


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		11.3.1494	
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; mgr Łukasz Mielewczyk; dr Andrzej Borzyszkowski; mgr Mateusz Miotk; dr inż. Arkadiusz Mirakowski; 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			
Ćw. laboratoryjne: 12 godz., Wykład: 4 godz.			
Termin realizacji przedmiotu			
2022/2023 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	
		<ul style="list-style-type: none"> - egzamin pisemny z pytaniami (zadaniami) otwartymi - egzamin pisemny testowy - kolokwium 	
		Podstawowe kryteria oceny	
		Ocena z ćwiczeń na podstawie wyników z prac domowych oraz aktywności na zajęciach.	
Sposób weryfikacji założonych efektów uczenia się			

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">• P_K2: potrafi formułować opinie i dyskutować na temat wykorzystania różnych narzędzi programistycznych (K_K03)
<p>Kontakt</p> <p>m.dziemianczuk@inf.ug.edu.pl</p>	