Studia pierwszego stopnia

Tytuł zawodowy nadawany absolwentom licencjat

Kierunek: INFORMATYKA (ANG)

Specjalność: Programowanie

Profil: Praktyczny

Forma studiów: Stacjonarne

LID-A-P/2021

Rozpoczynający studia w roku akademickim: 2021/2022

L.p.	Nazwa przedmiotu	Punkty ECTS				Godziny zajęć							I Rok												II Rok												III Rok											
		Razem	w tym			Razem	w tym						sem 1							sem 2							sem 3							sem 4							sem 5							sem 6						
			UB	PZ	ZD		W	K	C	L	P	eL	W	K	C	L	P	eL	ECTS	W	K	C	L	P	eL	ECTS	W	K	C	L	P	eL	ECTS	W	K	C	L	P	eL	ECTS	W	K	C	L	P	eL	ECTS	W	K	C	L	P	eL	ECTS
	Przedmioty ogólnouczelniane																																																		
1	Język angielski	12	6	0	0	120	0	0	0	120	0	0				60			6				60			6																									
2	Proseminarium	1	1	0	0	8	0	0	0	8	0	0																						8					1												
3	Podstawy ekonomii	2	1	0	0	25	15	0	10	0	0	0															15		10				2																		
4	Prawo	2	1	0	0	25	15	0	10	0	0	0															15		10				2																		
5	Współczesna kultura informacyjna	1	1	0	0	10	10	0	0	0	0	0	10						1																																	
6	Bezpieczeństwo i higiena warunków kształcenia	0	0	0	0	4	0	4	0	0	0	0		4					0																																	
7	Edukacja zdrowotna w chorobach cywilizacyjnych	0	0	0	0	14	0	14	0	0	0	0									14					0																									
8	Wychowanie fizyczne	0	0	0	0	60	0	0	60	0	0	0										30				0			30				0																		
	Przedmioty podstawowe																																																		
9	Podstawy matematyki	4	2	0	0	34	16	0	18	0	0	0	16		18				4																																	
10	Matematyka	4	2	0	0	34	16	0	18	0	0	0								16		18				4																									
11	Matematyka dyskretna	6	2	0	0	50	20	0	30	0	0	0	20		30				6																																	
12	Podstawy statystyki	3	1	0	0	24	10	0	0	14	0	0								10			14			3																									
13	Wprowadzenie do elektroniki i elektrotechniki	4	1	0	0	30	15	0	0	15	0	0															15			15			4																		
14	Fizyka	4	1	0	0	30	15	0	0	15	0	0								15			15			4																									
	Przedmioty kierunkowe i specjalnościowe																																																		
15	Algorytmy i struktury danych	4	3	3	0	56	28	0	0	28	0	0								28			28			4																									
16	Wstęp do informatyki	2	2	1	0	28	14	0	0	14	0	0	14			14			2																																	
17	Wstęp do programowania	5	3	4	0	54	20	0	0	20	14	0	20			20	14		5																																	
18	Programowanie	9	6	7	0	115	40	0	0	40	35	0								20			20	15		4	20			20	20		5																		
19	Inżynieria oprogramowania	5	3	4	0	60	22	0	0	24	14	0																						22			24	14		5										
20	Architektura systemów komputerowych	5	3	3	0	60	30	0	0	30	0	0																						30			30			5										
21	Systemy operacyjne	6	3	3	0	50	24	0	0	16	10	0															24			16	10		6																		
22	Technologie sieciowe (CCNA)	5	3	3	0	54	20	0	0	20	14	0	20			20	14		5																																	
23	Problemy społeczne i zawodowe informatyki	1	1	0	0	10	0	10	0	0	0	0																10					1																		
24	Grafika komputerowa z elementami HCI	2	2	2	0	30	0	15	0	15	0	0																													15		15			2						
25	Bazy danych	3	2	2	0	40	20	0	0	20	0	0																						20			20		3										
26	Sztuczna Inteligencja	4	2	0	0	30	10	0	0	20	0	0																													10		20			4						
27	Projekt zespołowy	4	1	4	0	35	0	0	0	0	35	0																																					35			4
28	Przedmiot do wyboru 1	6	3	5	0	52	14	0	0	14	24	0															14			14	24		6																		
29	Przedmiot do wyboru 2	6	3	5	0	52	14	0	0	14	24	0																													14			14	24		6					
30	Języki programowania	7	3	7	0	56	0	0	0	32	24	0																									32	24		7										
31	Inżynieria wymagań	7	3	7	0	56	0	0	0	32	24	0																																32	24		7					
32	Metodologia narzędzi CASE	7	3	7	0	56	0	0	0	32	24	0																																32	24		7					
33	Techniki tworzenia oprogramowania	7	3	7	0	56	0	0	0	32	24	0																																				32	24		7	
34	Seminarium dyplomowe	10	2	10	0	30	0	0	30	0	0	0																														15					5					5
35	Praktyka zawodowa	32	32	32	0	960	0	0	960	0	0	0										120				4								360					12									480					16
	Razem blok główny	180	105	116	0	2408	388	43	176	575	266	0	100	4	48	114	28	0	29	89	14	48	137	15	0	29	103	10	50	65	54	0	26	72	0	0	114	38	0	33	24	15	15	113	72	0	31	0	0	15	32	59	0	32
						Liczba godzin w semestrze							294							303							282							224							239							106						

do wyboru 30.0%

UB zajęcia prowadzone z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia
PZ zajęcia kształtujące umiejętności praktyczne
ZD kształcenie z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość

Autoryzowane szkolenie CISCO
egzamin
zajęcia kształtujące umiejętności praktyczne
projekt zaliczany na ocenę
eL kształcenie na odległość z przewagą interakcji asynchronicznej
kształcenie na odległość z przewagą interakcji synchronicznej

	Dodatkowe zajęcia obowiązkowe dla studentów cudzoziemców																																																	
	Język polski	8	2	0	0	60	0	0	0	60	0	0				30			4				30			4																									

	Dodatkowe, nieobowiązkowe zajęcia dla studentów (pakiet: chcę więcej!)																																																
1	IT Essentials (Cisco)	1	1	1	0	10	0	0	10	0	0	0										10				1																									
2	Virtualizacja	1	1	1	0	10	0	0	10	0	0	0																	10				1																		

Lp.	Przedmiot do wyboru 1 (1 z 2)	oferowany w semestrze
1	Wprowadzenie to technologii webowych	3
2	Badania operacyjne	3

Lp.	Przedmiot do wyboru 2 (1 z 2)	oferowany w semestrze
1	Elementy automatyki i robotyki	5
2	Podstawy cyberbezpieczeństwa	5

WYŻSZA SZKOŁA INFORMATYKI i ZARZĄDZANIA z siedzibą w Rzeszowie

Załącznik nr 2b) do Uchwały Senatu nr 10/CXV/2021 z dn. 24 września 2021r.

Studia pierwszego stopnia

Tytuł zawodowy nadawany absolwentom	**licencjat**
Kierunek:	**INFORMATYKA (ANG)**
Specjalność:	**Projektowanie i produkcja gier komputerowych**
Profil:	**Praktyczny**
Forma studiów:	**Stacjonarne**

LID-A-PPGK/2021

Rozpoczynający studia w roku akademickim: 2021/2022

L.p.	Nazwa przedmiotu	Punkty ECTS Razem	w tym UB	w tym PZ	w tym ZD	Godziny zajęć Razem	w tym W	K	C	L	P	eL
	Przedmioty ogólnouczelniane											
1	Język angielski	12	6	0	0	120	0	0	0	120	0	0
2	Proseminarium	1	1	0	0	8	0	0	0	8	0	0
3	Podstawy ekonomii	2	1	0	0	25	15	0	10	0	0	0
4	Prawo	2	1	0	0	25	15	0	10	0	0	0
5	Współczesna kultura informacyjna	1	1	0	0	10	10	0	0	0	0	0
6	Bezpieczeństwo i higiena warunków kształcenia	0	0	0	0	4	0	4	0	0	0	0
7	Edukacja zdrowotna w chorobach cywilizacyjnych	0	0	0	0	14	0	14	0	0	0	0
8	Wychowanie fizyczne	0	0	0	0	60	0	0	60	0	0	0
	Przedmioty podstawowe											
9	Podstawy matematyki	4	2	0	0	34	16	0	18	0	0	0
10	Matematyka	4	2	0	0	34	16	0	18	0	0	0
11	Matematyka dyskretna	6	2	0	0	50	20	0	30	0	0	0
12	Podstawy statystyki	3	1	0	0	24	10	0	0	14	0	0
13	Wprowadzenie do elektroniki i elektrotechniki	4	1	0	0	30	15	0	0	15	0	0
14	Fizyka	4	1	0	0	30	15	0	0	15	0	0
	Przedmioty kierunkowe i specjalnościowe											
15	Algorytmy i struktury danych	4	3	3	0	56	28	0	0	28	0	0
16	Wstęp do informatyki	2	2	1	0	28	14	0	0	14	0	0
17	Wstęp do programowania	5	3	4	0	54	20	0	0	20	14	0
18	Programowanie	9	6	7	0	115	40	0	0	40	35	0
19	Inżynieria oprogramowania	5	3	4	0	60	22	0	0	24	14	0
20	Architektura systemów komputerowych	5	3	3	0	60	30	0	0	30	0	0
21	Systemy operacyjne	6	3	3	0	50	24	0	0	16	10	0
22	Technologie sieciowe (CCNA)	5	3	3	0	54	20	0	0	20	14	0
23	Problemy społeczne i zawodowe informatyki	1	1	0	0	10	0	10	0	0	0	0
24	Grafika komputerowa z elementami HCI	2	2	2	0	30	0	15	0	15	0	0
25	Bazy danych	3	2	2	0	40	20	0	0	20	0	0
26	Sztuczna Inteligencja	4	2	0	0	30	10	0	0	20	0	0
27	Projekt zespołowy	4	1	4	0	35	0	0	0	0	35	0
28	Przedmiot do wyboru 1	6	3	5	0	52	14	0	0	14	24	0
29	Przedmiot do wyboru 2	6	3	5	0	52	14	0	0	14	24	0
30	Preprodukcja	6	3	6	0	52	0	0	0	32	20	0
31	Silniki gier i technologie programistyczne	6	3	6	0	52	0	0	0	32	20	0
32	Fizyka w grach	6	3	6	0	52	0	0	0	32	20	0
33	Marketing i aspekty biznesowe gier	4	2	4	0	36	0	0	0	22	14	0
34	Tworzenie asetów graficznych	3	2	3	0	28	0	0	0	28	0	0
35	Projektowanie poziomów	3	2	3	0	28	0	0	0	28	0	0
36	Animacja i techniki chwytania ruchu	3	2	3	0	28	0	0	0	28	0	0
37	Sztuczna inteligencja w grach	2	1	2	0	20	0	0	0	20	0	0
38	Seminarium dyplomowe	10	2	10	0	30	0	0	30	0	0	0
39	Praktyka zawodowa	32	32	32	0	960	0	0	960	0	0	0
	Razem blok główny	185	111	121	0	2480	388	43	176	669	244	0

I Rok / II Rok (sem 1 – sem 3):

L.p.	sem 1 W	K	C	L	P	eL	ECTS	sem 2 W	K	C	L	P	eL	ECTS	sem 3 W	K	C	L	P	eL	ECTS
1				60			6				60			6							
2																					
3															15		10				2
4															15		10				2
5	10						1														
6		4					0														
7									14					0							
8										30				0			30				0
9	16		18				4														
10								16		18				4							
11	20		30				6														
12								10			14			3							
13															15			15			4
14								15			15			4							
15								28			28			4							
16	14			14			2														
17	20			20	14		5														
18								20			20	15		4	20			20	20		5
19																					
20																					
21															24			16	10		6
22	20			20	14		5														
23																10					1
24																					
25																					
26																					
27																					
28															14			14	24		6
29																					
30																					
31																					
32																					
33																					
34																		28			3
35																					
36																					
37																					
38																					
39										120				4							
Razem	100	4	48	114	28	0	29	89	14	48	137	15	0	29	103	10	50	93	54	0	29
Liczba godzin w semestrze	294							303							310						

II Rok / III Rok (sem 4 – sem 6):

L.p.	sem 4 W	K	C	L	P	eL	ECTS	sem 5 W	K	C	L	P	eL	ECTS	sem 6 W	K	C	L	P	eL	ECTS
1																					
2				8			1														
3–18																					
19	22			24	14		5														
20	30			30			5														
21–23																					
24									15		15			2							
25	20			20			3														
26								10			20			4							
27																			35		4
28																					
29								14			14	24		6							
30				32	20		6														
31											32	20		6							
32											32	20		6							
33																		22	14		4
34																					
35																		28			3
36				28			3														
37																		20			2
38										15				5			15				5
39			360				12										480				16
Razem	72	0	0	142	34	0	35	24	15	15	113	64	0	29	0	0	15	70	49	0	34
Liczba godzin w semestrze	248							231							134						

do wyboru 31.9%

(żółte tło)	Autoryzowane szkolenie CISCO
(ramka)	egzamin
(kropkowane tło)	zajęcia kształtujące umiejętności praktyczne
(zielone tło)	projekt zaliczany na ocenę
eL	kształcenie na odległość z przewagą interakcji asynchronicznej
(różowe tło)	kształcenie na odległość z przewagą interakcji synchronicznej

UB zajęcia prowadzone z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia
PZ zajęcia kształtujące umiejętności praktyczne
ZD kształcenie z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość

L.p.	Nazwa przedmiotu	Razem	UB	PZ	ZD	Razem	W	K	C	L	P	eL	sem 1 L	sem 1 ECTS	sem 2 L	sem 2 ECTS
	Dodatkowe zajęcia obowiązkowe dla studentów cudzoziemców															
	Język polski	8	2	0	0	60	0	0	0	60	0	0	30	4	30	4

L.p.	Nazwa przedmiotu	Razem	UB	PZ	ZD	Razem	W	K	C	L	P	eL	sem 2 C	sem 2 ECTS	sem 3 C	sem 3 ECTS
	Dodatkowe, nieobowiązkowe zajęcia dla studentów (pakiet: chcę więcej!)															
1	IT Essentials (Cisco)	1	1	1	0	10	0	0	10	0	0	0	10	1		
2	Virtualizacja	1	1	1	0	10	0	0	10	0	0	0			10	1

Lp.	Przedmiot do wyboru 1 (1 z 2)	oferowany w semestrze
1	Wprowadzenie to technologii webowych	3
2	Badania operacyjne	3

Lp.	Przedmiot do wyboru 2 (1 z 2)	oferowany w semestrze
1	Elementy automatyki i robotyki	5
2	Podstawy cyberbezpieczeństwa	5