



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

Projekt współfinansowany przez
Unię Europejską w ramach
Europejskiego Funduszu
Społecznego

UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



Nazwa przedmiotu		Kod ECTS					
Warsztat programisty		11.3.1074					
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot							
Instytut Informatyki							
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 Wiesław Pawłowski; dr Andrzej Borzyszkowski; mgr Mateusz Miotk							
Formy zajęć, sposób ich realizacji i przypisana im liczba godzin		Liczba punktów ECTS					
Formy zajęć		2					
Ćw. laboratoryjne							
Sposób realizacji zajęć							
zajęcia w sali dydaktycznej							
Liczba godzin							
Ćw. laboratoryjne: 30 godz.							
Termin realizacji przedmiotu							
2019/2020 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"> - ćwiczenia laboratoryjne - projektowanie doświadczeń - ćwiczenia laboratoryjne -- sporządzanie i uruchamianie programów komputerowych 		Sposób zaliczenia					
		Zaliczenie na ocenę					
		Formy zaliczenia					
		ustalenie oceny zaliczeniowej na podstawie ocen cząstkowych otrzymywanych w trakcie trwania semestru					
		Podstawowe kryteria oceny					
Sposób weryfikacji założonych efektów kształcenia							
zakładany efekt kształcenia	egzamin	kolokwium	projekt	referat	raport	aktywność	obserwacja postawy i umiejętności
	Wiedza						
K_W04			X				
K_W08			X				
	Umiejętności						
K_U03							X
	Kompetencje						
K_K02							X
Określenie przedmiotów wprowadzających wraz z wymogami wstępnymi							
A. Wymagania formalne							
Brak wymagań formalnych							

B. Wymagania wstępne Brak wymagań wstępnych	
Cele kształcenia Zapoznanie studentów ze środowiskiem Linux oraz podstawami pracy z systemami zarządzania projektami programistycznymi	
Treści programowe Podstawy pracy w systemie UNIX Zarządzanie projektem programistycznym za pomocą systemu Git. Wprowadzenie do programowania skryptów powłoki.	
Wykaz literatury A. Literatura wymagana do ostatecznego zaliczenia zajęć (zdania egzaminu): A.1. wykorzystywana podczas zajęć A.2. studiowana samodzielnie przez studenta B. Literatura uzupełniająca 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).	
Kierunkowe efekty kształcenia P6S_WG K_W04 K_W08 P6S_UW P6S_UK P6S_UO P6S_UU K_U03 P6S_KK K_K02	Wiedza ma uporządkowaną, podbudowaną teoretycznie wiedzę w zakresie programowania ma wiedzę w zakresie wykorzystania narzędzi i środowisk wytwarzania, testowania i utrzymania oprogramowania Zna zasady pracy z jednym z systemów zarządzania oprogramowaniem. zna podstawowe polecenia powłoki Bash.
	Umiejętności potrafi korzystać z podstawowych poleceń powłoki potrafi napisać w edytorze i uruchomić prosty skrypt w Bash'u umie utworzyć repozytorium i nim zarządzać potrafi pracować w zespole informatyków, zarządzać swoim czasem oraz podejmować zobowiązania i dotrzymywać terminy, porozumiewać się przy użyciu różnych technik w środowisku zawodowym w tym z wykorzystaniem dedykowanych narzędzi
	Kompetencje społeczne (postawy) potrafi precyzyjnie formułować pytania, służące pogłębieniu własnego zrozumienia danego tematu lub odnalezieniu brakujących elementów rozumowania
Kontakt w.pawlowski@inf.ug.edu.pl	