



Studia pierwszego stopnia

Tytuł zawodowy nadawany absolwentom

licencjat

Kierunek:

INFORMATYKA (ANG)

Specjalność:

Projektowanie i produkcja gier komputerowych (Game Design and Development)

LID-A-GDD/2023

Profil:

Praktyczny

Forma studiów:

Stacjonarne

Rozpoczynający studia w roku akademickim: 2023/2024

Main curriculum table with columns: Lp., Nazwa przedmiotu, Poziom, Punkty ECTS (Razem, w tym UB, PZ, ZD), Godziny zajęć (w tym W, K, C, L, P, eL), and semesters I Rok, II Rok, III Rok.

do wyboru 31.3%  
liczba punktów ECTS, jaką student musi uzyskać w ramach zajęć z dziedziny nauk humanistycznych lub nauk społecznych 5

- Autoryzowane szkolenie CISCO, AWS; zajęcia kształtujące umiejętności praktyczne; egzamin; projekt zaliczony na ocenę; kształcenie na odległość z przerwą interakcji asynchronicznej; kształcenie na odległość z przerwą interakcji synchronicznej

Table: Dodatkowe zajęcia obowiązkowe dla studentów cudzoziemców \* - Język polski

\* w 2 semestrze nauki obowiązek przystąpienia do egzaminu wg. wymagań określonych dla poziomu A1 Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego z obowiązku udziału w zajęciach w 3 semestrze nauki zwolnieni są studenci legitymujący się znajomością języka polskiego wg. wymagań określonych dla poziomu A1 Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego

Table: Dodatkowe, nieobowiązkowe zajęcia dla studentów (pakiet: chcę więcej!) - IT Essentials (Cisco), Virtualizacja

Table: Przedmiot do wyboru 1 (1 z 2) - Badania operacyjne, Podstawy cyberbezpieczeństwa

Table: Przedmiot do wyboru 2 (1 z 2)

1	Elementy automatyki i robotyki	3	5
2	Technologie chmurowe	3	5

Studia pierwszego stopnia

Tytuł zawodowy nadawany absolwentom

Kierunek:

Specjalność:

Profil:

Forma studiów:

licencjat

INFORMATYKA (ANG)

Informatyka ogólna (Computer Science)

Praktyczny

Stacjonarne

LID-A-CPS/2023

Rozpoczynający studia w roku akademickim: 2023/2024

Table with columns: L.p., Nazwa przedmiotu, Punkty ECTS (Razem, w tym UB, PZ, ZD), Godziny zajęć (Razem, w tym W, K, C, L, P, eL), I Rok (sem 1, 2), II Rok (sem 3, 4), III Rok (sem 5, 6). Rows include subjects like 'Język angielski', 'Matematyka', 'Programowanie', and 'Praktyka zawodowa'.

do wyboru 30.6%
liczba punktów ECTS, jaką student musi uzyskać w ramach zajęć z dziedziny nauk humanistycznych lub nauk społecznych 5

Autoryzowane szkolenie CISCO, AWS

zajęcia kształtujące umiejętności praktyczne

kształcenie na odległość z przewagą interakcji asynchronicznej

UB zajęcia prowadzone z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia

PZ zajęcia kształtujące umiejętności praktyczne

egzamin

projekt zaliczany na ocenę

kształcenie na odległość z przewagą interakcji synchronicznej

ZD kształcenie z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość

Table titled 'Dodatkowe zajęcia obowiązkowe dla studentów cudzoziemców \*' with columns for subject, ECTS, and semester hours.

\* w 2 semestrze nauki obowiązek przystąpienia do egzaminu wg. wymagań określonych dla poziomu A1 Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego z obowiązku udziału w zajęciach w 3 semestrze nauki zwolnieni są studenci legitymujący się znajomością języka polskiego wg. wymagań określonych dla poziomu A1 Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego

Table titled 'Dodatkowe, nieobowiązkowe zajęcia dla studentów (pakiet: chcę więcej!)' with columns for subject, ECTS, and semester hours.

Lp.	Przedmiot do wyboru 1 (1 z 2)	Poziom	oferowany w semestrze
1	Badania operacyjne	3	3
2	Podstawy cyberbezpieczeństwa	3	3

Lp.	Przedmiot do wyboru 2 (1 z 2)	Poziom	oferowany w semestrze
1	Technologie DevNet	4	4
2	Języki programowania 1	4	4

Lp.	Przedmiot do wyboru 3 (1 z 2)	Poziom	oferowany w semestrze
1	Elementy automatyki i robotyki	3	5
2	Technologie chmurowe	3	5

Lp.	Przedmiot do wyboru 4 i 5 (2 z 4)	Poziom	oferowany w semestrze
1	Eksploatacja sieci LAN i WLAN	4	5
2	Internet Rzeczy	5	5
3	Silniki gier i technologie programistyczne	4	5
4	Metodologia narzędzi CASE	4	5

Lp.	Przedmiot do wyboru 6 (1 z 2)	Poziom	oferowany w semestrze
1	Zaawansowane technologie sieciowe	5	6
2	Analityka i Big Data w IoT	5	6