



# WYŻSZA SZKOŁA INFORMATYKI i ZARZĄDZANIA z siedzibą w Rzeszowie

## Studia pierwszego stopnia

Tytuł zawodowy nadawany absolwentom: inżynier

Kierunek: INFORMATYKA

Profil: praktyczny

Studenci rozpoczynający studia w roku akademickim 2024/2025

Formy studiów:

- Stacjonarne
- Niestacjonarne

## Lista przedmiotów planowanych do realizacji w toku studiów:

| L.p.   | Nazwa przedmiotu   |
|--|--|
| <b>Przedmioty ogólnouczelniane</b>             |  |
| 1  | Język obcy   |
| 2  | Bezpieczeństwo i higiena cyfrowa   |
| 3  | Podstawy ekonomii  |
| 4  | Polska i Świat   |
| 5  | Osobisty model biznesowy   |
| 6  | Ochrona własności intelektualnej   |
| 7  | Proseminarium  |
| 8  | Bezpieczeństwo i higiena warunków kształcenia                                      |
| 9  | Wyzwania cywilizacyjne   |
| 10   | Wychowanie fizyczne ( <i>tylko studia stacjonarne</i> )                            |
| <b>Przedmioty podstawowe</b>                   |  |
| 11   | Matematyka   |
| 12   | Podstawy matematyki  |
| 13   | Matematyka dyskretna   |
| 14   | Podstawy statystyki  |
| 15   | Fizyka   |
| 16   | Podstawy elektrotechniki i elektroniki   |
| <b>Przedmioty kierunkowe i specjalnościowe</b> |  |
| 17   | Algorytmy i struktury danych   |
| 18   | Wstęp do informatyki   |
| 19   | Języki i paradygmaty programowania   |
| 20   | Wstęp do programowania   |
| 21   | Programowanie  |
| 22   | Programowanie obiektowe  |
| 23   | Inżynieria oprogramowania  |
| 24   | Architektura systemów komputerowych  |
| 25   | Systemy operacyjne   |
| 26   | Technologie sieciowe (CCNA)  |
| 27   | Grafika komputerowa  |
| 28   | Sztuczna inteligencja  |
| 29   | Bazy danych  |
| 30   | Problemy społeczne i zawodowe informatyki  |
| 31   | Komunikacja człowiek-komputer ( <i>przedmiot realizowany w języku angielskim</i> ) |
| 32   | Projekt zespołowy  |



# WYŻSZA SZKOŁA INFORMATYKI i ZARZĄDZANIA z siedzibą w Rzeszowie

|    |                                      |
|----|--------------------------------------|
| 33 | Przedmiot do wyboru 1                |
| 34 | Przedmiot do wyboru 2                |
| 35 | Przedmiot do wyboru 3                |
| 36 | Przedmiot do wyboru 4                |
| 37 | Przedmiot specjalnościowy 1          |
| 38 | Przedmiot specjalnościowy 2          |
| 39 | Przedmiot specjalnościowy 3          |
| 40 | Przedmiot specjalnościowy 4          |
| 41 | Seminarium dyplomowe                 |
| 42 | Praktyka zawodowa cz 1. (3 miesiące) |
| 43 | Praktyka zawodowa cz 2. (3 miesiące) |

|     |   |
|-----|---|
| Lp. | <b>Przedmioty do wyboru 1 i 2 (2 z 4)</b> |
| 1   | Administrowanie systemami baz danych      |
| 2   | Zarządzanie projektami informatycznymi    |
| 3   | Technologie chmurowe                      |
| 4   | Eksploracja danych                        |

|     |  |
|-----|--|
| Lp. | <b>Przedmioty do wyboru 3 i 4 (2 z 4)</b>  |
| 1   | Modelowanie i analiza procesów biznesowych |
| 2   | Bezpieczeństwo systemów informatycznych    |
| 3   | Testowanie i jakość oprogramowania         |
| 4   | Algorytmy i struktury danych II            |

## **Specjalność: Programowanie** *(tylko studia niestacjonarne)*

|     |                                   |
|-----|-----------------------------------|
| Lp. | <b>Przedmioty specjalnościowe</b> |
| 1   | Szkolenie techniczne 1            |
| 2   | Szkolenie techniczne 2            |
| 3   | Szkolenie techniczne 3            |
| 4   | Szkolenie techniczne 4            |

## **Specjalność: Technologie internetowe i mobilne**

|     |  |
|-----|--|
| Lp. | <b>Przedmioty specjalnościowe</b>                |
| 1   | Programowanie urządzeń mobilnych                 |
| 2   | Języki internetowe                               |
| 3   | Projektowanie systemów internetowych i mobilnych |
| 4   | Zarządzanie danymi                               |

## **Specjalność: Inżynieria gier komputerowych**

|     |                                   |
|-----|-----------------------------------|
| Lp. | <b>Przedmioty specjalnościowe</b> |
| 1   | Grafika komputerowa w grach       |
| 2   | Projektowanie gier komputerowych  |
| 3   | Inżynieria gier komputerowych     |
| 4   | Technologie wytwarzania gier      |



# WYŻSZA SZKOŁA INFORMATYKI i ZARZĄDZANIA z siedzibą w Rzeszowie

## **Specjalność: Technologie IoT - Internetu Rzeczy**

| Lp. | <b>Przedmioty specjalnościowe</b>            |
|-----|--|
| 1   | Technologie programistyczne dla IoT (Python) |
| 2   | Infrastruktura sieci IoT                     |
| 3   | Technologie Internetu Rzeczy                 |
| 4   | Bezpieczeństwo w sieciach IoT                |

## **Specjalność: Inżynieria danych**

| Lp. | <b>Przedmioty specjalnościowe</b>  |
|-----|------------------------------------|
| 1   | Programowanie w języku R i Python  |
| 2   | Drażenie danych                    |
| 3   | Uczenie maszynowe                  |
| 4   | Wizualizacja danych i raportowanie |