



# WYŻSZA SZKOŁA INFORMATYKI I ZARZĄDZANIA z siedzibą w Rzeszowie

**Studia pierwszego stopnia**

**Tytuł zawodowy nadawany absolwentom: licencjat**

**Kierunek: INFORMATYKA**

**Odrębna ścieżka kształcenia INFORMATYKA OGÓLNA**

**studia w j. angielskim**

**Profil: praktyczny**

Studenci rozpoczynający studia w roku akademickim **2022/2023**

Formy studiów:

- **Stacjonarne**

**Lista przedmiotów planowanych do realizacji w toku studiów:**

L.p.	Nazwa przedmiotu
<b>Przedmioty ogólnouczelniane</b>	
1	Język angielski
2	Proseminarium
3	Podstawy ekonomii
4	Prawo
5	Osobisty model biznesowy
6	Współczesna kultura informacyjna
7	Bezpieczeństwo i higiena warunków kształcenia
8	Edukacja zdrowotna w chorobach cywilizacyjnych
9	Wychowanie fizyczne
<b>Przedmioty podstawowe</b>	
10	Podstawy matematyki
11	Matematyka
12	Matematyka dyskretna
13	Podstawy statystyki
14	Wprowadzenie do elektroniki i elektrotechniki
15	Fizyka
<b>Przedmioty kierunkowe i specjalnościowe</b>	
16	Algorytmy i struktury danych
17	Wstęp do informatyki
18	Wstęp do programowania
19	Programowanie
20	Inżynieria oprogramowania
21	Architektura systemów komputerowych
22	Systemy operacyjne
23	Technologie sieciowe (CCNA)
24	Problemy społeczne i zawodowe informatyki
25	Grafika komputerowa z elementami HCI



# WYŻSZA SZKOŁA INFORMATYKI I ZARZĄDZANIA z siedzibą w Rzeszowie

26	Bazy danych
27	Sztuczna Inteligencja
28	Projekt zespołowy
29	Przedmiot do wyboru 1
30	Przedmiot do wyboru 2
31	Przedmiot do wyboru 3
32	Przedmiot do wyboru 4
33	Przedmiot do wyboru 5
34	Przedmiot do wyboru 6
35	Seminarium dyplomowe
36	Praktyka zawodowa
37	Język polski (dodatkowe zajęcia obowiązkowe dla studentów cudzoziemców)

Lp.	<b>Przedmioty do wyboru 1 (1 z 2)</b>
1	Technologie webowe
2	Podstawy cyberbezpieczeństwa

Lp.	<b>Przedmioty do wyboru 2 (1 z 2)</b>
1	Technologie DevNet
2	Języki programowania

Lp.	<b>Przedmioty do wyboru 3 (1 z 2)</b>
1	Elementy automatyki i robotyki
2	Badania operacyjne

Lp.	<b>Przedmioty do wyboru 4 i 5 (2 z 4)</b>
1	Eksploatacja sieci LAN i WLAN
2	Internet Rzeczy
3	Silniki gier i technologie programistyczne
4	Metodologia narzędzi CASE

Lp.	<b>Przedmioty do wyboru 6 (1 z 2)</b>
1	Zaawansowane technologie sieciowe
2	Analityka i Big Data w IoT