

WYDZIAŁ INFORMATYKI I TELEKOMUNIKACJI/KATEDRA PODSTAW INFORMATYKI					
<b>KARTA PRZEDMIOTU</b>					
<b>Nazwa przedmiotu w języku polskim</b>	: Wykład Monograficzny Algorytmiczny				
<b>Nazwa przedmiotu w języku angielskim</b>	: Algorithmic Monographic Lecture				
<b>Kierunek studiów</b>	: Informatyka algorytmiczna				
<b>Specjalność (jeśli dotyczy)</b>	: —				
<b>Poziom i forma studiów</b>	: II stopień, stacjonarna				
<b>Rodzaj przedmiotu</b>	: wybieralny				
<b>Język wykładowy</b>	: polski				
<b>Cykl kształcenia od</b>	: 2023/2024				
<b>Kod przedmiotu</b>	: W04INA-SM0138G				
<b>Grupa zajęć</b>	: TAK				
	Wykład	Ćwiczenia	Laboratorium	Projekt	Seminarium
Liczba godzin zajęć zorganizowanych w Uczelni (ZZU)	30	15	15		
Liczba godzin całkowitego nakładu pracy studenta (CNPS)	50	30	45		
Forma zaliczenia	zaliczenie na ocenę				
Dla grupy kursów zaznaczyć kurs końcowy	X				
Liczba punktów ECTS	2	1.2	1.8		
w tym liczba punktów odpowiadająca zajęciom o charakterze praktycznym (P)		3			
w tym liczba punktów ECTS odpowiadająca zajęciom wymagającym bezpośredniego udziału nauczycieli lub innych osób prowadzących zajęcia (BU)	2.72				
<b>WYMAGANIA WSTĘPNE W ZAKRESIE WIEDZY, UMIEJĘTNOŚCI I KOMPETENCJI SPOŁECZNYCH</b>					
<b>CELE PRZEDMIOTU</b>					
<b>C1</b> Przedstawienie nowych trendów w informatyce algorytmicznej.					
<b>C2</b> Praktyczne opanowanie wiadomości omawianych na wykładzie.					
<b>C3</b> Praktyczne opanowanie koncepcji omawianych na wykładzie.					

**PRZEDMIOTOWE EFEKTY UCZENIA SIĘ**

Z zakresu wiedzy studenta:

**W1** Poznanie nowych idei w informatyce.

Z zakresu umiejętności studenta:

**U1** Umie stosować nowe rozwiązania informatyczne.

Z zakresu kompetencji społecznych studenta:

**K1** Rozumie potrzebę śledzenia nowych osiągnięć w informatyce.**TREŚCI PROGRAMOWE****Forma zajęć - wykład**

Wy1	Przedstawienie wybranych zagadnień informatyki algorytmicznej	30h
	Suma godzin	30h

**Forma zajęć - ćwiczenia**

Ćw1	Rozwiązywanie problemów omawianych na wykładzie.	15h
	Suma godzin	15h

**Forma zajęć - laboratorium**

Lab1	Implementacja i testy problemów omawianych na wykładzie.	15h
	Suma godzin	15h

**STOSOWANE NARZĘDZIA DYDAKTYCZNE**

1. Wykład tradycyjny
2. Wykład multimedialny
3. Rozwiązywanie zadań i problemów
4. Rozwiązywanie zadań programistycznych
5. Konsultacje
6. 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, K1-K1	Kolokwium.
F2	U1-U1, K1-K1	Aktywność na ćwiczeniach.
F3	U1-U1, K1-K1	Ocena zaimplementowanych problemów.
$P=40\%*F1+30\%*F2+30\%*F3$		

<b>LITERATURA PODSTAWOWA I UZUPEŁNIAJĄCA</b>
--

1. Literatura zostanie podana na początku zajęć przez wykładowcę.
---

NAUCZYCIEL AKADEMICKI ODPOWIEDZIALNY ZA PRZEDMIOT
---

dr Maciej Gębala
------------------

MACIERZ POWIĄZANIA EFEKTÓW UCZENIA SIĘ DLA PRZEDMIOTU  
Wykład Monograficzny Algorytmiczny  
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 nauczycielski dydaktycznego**
W1	K2_W04 K2_W05	C1	Wy1-Wy1	1 2 5 6
U1	K2_U01 K2_U02 K2_U05 K2_U06 K2_U11 K2_U12	C2 C3	Ćw1-Ćw1 Lab1-Lab1	3 4 5 6
K1	K2_K02 K2_K03 K2_K08	C1 C2 C3	Wy1-Wy1 Ćw1-Ćw1 Lab1-Lab1	1 2 3 4 5 6