


**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 (Z)		11.3.2122		
<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; mgr Michał Zakrzewski; dr hab. Tomasz Dzido; dr inż. Arkadiusz Mirakowski; mgr Łukasz Mielewczyk; dr Andrzej Borzyszkowski; mgr Mateusz Miotk; dr Adam Kostulak				
<b>Formy zajęć, sposób ich realizacji i przypisana im liczba godzin</b>		<b>Liczba punktów ECTS</b>		
<b>Formy zajęć</b>		2 Udział w zajęciach dydaktycznych objętych planem studiów: 10h. Praca własna studenta: 40h. RAZEM: 50h.		
Ćw. laboratoryjne				
<b>Sposób realizacji zajęć</b>				
zajęcia w sali dydaktycznej				
<b>Liczba godzin</b>				
Ćw. laboratoryjne: 12 godz.				
<b>Termin realizacji przedmiotu</b>				
2023/2024 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>		
ćwiczenia w pracowni komputerowej – rozwiązywanie zadań		<b>Sposób zaliczenia</b>		
		Zaliczenie na ocenę		
		<b>Formy zaliczenia</b>		
		- ustalenie oceny zaliczeniowej na podstawie ocen cząstkowych otrzymywanych w trakcie trwania semestru - kolokwium		
		<b>Podstawowe kryteria oceny</b>		
		<b>Sposób oceniania</b>	<b>próg zaliczeniowy</b>	<b>składowa oceny końcowej</b>
		kolokwium	50%	100%
<b>Sposób weryfikacji założonych efektów uczenia się</b>				

zakładany efekt kształcenia	kolokwium	obserwacja postawy studenta
	Wiedza	
K_W04	X	
K_W06	X	
P_W1	X	
P_W2	X	
P_W3	X	
	Umiejętności	
K_U06	X	
P_U1	X	
P_U2	X	
P_U3	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 kształcenia się w zakresie środowiska programisty (K\_K01)

- |  |  |
|--|--|
|  | <ul style="list-style-type: none"><li>• P_K2: potrafi formułować opinie i dyskutować na temat wykorzystania różnych narzędzi programistycznych (K_K03)</li></ul> |
|--|--|

<b>Kontakt</b>
----------------

m.dziemianczuk@inf.ug.edu.pl
------------------------------