

WYDZIAŁ INFORMATYKI I TELEKOMUNIKACJI/KATEDRA PODSTAW INFORMATYKI					
<b>KARTA PRZEDMIOTU</b>					
<b>Nazwa przedmiotu w języku polskim</b>	: Praca Dyplomowa				
<b>Nazwa przedmiotu w języku angielskim</b>	: Diploma Thesis				
<b>Kierunek studiów</b>	: Informatyka algorytmiczna				
<b>Specjalność (jeśli dotyczy)</b>	: —				
<b>Poziom i forma studiów</b>	: I stopień, stacjonarna				
<b>Rodzaj przedmiotu</b>	: wybieralny				
<b>Język wykładowy</b>	: polski				
<b>Cykl kształcenia od</b>	: 2024/2025				
<b>Kod przedmiotu</b>	: W04INA-SI0049D				
<b>Grupa zajęć</b>	: TAK				
	Wykład	Ćwiczenia	Laboratorium	Projekt	Seminarium
Liczba godzin zajęć zorganizowanych w Uczelni (ZZU)				10	
Liczba godzin całkowitego nakładu pracy studenta (CNPS)				375	
Forma zaliczenia				zaliczenie na ocenę	
Dla grupy kursów zaznaczyć kurs końcowy					
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)	0,8				
<b>WYMAGANIA WSTĘPNE W ZAKRESIE WIEDZY, UMIEJĘTNOŚCI I KOMPETENCJI SPOŁECZNYCH</b>					
<b>CELE PRZEDMIOTU</b>					
<b>C1</b> Realizacja projektu dyplomowego oraz sprawdzenie umiejętności samodzielnej pracy studenta.					

### PRZEDMIOTOWE EFEKTY UCZENIA SIĘ

Z zakresu wiedzy studenta:

**W1** Ma opanowane 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

#### Forma zajęć - projekt

Pr1	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.	10h
	Suma godzin	10h

### 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.

NAUCZYCIEL AKADEMICKI ODPOWIEDZIALNY ZA PRZEDMIOT
---

dr Maciej Gębala
------------------

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	Cele przedmiotu**	Treści programowe**	Numer nauczania dydaktycznego**
W1	K1_W05 K1_W13	C1	Pr1	2 3
W2	K1_W13 K1_W14	C1	Pr1	2 3
U1	K1_U01 K1_U10 K1_U11 K1_U13 K1_U14 K1_U15	C1	Pr1	1 2 3
U2	K1_U04	C1	Pr1	1 2 3
K1	K1_K02 K1_K03	C1	Pr1	1 2 3
K2	K1_K01 K1_K05	C1	Pr1	1 2 3
K3	K1_K03 K1_K04	C1	Pr1	1 2 3