmiot w wymiarze 4h wykładu i 12h lab. + praca własna studenta	
Wykład, Ćw. laboratoryjne			
<b>Sposób realizacji zajęć</b>			
zajęcia w sali dydaktycznej			
<b>Liczba godzin</b>			
Wykład: 4 godz., Ćw. laboratoryjne: 12 godz.			
<b>Termin realizacji przedmiotu</b>			
2021/2022 zimowy			
<b>Status przedmiotu</b>		<b>Język wykładowy</b>	
obowiązkowy		polski	
<b>Metody dydaktyczne</b>		<b>Forma i sposób zaliczenia oraz podstawowe kryteria oceny lub wymagania egzaminacyjne</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Wykład z prezentacją multimedialną</li> <li>- ćwiczenia w pracowni komputerowej – rozwiązywanie zadań</li> </ul>		<b>Sposób zaliczenia</b>	
		Zaliczenie (zal)	
		<b>Formy zaliczenia</b>	
		<ul style="list-style-type: none"> <li>- egzamin pisemny z pytaniami (zadaniami) otwartymi</li> <li>- egzamin pisemny testowy</li> <li>- kolokwium</li> </ul>	
		<b>Podstawowe kryteria oceny</b>	
		Ocena z ćwiczeń na podstawie wyników z prac domowych oraz aktywności na zajęciach.	
<b>Sposób weryfikacji założonych efektów uczenia się</b>			

zakładany efekt kształcenia	egzamin	projekt	sprawdzian	referat	obserwacja postawy studenta
Wiedza					
K_W04	x		x		
K_W06	x		x		
P_W1	x		x		
P_W2	x		x		
P_W3	x		x		
Umiejętności					
K_U06	x	x			
P_U1	x	x			
P_U2	x	x			
P_U3	x	x			
Kompetencje					
K_K01					x
K_K03					x
P_K1					x
P_K2					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**

- A. Robbins, N. H. F. Beebe. „Programowanie skryptów powłoki”. Helion 2005.
- Pro Git – professional version control (polskie tłumaczenie)

**Kierunkowe efekty uczenia się**

K\_W04: ma uporządkowaną wiedzę w zakresie inżynierii oprogramowania, specyfikacji, walidacji i weryfikacji oprogramowania oraz narzędzi wspomagających proces wytwarzania oprogramowania

K\_W06: zna dobrze zasady bezpieczeństwa i higieny pracy w zawodzie informatyka

K\_U06: potrafi projektować, tworzyć, uruchamiać i testować programy przy wykorzystaniu dedykowanych narzędzi oraz adekwatnych wzorców

K\_K01: zna ograniczenia własnej wiedzy i rozumie potrzebę dalszego uczenia się

K\_K03 : potrafi i jest gotów formułować opinie na temat podstawowych zagadnień informatycznych

**Wiedza**

Student:

- P\_W1: zna podstawowe polecenia powłoki Bash, potrafi korzystać z podręczników online (K\_W04)
- P\_W2: zna zasady pracy z jednym z systemów zarządzania oprogramowaniem (K\_W04)
- P\_W3: zna podstawowe narzędzia ułatwiające organizację pracy na stanowisku programista (K\_W06)

**Umiejętności**

Student:

- P\_U1: potrafi korzystać z podstawowych poleceń powłoki (K\_U06)
- P\_U2: potrafi napisać w edytorze i uruchomić prosty skrypt w Bash'u (K\_U06)
- P\_U3: umie utworzyć repozytorium i nim zarządzać (K\_U06)

**Kompetencje społeczne (postawy)**

Student:

- P\_K1: zna ograniczenia własnej wiedzy i rozumie potrzebę dalszego

	<p>kształcenia się w zakresie środowiska programisty (K_K01)</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• P_K2: potrafi formułować opinie i dyskutować na temat wykorzystania różnych narzędzi programistycznych (K_K03)</li></ul>
<p><b>Kontakt</b></p> <p>m.dziemianczuk@inf.ug.edu.pl</p>	