


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		11.3.2130	
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 inż. Łukasz Kuszner; mgr Grzegorz Madejski; dr inż. Anna Nenca; dr Mikołaj Czechlewski; mgr Adam Makiewicz; prof. UG, dr hab. Viktoriia Onyshchenko; mgr Mateusz Miotk			
Formy zajęć, sposób ich realizacji i przypisana im liczba godzin		Liczba punktów ECTS	
Formy zajęć		2 Udział w zajęciach dydaktycznych, objętych planem studiów: 30h Praca własna studenta: 20h RAZEM: 50h	
Ćw. laboratoryjne			
Sposób realizacji zajęć			
zajęcia w sali dydaktycznej			
Liczba godzin			
Ćw. laboratoryjne: 30 godz.			
Termin realizacji przedmiotu			
2023/2024 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"> - Projektowanie doświadczeń - Rozwiązywanie zadań - Wykonywanie doświadczeń - ćwiczenia na pracowni komputerowej – rozwiązywanie zadań 		Sposób zaliczenia	
		Zaliczenie na ocenę	
		Formy zaliczenia	
		<ul style="list-style-type: none"> - kolokwium - wykonanie pracy zaliczeniowej - wykonanie określonej pracy praktycznej 	
		Podstawowe kryteria oceny	
		Przedmiot kończy się pisemnym kolokwium zaliczeniowym, zaliczenie od 51% punktów. Ocena z ćwiczeń na podstawie wyników z prac domowych oraz aktywności na zajęciach.	
		próg zaliczenia	składowa oceny końcowej
	zadania praktyczne	50% łącznie	60%
	kolokwia	50% łącznie	40%
Sposób weryfikacji założonych efektów uczenia się			

zakładany efekt kształcenia	egzamin	kolokwium	projekt	referat	raport	aktywność w dyskusji	obserwacja postawy studenta
Wiedza							
K_W04		x	X				X
K_W05		x	X				
Umiejętności							
K_U02			X				X
K_U04			X				
K_U06			X				
K_U07			X				
Kompetencje							
K_K01							X
K_K03							X

Określenie przedmiotów wprowadzających wraz z wymogami wstępnymi**A. Wymagania formalne**

Brak.

B. Wymagania wstępne

Brak.

Cele kształcenia

Zapoznanie studentów ze środowiskiem pracy programisty.

Treści programowe

1. Podstawy pracy w systemie Linux
2. Zarządzanie projektem programistycznym za pomocą systemu Git.
3. Programowanie skryptów powłoki Bash
4. Wprowadzenie do systemu LaTeX

Wykaz literatury

- 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).
- T. Oetiker, H. Partl, I. Hyna, E. Schlegl. Nie za krótkie wprowadzenie do systemu LaTeX2e (tłumaczenie J. Gołdasz, R. Kubiak, T. Przechlewski).

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_W05: ma ogólną wiedzę na temat różnych paradygmatów programowania i języków programowania; szczególnie zna metody i wzorce projektowania i programowania obiektowego

K_U02: potrafi precyzyjnie formułować pytania, służące pogłębieniu własnego zrozumienia danego tematu lub odnalezieniu brakujących elementów rozumowania

K_U04: potrafi pracować w zespole informatyków, zarządzać swoim czasem oraz podejmować zobowiązania i dotrzymywać terminy, porozumiewać się przy użyciu różnych technik w tym z wykorzystaniem dedykowanych narzędzi

Wiedza

Student zna podstawowe polecenia powłoki Bash (K_W04, K_W05).

Student zna system kontroli wersji GIT i korzyści z jego stosowania (K_W04)

Student zna wybrany edytor kodu, system zarządzania oprogramowaniem (ang. IDE) oraz ich cechy (K_W04)

Student odróżnia edytory typu WYSIWYG (ang. What You See Is What You Get) od edytorów WYSIWYM (ang. What You See Is What You Mean) (K_W04).

Student zna podstawy systemu składu tekstu LaTeX (K_W04)

Umiejętności

student potrafi korzystać powłoki systemu Linux (K_U07)

student potrafi napisać, uruchomić i przetestować skrypt w Bash'u (K_U06)

student potrafi utworzyć repozytorium Git i nim zarządzać (K_U06)

student potrafi tworzyć dokumenty w systemie LaTeX (K_U06)

student potrafi korzystać z dokumentacji i samodzielnie poznać potrzebne funkcjonalności (K_U06)

student potrafi znaleźć potrzebne informacje, korzystać z podręczników online,

<p>K_U06: potrafi projektować, tworzyć, uruchamiać i testować programy przy wykorzystaniu dedykowanych narzędzi oraz adekwatnych wzorców</p> <p>K_U07: korzysta z zaawansowanych funkcjonalności systemów operacyjnych, w szczególności związanych z aspektami sieciowymi</p> <p>K_K01 : zna ograniczenia własnej wiedzy i rozumie potrzebę dalszego uczenia się</p> <p>K_K03 : potrafi i jest gotów formułować opinie na temat podstawowych zagadnień informatycznych</p>	<p>zarządzać swoim czasem i dotrzymywać terminu (K_U04, K_U02)</p>
	<p>Kompetencje społeczne (postawy)</p> <p>student jest gotowy wytrwale i cierpliwie dążyć do celu (K_01)</p> <p>student rozwija strategie algorytmiczne przy rozwiązywaniu problemów (K_01)</p> <p>student jest gotowy zaplanować swoją pracę (K_K03)</p>
<p>Kontakt</p> <p>lukasz.kuszner@ug.edu.pl</p>	