

Informatyka 2 stopień - 2022/2023

						stacjonarne			niestacjonarne			
						900			546			
semestr	rodzaj przedmiotu	specjalność	przedmiot	sposób zaliczenia	punkty ects	w	ćw	lab/sem.	w	ćw	lab/sem.	Katedra
					120	240	75	585	144	51	351	
Semestr 1												
1	KR	-	ANALIZA I MODELOWANIE SYSTEMÓW INFORMATYCZNYCH	E	5	15	0	30	9	0	18	INF
1	KR	-	SPOŁECZNA ODPOWIEDZIALNOŚĆ NOWYCH TECHNOLOGII	Z	3	30	0	0	18	0	0	KPIAK
1	KR	-	INŻYNIERIA BEZPIECZEŃSTWA	Z	5	15	0	30	9	0	18	INF
1	KR	-	LOGIKA DLA INFORMATYKÓW	E	5	15	0	30	9	0	18	KBO
1	KR	-	METODY I TECHNIKI ANALIZY DANYCH	E	5	15	0	30	9	0	18	KDSE
1	KR	-	ZAAWANSOWANE PROGRAMOWANIE	Z	5	15	0	45	9	0	27	KUM
1	KR	-	PRZEDSIĘBIORCZOŚĆ INDYWIDUALNA	Z	2	15	0	0	9	0	0	KP
					30	120	0	165	72	0	99	
Semestr 2												
2	KR	-	BIZNESPLANY PROJEKTÓW INFROMATYCZNYCH	Z	4	15	0	15	9	0	9	KBO
2	KR	-	ZAAWANSOWANE BAZY DANYCH	E	4	15	0	30	9	0	18	KIW
2	SP		PRZEDMIOTY SPECJALNOŚCIOWE		22	15	0	210	9	0	126	
					30	45	0	255	27	0	153	
Analiza dużych zbiorów danych												
2	SP	ADZD	ANALIZA DANYCH JAKOŚCIOWYCH I TEXT MINING	Z	5	0	0	45	0	0	27	KIW
2	SP	ADZD	ANALITYKA BIZNESOWA W SAP S/4 HANA	Z	5	15	0	30	9	0	18	KIW
2	SP	ADZD	LABORATORIUM ETL	Z	4	0	0	45	0	0	27	INF
2	SP	ADZD	NARZĘDZIA ANALIZY CZASU RZECZYWISTEGO	E	4	0	0	45	0	0	27	KDSE
2	SP	ADZD	UCZENIE ZE WZMOCNIENIEM	Z	4	0	0	45	0	0	27	KIW
			suma		22	15	0	210	9	0	126	
Gry i aplikacje mobilne												
2	SP	GAMOB	GRYWALIZACJA	E	4	15	0	15	9	0	9	KZRO
2	SP	GAMOB	SILNIKI GIER	Z	4	0	0	45	0	0	27	KPIAK
2	SP	GAMOB	SYSTEMY UCZĄCE SIĘ	E	5	15	0	30	9	0	18	KUM
2	SP	GAMOB	SZTUCZNA INTELIGENCJA W GRACH	Z	5	0	0	45	0	0	27	KPIAK
2	SP	GAMOB	TWORZENIE APLIKACJI MOBILNYCH	Z	4	0	0	45	0	0	27	KPIAK
					22	30	0	180	18	0	108	
Programowanie systemów inteligentnych												

2	SP	PSI	INTELIGENCJA OBLICZENIOWA	Z	4	15	0	30	9	0	18	KUM
2	SP	PSI	PROJEKT PROGRAMISTYCZNY	Z	4	0	0	45	0	0	27	KUM
2	SP	PSI	SYSTEMY UCZĄCE SIĘ	E	5	15	0	30	9	0	18	KUM
2	SP	PSI	WIZUALIZACJA DANYCH	Z	5	0	0	45	0	0	27	KIW
2	SP	PSI	ZAAWANSOWANE PROGRAMOWANIE W JĘZYKU PYTHON	Z	4	0	0	45	0	0	27	KUM
					22	30	0	195	18	0	117	
Semestr 3												
3	KR	-	ANALIZY RYNKOWE	Z	3	15	15	0	9	9	0	KZRO
3	KR	-	ZARZĄDZANIE PROJEKTAMI INFORMATYCZNYMI	E	4	15	30	0	9	18	0	KBO
3	KR	-	SEMINARIUM MAGISTERSKIE	Z	8	0	15	0	0	12	0	OBW
3	SP	-	PRZEDMIOTY SPECJALNOŚCIOWE		15	15	0	165	9	0	99	
					30	45	60	165	27	39	99	
Analiza dużych zbiorów danych												
3	SP	ADZD	LABORATORIUM BIG DATA	Z	4	0	0	45	0	0	27	KDSE
3	SP	ADZD	LABOLATORIUM MASZYNOWEJ ANALIZY DANYCH	Z	4	0	0	45	0	0	27	KIW
3	SP	ADZD	KONWERSATORIUM NOWOCZESNYCH TECHNIK ANALITYCZNYCH	Z	4	0	0	45	0	0	27	KIW
3	SP	ADZD	TECHNOLOGIE SEMANTYCZNE	E	3	15	0	30	9	0	18	KPIAK
			suma		15	15	0	165	9	0	99	
Gry i aplikacje mobilne												
3	SP	GAMOB	GRY POWAŻNE	Z	4	0	0	45	0	0	27	KPIAK
3	SP	GAMOB	MARKETING GIER KOMPUTEROWYCH	Z	3	0	0	45	0	0	27	KZRO
3	SP	GAMOB	ROZSZERZONA RZECZYWISTOŚĆ	Z	4	0	0	45	0	0	27	KPIAK
3	SP	GAMOB	PROCEDURALNE GENEROWANIE TREŚCI W GRACH	Z	4	15	0	45	9	0	27	KPIAK
					15	15	0	180	9	0	108	
Programowanie systemów inteligentnych												
3	SP	PSI	DOBRE PRAKTYKI PROGRAMOWANIA	Z	4	0	0	45	0	0	27	KUM
3	SP	PSI	LABOLATORIUM MASZYNOWEJ ANALIZY DANYCH	Z	3	0	0	30	0	0	18	KUM
3	SP	PSI	TEORIA GRAFÓW I SIECI	E	4	15	0	30	9	0	18	KUM
3	SP	PSI	ZASTOSOWANIA SZTUCZNEJ INTELIGECJI	Z	4	15	0	45	9	0	27	KUM
					15	30	0	150	18	0	90	
Semestr 4												
4	KR	-	PRAKTYKA	Z	12	0	0	0	0	0	0	
4	KR	-	SEMINARIUM MAGISTERSKIE	Z	12	0	15	0	0	12	0	OBW
4	SW	-	PRZEDMIOTY DO WYBORU	Z	6	30	0	0	18	0	0	
					30	30	15	0	18	12	0	

Uwagi:

Praktyka w wymiarze 360 godzin.

W semestrze 4 - obowiązkowo do wyboru 2 przedmioty SW w języku angielskim.

W pozycji przedmioty specjalnościowe została wskazana przykładowa liczba godzin zajęć, właściwa liczba godzin wynika z siatki określonej dla każdej specjalności. Łączna liczba godzin wykładów i ćwiczeń/laboratoriów dla każdej specjalności w danym semestrze jest równa.