

WYDZIAŁ INFORMATYKI I TELEKOMUNIKACJI						
<b>KARTA PRZEDMIOTU</b>						
<b>Nazwa przedmiotu w języku polskim</b>	:	<b>Praca Dyplomowa</b>				
<b>Nazwa przedmiotu w języku angielskim</b>	:	<b>Diploma project</b>				
<b>Kierunek studiów</b>	:	<b>Informatyka algorytmiczna</b>				
<b>Specjalność (jeśli dotyczy)</b>	:	<b>—</b>				
<b>Poziom i forma studiów</b>	:	<b>I stopień, stacjonarna</b>				
<b>Rodzaj przedmiotu</b>	:	<b>obowiązkowy</b>				
<b>Kod przedmiotu</b>	:	<b>INP002268D</b>				
<b>Grupa kursów</b>	:	<b>TAK</b>				
		Wykład	Ćwiczenia	Laboratorium	Projekt	Seminarium
Liczba godzin zajęć zorganizowanych w Uczelni (ZZU)						
Liczba godzin całkowitego nakładu pracy studenta (CNPS)		450				
Forma zaliczenia		zaliczenie				
Dla grupy kursów zaznaczyć kurs końcowy		X				
Liczba punktów ECTS		15				
w tym liczba punktów odpowiadająca zajęciom o charakterze praktycznym (P)		15				
w tym liczba punktów ECTS odpowiadająca zajęciom wymagającym bezpośredniego udziału nauczycieli lub innych osób prowadzących zajęcia (BU)		10				
<b>WYMAGANIA WSTĘPNE W ZAKRESIE WIEDZY, UMIEJĘTNOŚCI I KOMPETENCJI SPOŁECZNYCH</b>						
Dopuszczenie do siódmego semestru studiów.						
<b>CELE PRZEDMIOTU</b>						
<b>C1</b> Realizacja projektu dyplomowego oraz sprawdzenie umiejętności samodzielnej pracy studenta						

### PRZEDMIOTOWE EFEKTY KSZTAŁCENIA

Z zakresu wiedzy studenta:

**W1** Opanuje nowe narzędzia informatyczne

**W2** Ma opanowane metody pisania dokumentacji

Z zakresu umiejętności studenta:

**U1** Potrafi samodzielnie zbudować poprawnie działającą aplikację

**U2** Potrafi samodzielnie napisać dokumentację zbudowanej aplikacji

Z zakresu kompetencji społecznych studenta:

**K1** Wykazuje się samodzielnością zawodową

**K2** Potrafi prezentować nowe rozwiązania informatyczne

**K3** Rozumie zasady ochrony własności intelektualnej

### TREŚCI PROGRAMOWE

Moduł poświęcony realizacji projektu dyplomowego inżynierskiego. W jego skład typowo wchodzi: zbudowanie ustalonej z opiekunem aplikacji, przetestowanie jej poprawności oraz spisanie jej dokumentacji. Możliwe są odstępstwa od tej reguły, jednak tylko w uzgodnieniu z Komisją Programową kierunku Informatyka.

### STOSOWANE NARZĘDZIA DYDAKTYCZNE

1. Tworzenie projektów programistycznych
2. Konsultacje
3. Praca własna studentów

### OCENA OSIĄGNIĘCIA PRZEDMIOTOWYCH EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

Oceny (F - formatująca (w trakcie semestru), P - podsumowująca (na koniec semestru))	Numer efektu uczenia się	Sposób oceny osiągnięcia efektu uczenia się
F1	W1-W2, U1-U2, K1-K3	Ocena jakości wykonania projektu i jego dokumentacji
$P=100\%*F1$		

### LITERATURA PODSTAWOWA I UZUPEŁNIAJĄCA

1. Literatura merytoryczna uzgodniona z opiekunem pracy dyplomowej
2. Literatura techniczna uzgodniona z opiekunem pracy dyplomowej

### OPIEKUN PRZEDMIOTU

prof. Jacek Cichoń

MACIERZ POWIĄZANIA EFEKTÓW UCZENIA SIĘ DLA PRZEDMIOTU  
Praca Dyplomowa  
Z EFEKTAMI UCZENIA SIĘ NA KIERUNKU INFORMATYKA ALGORYTMICZNA

Przedmiotowy efekt uczenia się	Odniesienie przedmiotowego efektu do efektów uczenia się zdefiniowanych dla kierunku studiów i specjalności (o ile dotyczy)	Cele przedmiotu**	Treści programowe**	Numer narzędzia dydaktycznego**
W1	K1_W05 K1_W06	C1		2 3
W2	K1_W14 K1_W15 K1_W16	C1		2 3
U1	K1_U03 K1_U06 K1_U15 K1_U17 K1_U19 K1_U21 K1_U24 K1_U32	C1		1 2 3
U2	K1_U01 K1_U15 K1_U22 K1_U32	C1		1 2 3
K1	K1_K01 K1_K04 K1_K06 K1_K11 K1_K12 K1_K13	C1		1 2 3
K2	K1_K02 K1_K14	C1		1 2 3
K3	K1_K04 K1_K10	C1		1 2 3