

Na studiach pierwszego stopnia kierunku informatyka realizowane są następujące zagadnienia:

| | Forma zaliczenia |
|---|------------------|
| Przedmioty ogólnouczelniane | |
| Wychowanie fizyczne | Z,Z |
| Język obcy (do wyboru) | Z,Z,Z,Z,E |
| Przedmioty humanistyczne/społeczne I: Elementy socjologii / Podstawy psychologii / Podstawy filozofii | Z |
| Przedmioty humanistyczne/społeczne II: Podstawy ekonomii / Podstawy zarządzania | Z |
| Bezpieczeństwo i higiena pracy (+Ergonomia) | Z |
| Przedmioty humanistyczne/społeczne VI: Podstawy prawa i ochrona własności intelektualnej | Z |
| Projekt własnego przedsięwzięcia | Z |
| Przedmioty podstawowe | |
| Analiza matematyczna i algebra liniowa | E |
| Matematyka dyskretna | E |
| Metody probabilistyczne i statystyka | Z |
| Fizyka | Z |
| Nauki techniczne | Z |
| Wprowadzenie do metod numerycznych/ Podstawy matematyczne kryptografii | Z |
| Komputerowe wspomaganie nauczania | Z |
| Przedmioty kierunkowe | |
| Podstawy programowania/Programing Principles | Z |
| Wstęp do informatyki | E |
| Algorytmy i złożoność | E |
| Architektura systemów komputerowych | E |
| Wybrane środowiska programowania | E |
| Sieci komputerowe (e) | E |
| Technologie internetowe/Introduction to WEB Technology | Z |
| Podstawy grafiki komputerowej | E |
| Problemy społeczne i zawodowe informatyki | E |
| Systemy wbudowane | Z |
| Bazy danych | E |
| Systemy operacyjne | E |
| Języki i paradygmaty programowania | E |
| Systemy rozproszone | Z |
| Podstawy sztucznej inteligencji | E |
| Komunikacja człowiek komputer | Z |
| Podstawy modelowania i symulacji komputerowej | Z |
| Specjalizacyjny projekt grupowy | Z |
| Ochrona danych i bezpieczeństwo systemów informatycznych | E |
| Język angielski techniczny | Z |

Kierunkowe przedmioty fakultatywne

| | |
|---|---|
| <i>PF1: Oprogramowanie użytkowe / Inżynieria dokumentów elektronicznych</i> | Z |
| <i>PF2: Interfejsy użytkownika/ Projektowanie graficzne</i> | Z |
| <i>PF3: Wykorzystanie wzorców w technologiach internetowych / Elementy programowania w językach skryptowych</i> | Z |
| <i>PF4: Inżynieria oprogramowania/Implementation of software systems</i> | Z |

Pozostałe przedmioty realizowane na kierunku

| | |
|--------------------------------------|-----|
| <i>Seminarium dyplomowe</i> | Z,E |
| <i>Projekt dyplomowy</i> | Z |
| <i>Praktyki zawodowe - 6 tygodni</i> | Z |

Przedmioty specjalnościowe

Sieci i systemy komputerowe

| | |
|---|---|
| <i>Projektowanie okablowania strukturalnego</i> | Z |
| <i>Administracja sieciami Linux</i> | Z |
| <i>Sieci bezprzewodowe</i> | E |
| <i>Analiza ruchu sieciowego / Wymiarowanie w sieciach IP (przedmiot specjalistyczny do wyboru 5)</i> | E |
| <i>Projektowanie zabezpieczeń sieci komputerowych</i> | Z |
| <i>Projektowanie sieci komputerowych</i> | Z |
| <i>QoS w sieciach IP / QoS w sieciach bezprzewodowych (przedmiot specjalistyczny do wyboru 6)</i> | E |
| <i>Bezpieczeństwo w systemach sieciowych</i> | E |
| <i>Administrowanie usługami katalogowymi</i> | Z |
| <i>Wykorzystanie aplikacji Open Source do zarządzania urządzeniami sieciowymi / Analiza wydajności sieci IP (przedmiot specjalistyczny do wyboru 7)</i> | E |

Grafika komputerowa i aplikacje internetowe

| | |
|--|---|
| <i>Wybrane zastosowania grafiki komputerowej</i> | Z |
| <i>Podstawy animacji komputerowej</i> | Z |
| <i>Techniki pozyskiwania i przetwarzania obrazu rastrowego</i> | E |
| <i>Podstawy przetwarzania filmów cyfrowych/ Zaawansowane technologie internetowe (przedmiot specjalistyczny do wyboru 5)</i> | E |
| <i>Interakcja w aplikacjach multimedialnych</i> | E |
| <i>Wizualizacja trójwymiarowa</i> | Z |
| <i>DTP/ Techniki publikacji (przedmiot specjalistyczny do wyboru 6)</i> | E |
| <i>Projektowanie aplikacji multimedialnych</i> | E |
| <i>Animacja 3D</i> | Z |
| <i>Techniki publikowania w sieci/ Programowanie aplikacji graficznych (przedmiot specjalistyczny do wyboru 7)</i> | E |

Technologie programowania

| | |
|--|---|
| <i>Programowanie funkcyjne</i> | Z |
| <i>Programowanie i konfiguracja serwerów aplikacyjnych</i> | Z |
| <i>Programowanie współbieżne</i> | E |
| <i>Projektowanie i programowanie z użyciem wzorców projektowych/ Wzorce architektoniczne oprogramowania w biznesie (przedmiot specjalistyczny do wyboru 5)</i> | E |
| <i>Bazy danych i aplikacje</i> | Z |
| <i>Systemy szkieletowe (JEE)</i> | Z |
| <i>Programowanie na platformie Springframework/ Warstwa widoku w ujęciu ramowym (ASP.NET) (przedmiot specjalistyczny do wyboru 6)</i> | E |
| <i>Mappery obiektowo-relacyjne (Hibernate)</i> | E |
| <i>Biznesowe systemy COTS</i> | Z |
| <i>Systemy masowego przetwarzania informacji (Hadoop)/ Warstwy integracji w wybranych środowiskach (przedmiot specjalistyczny do wyboru 7)</i> | E |

E – egzamin

Z – zaliczenie