


**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		11.3.1294					
<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>	stacjonarne				
		<b>moduł</b>	wszystkie				
		<b>specjalnościowy</b>	wszystkie				
		<b>specjalizacja</b>	wszystkie				
<b>Nazwisko osoby prowadzącej (osób prowadzących)</b>							
dr inż. Emilia Lubecka; mgr Mateusz Miotk; mgr inż. Anna Nenca; dr Mikołaj Czechlewski; mgr Mateusz Miotk; dr Monika Rosicka; dr hab. Karol Horodecki; dr Maciej Dziemiańczuk; mgr Radosław Ziemann; mgr Łukasz Mielewczyk; dr Janusz Dybizbański; mgr Aleksandra Tejszerska; dr Piotr Arłukowicz; dr inż. Arkadiusz Mirakowski							
<b>Formy zajęć, sposób ich realizacji i przypisana im liczba godzin</b>		<b>Liczba punktów ECTS</b>					
<b>Formy zajęć</b>		3 Przedmiot w wymiarze 15h wykładu i 30h ćw. lab. + praca własna studenta					
Wykład, Ćw. laboratoryjne							
<b>Sposób realizacji zajęć</b>							
zajęcia w sali dydaktycznej							
<b>Liczba godzin</b>							
Wykład: 15 godz., Ćw. laboratoryjne: 30 godz.							
<b>Termin realizacji przedmiotu</b>							
2020/2021 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>- Projektowanie doświadczeń</li> <li>- Rozwiązywanie zadań</li> <li>- Wykonywanie doświadczeń</li> <li>- Wykład z prezentacją multimedialną</li> <li>- ćwiczenia na pracowni komputerowej – rozwiązywanie zadań</li> </ul>		<b>Sposób zaliczenia</b>					
		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Zaliczenie na ocenę</li> <li>- Zaliczenie (zal)</li> </ul>					
		<b>Formy zaliczenia</b>					
		<ul style="list-style-type: none"> <li>- ustalenie oceny zaliczeniowej na podstawie ocen cząstkowych otrzymywanych w trakcie trwania semestru</li> <li>- kolokwium</li> </ul>					
		<b>Podstawowe kryteria oceny</b>					
		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.					
<b>Sposób weryfikacji założonych efektów kształcenia</b>							
<b>zakładany efekt kształcenia</b>	<b>egzamin</b>	<b>kolokwium</b>	<b>projekt</b>	<b>referat</b>	<b>raport</b>	<b>aktywność w dyskusji</b>	<b>obserwacja postawy studenta</b>
	<b>Wiedza</b>						
K_W04							X
	<b>Umiejętności</b>						
K_U07							X
	<b>Kompetencje</b>						

<b>Określenie przedmiotów wprowadzających wraz z wymogami wstępnymi</b>	
<b>A. Wymagania formalne</b> Brak. Co najwyżej znajomość obsługi komputera na poziomie podstawowym.	
<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. Wprowadzenie do BASH, systemu składu tekstu LaTeX, systemu kontroli wersji GIT.	
<b>Treści programowe</b> <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. Programowanie skryptów powłoki.</li> <li>4. Wprowadzenie do systemu LaTeX</li> </ol>	
<b>Wykaz literatury</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• A. Robbins, N. H. F. Beebe. Programowanie skryptów powłoki. Helion 2005.</li> <li>• C. Albing, JP Vossen, C. Newham. Bash receptury. Helion 2008.</li> <li>• S. Chacon, Pro Git – professional version control (podręcznik dostępny online; jest polskie tłumaczenie).</li> <li>• T. Oetiker, H. Partl, I. Hyna, E. Schlegl. Nie za krótkie wprowadzenie do systemu LaTeX2e (tłumaczenie J. Gołdasz, R. Kubiak, T. Przechlewski).</li> </ul>	
<b>Kierunkowe efekty kształcenia</b>  K_W04:ma uporządkowaną wiedzę w zakresie inżynierii oprogramowania, specyfikacji, walidacji i weryfikacji oprogramowania oraz narzędzi wspomagających proces wytwarzania oprogramowania K_U07:potrafi projektować, tworzyć, uruchamiać i testować programy przy wykorzystaniu dedykowanych narzędzi oraz adekwatnych wzorców	<b>Wiedza</b>  Student zna podstawowe polecenia powłoki Bash. Potrafi korzystać z podręczników online. Zna zasady pracy z jednym z systemów zarządzania oprogramowaniem. Odróżnia edytory <i>WYSIWYG</i> ( <i>What You See Is What You Get</i> , co znaczy dosłownie to co widzisz jest tym co otrzymasz) od edytorów <i>WYSIWYM</i> ( <i>What You See Is What You Mean</i> – to co widzisz jest tym, o czym myślisz).
	<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> <li>• umie tworzyć dokumenty w formacie LaTeX</li> </ul>
	<b>Kompetencje społeczne (postawy)</b>  - postawa zrozumienia dla znaczenia i jakości pracy umysłowej związanej z programowaniem - wytrwałość i cierpliwość w dążeniu do celu - planowanie i rozwijanie strategii algorytmicznych przy rozwiązywaniu problemów
<b>Kontakt</b>  elubecka@inf.ug.edu.pl	