

**Karta przedmiotu**

Nazwa i kod przedmiotu	Środowisko programisty (Z) (Ćw. laboratoryjne), PG_00143812						
Kierunek studiów	Informatyka (O)						
Data rozpoczęcia studiów	październik 2025 r.	Rok akademicki realizacji przedmiotu			2025/2026		
Poziom kształcenia	I stopnia - licencjackie	Grupa zajęć			Grupa zajęć obowiązkowych z zakresu kierunku studiów		
Forma studiów	niestacjonarne	Sposób realizacji			na uczelni		
Rok studiów	1	Język wykładowy			polski		
Semestr studiów	1	Liczba punktów ECTS			2.0		
Profil kształcenia	ogólnoakademicki	Forma zaliczenia			zaliczenie		
Jednostka prowadząca	Rektor -> Wydział Matematyki, Fizyki i Informatyki -> Instytut Informatyki						
Imię i nazwisko wykładowcy (wykładowców)	Odpowiedzialny za przedmiot		mgr Michał Zakrzewski				
	Prowadzący zajęcia z przedmiotu						
Formy zajęć	Forma zajęć	Wykład	Ćwiczenia	Laboratorium	Projekt	Seminarium	RAZEM
	Liczba godzin zajęć	0.0	0.0	10.0	0.0	0.0	10
	W tym liczba godzin zajęć na odległość: 0.0						
Aktywność studenta i liczba godzin pracy	Aktywność studenta	Udział w zajęciach dydaktycznych, objętych planem studiów		Udział w konsultacjach		Praca własna studenta	RAZEM
	Liczba godzin pracy studenta	10		0.0		40.0	50
Cel przedmiotu	Zapoznanie studentów ze środowiskiem Linux oraz podstawami pracy z systemami zarządzania projektami programistycznym.						
Efekty uczenia się przedmiotu	Efekt kierunkowy		Efekt z przedmiotu		Sposób weryfikacji i oceny efektu		
	[INFL3_U06] potrafi projektować, tworzyć, uruchamiać i testować programy przy wykorzystaniu dedykowanych narzędzi oraz adekwatnych wzorców		Potrafi korzystać z podstawowych poleceń powłoki, potrafi napisać w edytorze i uruchomić prosty skrypt w Bash'u, umie utworzyć repozytorium i nim zarządzać.		[SU4] test/egzamin - ustny lub pisemny		
	[INFL3_U02] potrafi precyzyjnie formułować pytania, służące pogłębieniu własnego zrozumienia danego tematu lub odnalezieniu brakujących elementów rozumowania		Potrafi formułować opinie i dyskutować na temat wykorzystania różnych narzędzi programistycznych.		[SU4] test/egzamin - ustny lub pisemny		
	[INFL3_W10] zna podstawowe zasady bezpieczeństwa i higieny pracy w zawodzie informatyka		Zna podstawowe narzędzia ułatwiające organizację pracy na stanowisku programista.		[SW4] test/egzamin - ustny lub pisemny		
	[INFL3_W04] ma uporządkowaną wiedzę w zakresie inżynierii oprogramowania, specyfikacji, walidacji i weryfikacji oprogramowania oraz narzędzi wspomagających proces wytwarzania oprogramowania		Zna podstawowe polecenia powłoki Bash, potrafi korzystać z podręczników online, zna zasady pracy z jednym z systemów zarządzania oprogramowaniem.		[SW4] test/egzamin - ustny lub pisemny		

Treści przedmiotu	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Podstawy pracy w systemie UNIX</li> <li>2. Zarządzanie projektem programistycznym za pomocą systemu Git.</li> <li>3. Wprowadzenie do programowania skryptów powłoki.</li> </ol>		
Wymagania wstępne i dodatkowe	Znajomość podstaw obsługi komputera.		
Sposoby i kryteria oceniania osiągniętych efektów uczenia się	Sposób oceniania (składowe)	Próg zaliczeniowy	Składowa oceny końcowej
	Kolokwia	51.0%	100.0%
Zalecana lista lektur	Podstawowa lista lektur	A. Robbins, N. H. F. Beebe. Programowanie skryptów powłoki. Helion 2005	
	Uzupełniająca lista lektur	Brak	
	Adresy eZasobów		
Przykładowe zagadnienia/ przykładowe pytania/ realizowane zadania	Brak		
Praktyki zawodowe w ramach przedmiotu	Nie dotyczy		

Dokument wygenerowany elektronicznie. Nie wymaga pieczęci ani podpisu.