

PWSZ w Krośnie

Kierunek Informatyka

Specjalność: Technologie internetowe i bazy danych

Tryb stacjonarny

Plan studiów od roku akademickiego 2016/17 - studia inżynierskie

Lp.	Nazwa przedmiotu	Forma zaliczenia	Rok I				Rok II				Rok III				Suma godzin	Suma ECTS							
			sem. 1		sem. 2		sem. 3		sem. 4		sem. 5		sem. 6				sem. 7						
			W	ćw. ECTS	W	ćw. ECTS	W	ćw. ECTS	W	ćw. ECTS	W	ćw. ECTS	W	ćw. ECTS			W	ćw. ECTS					
<b>A Moduł kształcenia ogólnego</b>																							
1	Wprowadzenie do studiowania	z	15		1												15	1					
2	Wychowanie fizyczne	z		30	L	1		30	L	1								60	2				
3	Przedsiębiorczość	z														10	20	Pr	1	30	1		
<b>B Moduł kształcenia podstawowego</b>																							
1	Algebra liniowa z geometrią analityczną	z	15	15	A	2														30	2		
2	Analiza matematyczna	1	30	15	A	3															45	3	
3	Fizyka	z	15	15	A	3															30	3	
				15	L	3															15	3	
4	Podstawy elektroniki i miernictwa	z	15	15	A	2															30	2	
				15	L	2															15	2	
5	Podstawy elektroniki cyfrowej	z					30	30	L	4												60	4
6	Systemy dyskretne w informatyce	z					15	15	L	2												30	2
7	Metody probabilistyczne i statystyka	z									30	30	L	3								60	3
<b>C Moduł kształcenia kierunkowego</b>																							
1	Podstawy programowania i teoria informacji	1	30	15	A	4																45	4
				30	L	3																30	3
2	Programowanie niskopoziomowe	z	15	15	L	2																30	2
3	Programy użytkowe	z		30	L	2																30	2
4	Algorytmy i struktury danych	2					30	30	L	5												60	5
5	Badania operacyjne	z					15	30	L	4												45	4
6	Programowanie I	z					30	30	L	5												60	5
7	Systemy operacyjne	3					30	30	L	5	15	30	L	4								105	9
8	Architektura komputerów	3									30	30	L	4								60	4
9	Bazy danych	3									30	15	L	4								45	4
10	Programowanie II	3									30	30	L	5								60	5
11	Sieci komputerowe	z									15	30	L	4								45	4
12	Inżynieria oprogramowania	4										30	15	Pr	4							45	4
13	Języki i paradygmaty programowania	z										15	15	L	3							30	3
14	Grafika komputerowa i komunikacja człowiek - komputer	z													30	15	L	3				45	3
15	Sztuczna inteligencja	5										30	30	L	4							60	4
16	Systemy wbudowane	6														30	30	L	4			60	4
17	Problemy społeczne i zawodowe informatyki	z														15				1		15	1
18	Prawo autorskie i patentowe	z														15					1	15	1

