


**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		11.3.0805						
<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 Włodzimierz Bzyl; mgr Mateusz Miotk; dr Andrzej Borzyszkowski; prof. UG, dr hab. Tomasz Dzido; mgr Maciej Dziemiańczuk; Magdalena Zakrzewska; mgr inż. Anna Nenca								
<b>Formy zajęć, sposób ich realizacji i przypisana im liczba godzin</b>		<b>Liczba punktów ECTS</b>						
<b>Formy zajęć</b>		4 Przedmiot w wymiarze 4h wykładu i 12h lab. + praca własna studenta						
Wykład, Ćw. laboratoryjne								
<b>Sposób realizacji zajęć</b>								
zajęcia w sali dydaktycznej								
<b>Liczba godzin</b>								
Ćw. laboratoryjne: 12 godz., Wykład: 4 godz.								
<b>Cykl dydaktyczny</b>								
2016/2017 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>						
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Wykład z prezentacją multimedialną</li> <li>- ćwiczenia w pracowni komputerowej – rozwiązywanie zadań</li> </ul>		<b>Sposób zaliczenia</b>						
		Zaliczenie (zal)						
		<b>Formy zaliczenia</b>						
		egzamin pisemny testowy						
<b>Podstawowe kryteria oceny</b>		Ocena z ćwiczeń na podstawie wyników z prac domowych oraz aktywności na zajęciach.						
<b>Sposób weryfikacji założonych efektów kształcenia</b>								
zakładany efekt kształcenia	egzamin	kolokwium	projekt	referat	raport	aktywność w dyskusji	obserwacja postawy	
	Wiedza							
K_W09				x		x		
K_W12				x			x	
	Umiejętności							
K_U03						x		
K_U04							x	
	Kompetencje							
K_K01						x	x	
K_K03						x	x	
<b>Określenie przedmiotów wprowadzających wraz z wymogami wstępnymi</b>								

<b>A. Wymagania formalne</b> Brak.	
<b>B. Wymagania wstępne</b> Znajomość podstaw obsługi komputera.	
<b>Cele kształcenia</b> Zapoznanie studentów ze środowiskiem Linux oraz podstawami pracy z systemami zarządzania projektami programistycznymi.	
<b>Treści programowe</b> 1. Podstawy pracy w systemie UNIX 2. Zarządzanie projektem programistycznym za pomocą systemu Git. 3. Wprowadzenie do programowania skryptów powłoki.	
<b>Wykaz literatury</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• A. Robbins, N. H. F. Beebe. „Programowanie skryptów powłoki”. Helion 2005.</li> <li>• Pro Git – professional version control (polskie tłumaczenie)</li> </ul>	
<b>Efekty kształcenia (obszarowe i kierunkowe)</b>  K_W09: ma wiedzę na temat inżynierii oprogramowania, projektowania, wzorców projektowych, wykorzystania API, narzędzi i środowisk wytwarzania oprogramowania, cyklu życia projektu informatycznego, specyfikacji oprogramowania, walidacji i weryfikacji, utrzymywania oprogramowania, 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_K01 zna ograniczenia własnej wiedzy i rozumie potrzebę dalszego kształcenia K_K03 potrafi pracować zespołowo; rozumie konieczność systematycznej pracy nad wszelkimi projektami zespołowymi, które mają długofalowy charakter	<b>Wiedza</b>  Student zna podstawowe polecenia powłoki Bash. Potrafi korzystać z podręczników online. Zna zasady pracy z jednym z systemów zarządzania oprogramowaniem.
	<b>Umiejętności</b>  Student: <ul style="list-style-type: none"> <li>• potrafi korzystać z podstawowych poleceń powłoki</li> <li>• potrafi napisać w edytorze i uruchomić prosty skrypt w Bash'u</li> <li>• umie utworzyć repozytorium i nim zarządzać</li> </ul>
	<b>Kompetencje społeczne (postawy)</b>  Student: <ul style="list-style-type: none"> <li>• zna ograniczenia własnej wiedzy i rozumie potrzebę dalszego kształcenia</li> <li>• potrafi pracować zespołowo; rozumie konieczność systematycznej pracy nad wszelkimi projektami zespołowymi</li> </ul>
<b>Kontakt</b> matwb@ug.edu.pl	