

PWSZ w Krośnie

Kierunek Informatyka

Specjalność: Informatyka praktyczna

Tryb stacjonarny

Plan studiów od roku akademickiego 2017/18 - 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	
godz.	form		godz.	form		godz.	form		godz.	form		godz.	form		godz.	form		godz.	form		godz.	form				
A Moduł kształcenia ogólnego																										
1	Wprowadzenie do studiowania	z	15			1																			15	1
2	Wychowanie fizyczne	z		30	L			30	L																60	0
3	Przedsiębiorczość	z																			10	20	Pr	1	30	1
B Moduł kształcenia podstawowego																										
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
C Moduł kształcenia kierunkowego																										
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

