

**KAPITAŁ LUDZKI**
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCIProjekt współfinansowany przez
Unię Europejską w ramach
Europejskiego Funduszu
Społecznego**UNIA EUROPEJSKA**
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY

Nazwa przedmiotu		Kod ECTS	
Środowisko programisty		11.3.0723	
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot			
Faculty of Mathematics, Physics and Informatics			
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. Emilia Lubecka; dr Karol Horodecki; dr Mikołaj Czechlewski; mgr inż. Anna Nenca; mgr Radosław Ziemann; mgr Maciej Dziemiańczuk; prof. UG, dr hab. Andrzej Nowik; dr Magdalena Godlewska; prof. UG, dr hab. Marcin Wieśniak; dr Piotr Arłukowicz			
Formy zajęć, sposób ich realizacji i przypisana im liczba godzin		Liczba punktów ECTS	
Formy zajęć		4 Przedmiot w wymiarze 15h wykładu i 30h ćw. lab. + praca własna studenta	
Wykład, Ćw. laboratoryjne			
Sposób realizacji zajęć			
zajęcia w sali dydaktycznej			
Liczba godzin			
Ćw. laboratoryjne: 30 godz., Wykład: 15 godz.			
Cykl dydaktyczny			
2015/2016 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"> - Rozwiązywanie zadań - Wykład z prezentacją multimedialną - ćwiczenia na pracowni komputerowej – rozwiązywanie zadań 		Sposób zaliczenia	
		<ul style="list-style-type: none"> - Zaliczenie na ocenę - Zaliczenie (zal) 	
		Formy zaliczenia	
		<ul style="list-style-type: none"> - ustalenie oceny zaliczeniowej na podstawie ocen cząstkowych otrzymywanych w trakcie trwania semestru - kolokwium 	
		Podstawowe kryteria oceny	
		Przedmiot kończy się pisemnym kolokwium zaliczeniowym, zaliczenie od 51% punktów. Przed przystąpieniem do kolokwium konieczność zaliczenia ćwiczeń laboratoryjnych. Ocena z ćwiczeń na podstawie wyników z prac domowych oraz aktywności na zajęciach.	
Sposób weryfikacji założonych efektów kształcenia			

zakładany efekt kształcenia	egzamin	kolokwium	projekt	referat	raport	aktywność w dyskusji	obserwacja
Wiedza							
K_W04		x	x				
K_W12							x
Umiejętności							
K_U03			x				
K_U04			x				
K_U05			x				
K_U06		x	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. Wprowadzenie do systemu LaTeX.

Treści programowe

1. Podstawy pracy w systemie UNIX
2. Zarządzanie projektem programistycznym za pomocą systemu Git.
3. Programowanie skryptów powłoki.
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).

Efekty kształcenia (obszarowe i kierunkowe)

K_W04: zna podstawowe konstrukcje programistyczne oraz struktury danych, K_W12: zna podstawowe zasady bezpieczeństwa i higieny pracy w zawodzie informatyka
 K_U03: potrafi pracować indywidualnie i w zespole informatyków, w tym także potrafi zarządzać swoim czasem oraz podejmować zobowiązania i dotrzymywać terminów,
 K_U04: potrafi porozumiewać się przy użyciu różnych technik w środowisku zawodowym oraz w innych środowiskach, w tym w języku angielskim oraz z wykorzystaniem narzędzi informatycznych, K_U05: potrafi pisać, uruchamiać i testować programy w wybranym środowisku programistycznym, K_U06: projektuje, analizuje pod kątem poprawności i złożoności obliczeniowej oraz programuje algorytmy; wykorzystuje podstawowe techniki algorytmiczne i struktur danych

Wiedza

Student zna podstawowe polecenia powłoki Bash. Potrafi korzystać z podręczników online. Zna zasady pracy z jednym z systemów zarządzania oprogramowaniem. Odróżnia edytory *WYSIWYG* (*What You See Is What You Get*, co znaczy dosłownie to co widzisz jest tym co otrzymasz) od edytorów *WYSIWYM* (*What You See Is What You Mean* – to co widzisz jest tym, o czym myślisz).

Umiejętności

Student:

- potrafi korzystać z podstawowych poleceń powłoki
- potrafi napisać w edytorze i uruchomić prosty skrypt w Bash'u
- umie utworzyć repozytorium i nim zarządzać
- umie tworzyć dokumenty w formacie LaTeX

Kompetencje społeczne (postawy)**Kontakt**

elubecka@inf.ug.edu.pl