



Karta przedmiotu

Nazwa i kod przedmiotu	TECHNOLOGIE INFORMACYJNE, PG_00003105						
Kierunek studiów	Automatyka, robotyka i systemy sterowania						
Data rozpoczęcia studiów	październik 2022 r.	Rok akademicki realizacji przedmiotu			2022/2023		
Poziom kształcenia	I stopnia - inżynierskie	Grupa zajęć					
Forma studiów	stacjonarne	Sposób realizacji			na uczelni		
Rok studiów	1	Język wykładowy			polski		
Semestr studiów	1	Liczba punktów ECTS			2.0		
Profil kształcenia	ogólnoakademicki	Forma zaliczenia			zaliczenie		
Jednostka prowadząca	Wydział Elektrotechniki i Automatyki						
Imię i nazwisko wykładowcy (wykładowców)	Odpowiedzialny za przedmiot		dr inż. Robert Smyk				
	Prowadzący zajęcia z przedmiotu		dr inż. Robert Smyk				
Formy zajęć i metody nauczania	Forma zajęć	Wykład	Ćwiczenia	Laboratorium	Projekt	Seminarium	RAZEM
	Liczba godzin zajęć	30.0	0.0	0.0	0.0	0.0	30
	W tym liczba godzin zajęć na odległość: 0.0						
Aktywność studenta i liczba godzin pracy	Aktywność studenta	Udział w zajęciach dydaktycznych, objętych planem studiów		Udział w konsultacjach		Praca własna studenta	RAZEM
	Liczba godzin pracy studenta	30		4.0		16.0	50
Cel przedmiotu	Rozumienie podstawowych komponentów i zasad działania komputera. Umiejętność odczytu algorytmu, umiejętność modelowania algorytmu (schematy blokowe oraz pseudokod). Podstawy systemów liczbowych. Podstawy programowania w wybranym języku (C i Python). Zapoznanie praktyczne z użytkowaniem systemu e-Learning.						
Efekty uczenia się przedmiotu	Efekt kierunkowy		Efekt z przedmiotu			Sposób weryfikacji i oceny efektu	
	[K6_U04] ma umiejętność samokształcenia się m.in. w celu podnoszenia kwalifikacji zawodowych						
	[K6_W06] zna strukturę komputerów i mikroprocesorów oraz zadania systemów operacyjnych, ma podstawową wiedzę z podstaw oprogramowania komputerów, sterowników, techniki mikroprocesorowej, projektowania prostych algorytmów oraz działania sieci informatycznych						
Treści przedmiotu	Wprowadzenie do zagadnień związanych z technologiami informacyjnymi. Zdalne nauczanie (e-learning). Budowa systemu komputerowego. Sposoby przetwarzania informacji w komputerze. reprezentacje liczb. Reprezentacja zmiennoprzecinkowa. Sposoby zapisu algorytmów: opis słowny, schemat blokowy, kod. Programowanie w wybranym języku. Interpretacja kodu źródłowego. Wejście i wyjście podczas przetwarzania danych. Dane a kod. Odmienne struktury danych, Warunkowe wykonanie kodu. Wykonanie kodu w pętli. Pojęcie weryfikacji poprawności programu. Podstawowa analiza kodu. Pojęcie debugingu. Pojęcie algorytmu. Analiza realizacji algorytmów w postaci kodu.						
Wymagania wstępne i dodatkowe							

Sposoby i kryteria oceniania osiągniętych efektów uczenia się	Sposób oceniania (składowe)	Próg zaliczeniowy	Składowa oceny końcowej
	Quizy	50.0%	25.0%
	Kolokwium	50.0%	50.0%
	Prace domowe	50.0%	25.0%
Zalecana lista lektur	Podstawowa lista lektur	1. Linda Null , Julia Lobur , Struktura organizacyjna i architektura systemów komputerowych, Helion 2. Chris Minnick , Eva Holland , Podstawy programowania dla młodych bystrzaków, Septem 3. Alfred V. Aho , John E. Hopcroft , Jeffrey D. Ullman , Algorytmy i struktury danych, Helion	
	Uzupełniająca lista lektur	1. SEVOCAB: Software Systems Engineering Vocabulary . Term: <i>Flow chart</i> . Retrieved 31 July 2008. 2. Frank Bunker Gilbreth, Lillian Moller Gilbreth (1921) Process Charts . American Society of Mechanical Engineers.	
	Adresy eZasobów	Adresy na platformie eNauczanie:	
Przykładowe zagadnienia/ przykładowe pytania/ realizowane zadania	Jakie są różnice między architekturą von Neumana i Harvardzką? Jaka jest różnica między procesorem RISC i CISC? Przedstaw schemat blokowy algorytmu sortowania przez wybieranie. Wymień przynajmniej trzy metody opisu algorytmu i podaj ich podstawowe własności. Na podstawie podanego schematu blokowego napisz program realizujący podaną procedurę.		
Praktyki zawodowe w ramach przedmiotu	Nie dotyczy		

Dokument wygenerowany elektronicznie. Nie wymaga pieczęci ani podpisu.