

WYDZIAŁ INFORMATYKI I TELEKOMUNIKACJI/KATEDRA PODSTAW INFORMATYKI					
<b>KARTA PRZEDMIOTU</b>					
<b>Nazwa przedmiotu w języku polskim</b>	: Kurs Wybranego Języka Programowania				
<b>Nazwa przedmiotu w języku angielskim</b>	: Course of Selected Programming Language				
<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-SI0833G				
<b>Grupa zajęć</b>	: TAK				
	Wykład	Ćwiczenia	Laboratorium	Projekt	Seminarium
Liczba godzin zajęć zorganizowanych w Uczelni (ZZU)	30		30		
Liczba godzin całkowitego nakładu pracy studenta (CNPS)	50		75		
Forma zaliczenia	zaliczenie na ocenę				
Dla grupy kursów zaznaczyć kurs końcowy	X				
Liczba punktów ECTS	2		3		
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> Poznanie wybranego języka programowania w stopniu umożliwiającym korzystanie z niego w praktyce zawodowej.					
<b>C2</b> Nabycie umiejętności programowania w wybranym języku.					

### PRZEDMIOTOWE EFEKTY UCZENIA SIĘ

Z zakresu wiedzy studenta:

**W1** Zna omówiony na wykładzie język programowania w stopniu umożliwiającym praktyczne wykorzystanie go w pracy zawodowej.

**W2** Zna paradygmaty programowania właściwe dla wybranego języka programowania.

Z zakresu umiejętności studenta:

**U1** Umie programować w języku omówionym na wykładzie.

**U2** Umie zdefiniować i przetwarzać podstawowe struktury danych w sposób charakterystyczny dla wybranego języka programowania.

Z zakresu kompetencji społecznych studenta:

**K1** Potrafi wyjaśnić do jakich problemów należy używać wybrany język programowania.

### TREŚCI PROGRAMOWE

#### Forma zajęć - wykład

Wy1	Główne cechy języka, proste przykłady programów ilustrujących podstawowe instrukcje, przegląd podstawowych zastosowań.	4h
Wy2	Syntaktyka języka, jednostki programowe, składnia jednostek, szczególne cechy danego języka, pułapki składni.	4h
Wy3	Semantyka języka, przegląd podstawowych i zaawansowanych konstrukcji, podstawowe typy danych, pułapki semantyki.	10h
Wy4	Przegląd podstawowych bibliotek, zastosowania bibliotek, przykłady programów korzystających z bibliotek.	10h
Wy5	Kolokwium.	2h
	Suma godzin	30h

#### Forma zajęć - laboratorium

Lab1	Implementacja zadań w wybranym języku (listy zostaną ogłoszone w trakcie wykładu).	30h
	Suma godzin	30h

### STOSOWANE NARZĘDZIA DYDAKTYCZNE

1. Wykład tradycyjny
2. Wykład multimedialny
3. Rozwiązywanie zadań programistycznych
4. Konsultacje
5. 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, K1-K1	Kolokwium
F2	U1-U2, K1-K1	Kontrola realizacji list zadań
$P=50\%*F1+50\%*F2$		
<b>LITERATURA PODSTAWOWA I UZUPEŁNIAJĄCA</b>		
1. Literatura związana z wybranym językiem zostanie podana za początku zajęć.		
NAUCZYCIEL AKADEMICKI ODPOWIEDZIALNY ZA PRZEDMIOT		
dr Maciej Gębala		

MACIERZ POWIĄZANIA EFEKTÓW UCZENIA SIĘ DLA PRZEDMIOTU  
 Kurs Wybranego Języka Programowania  
 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 nauczyciela dydaktycznego**
W1	K1_w07	C1	Wy1-Wy5	1 2 4 5
W2	K1_w05 K1_w07	C1	Wy1-Wy5	1 2 4 5
U1	K1_U01 K1_U10 K1_U11	C2	Lab1-Lab1	3 4 5
U2	K1_U01 K1_U10 K1_U11	C2	Lab1-Lab1	3 4 5
K1	K1_K01 K1_K02 K1_K05	C1 C2	Wy1-Wy5 Lab1-Lab1	1 2 3 4 5