

POLITECHNIKA KRAKOWSKA IM. TADEUSZA KOŚCIUSZKI

KARTA PRZEDMIOTU

obowiązuje studentów rozpoczynających studia w roku akademickim 2014/2015

Wydział Inżynierii Elektrycznej i Komputerowej

Kierunek studiów: Informatyka

Profil: Ogólnoakademicki

Forma studiów: stacjonarne

Kod kierunku: Info

Stopień studiów: I

Specjalności: bez specjalności

1 INFORMACJE O PRZEDMIOCIE

NAZWA PRZEDMIOTU	Wstęp do programowania
NAZWA PRZEDMIOTU W JĘZYKU ANGIELSKIM	Introduction to Computer Programming
KOD PRZEDMIOTU	WIEiK INFOR oIS PK7 14/15
KATEGORIA PRZEDMIOTU	Przedmioty kierunkowe
LICZBA PUNKTÓW ECTS	10.00
SEMESTRY	1

2 RODZAJ ZAJĘĆ, LICZBA GODZIN W PLANIE STUDIÓW

SEMESTR	WYKŁADY	ĆWICZENIA	LABORATORIA	LABORATORIA KOMPUTERO- WE	PROJEKTY	
1	30	0	0	30	0	0

3 CELE PRZEDMIOTU

Cel 1 Poznanie środowiska programistycznego Microsoft Visual Studio, struktury projektu oraz podstaw wykorzystania kompilatora i interpretera.

Cel 2 Poznanie elementów języka programowania wysokiego poziomu - C++

Cel 3 Nabycie umiejętności samodzielnego pisania programów w języku C++.

Cel 4 Doskonalenie umiejętności samodzielnej pracy oraz wyszukiwania i korzystania z dostępnych materiałów.

4 WYMAGANIA WSTĘPNE W ZAKRESIE WIEDZY, UMIEJĘTNOŚCI I INNYCH KOMPETENCJI

1 Brak.

5 EFEKTY KSZTAŁCENIA

EK1 Wiedza Znajomość podstawowych oraz zaawansowanych elementów języka wysokiego poziomu - C++.

EK2 Umiejętności Umiejętność samodzielnego pisania programów w języku C++.

EK3 Umiejętności Umiejętność wyszukiwania i korzystania z dostępnych w Internecie materiałów, umiejętność korzystania z informacji zawartych w zaproponowanej literaturze.

EK4 Kompetencje społeczne Rozwinięcie umiejętności samodzielnego wywiązywania się z obowiązków oraz wykształcenie nawyku terminowego wywiązywania się z obowiązków, głównie poprzez przysyłanie sprawozdań z zajęć laboratoryjnych.

EK5 Umiejętności Umiejętność obsługi zaawansowanego oprogramowania programistycznego na podstawie środowiska Microsoft Visual Studio.

6 TREŚCI PROGRAMOWE

WYKŁADY		
LP	TEMATYKA ZAJĘĆ OPIS SZCZEGÓŁOWY BLOKÓW TEMATYCZNYCH	LICZBA GODZIN
W1	Wiadomości wstępne, języki wysokiego poziomu, algorytmy. Obsługa środowiska Microsoft Visual Studio.	2
W2	Funkcje I/O, operatory, typy zmiennych.	2
W3	Instrukcje sterujące.	4
W4	Tablice, statyczna alokacja pamięci.	2
W5	Funkcje.	4
W6	Rekurencja.	2
W7	Dynamiczna alokacja pamięci, kontenery STL - wstęp.	4
W8	Kontenery STL, c.d.	2
W9	Wskaźniki.	4
W10	Struktury i klasy.	4

LABORATORIA KOMPUTEROWE		
LP	TEMATYKA ZAJĘĆ OPIS SZCZEGÓŁOWY BLOKÓW TEMATYCZNYCH	LICZBA GODZIN
K1	Zajęcia wstępne, organizacja zajęć, sposoby oceny. Obsługa środowiska Microsoft Visual Studio.	2
K2	Funkcje I/O, operatory, typy zmiennych.	2
K3	Instrukcje sterujące.	4
K4	Tablice, statyczna alokacja pamięci.	2
K5	Funkcje.	2
K6	Rekurencja.	2
K7	Dynamiczna alokacja pamięci, kontenery STL - wstęp.	4
K8	Kontenery STL, c.d.	2
K9	Wskaźniki.	2
K10	Struktury i klasy.	4
K11	Kolokwia, wystawianie i poprawa ocen.	4

7 NARZĘDZIA DYDAKTYCZNE

N1 Wykłady

N2 Ćwiczenia laboratoryjne

N3 Konsultacje

8 OBCIĄŻENIE PRACĄ STUDENTA

FORMA AKTYWNOŚCI	ŚREDNIA LICZBA GODZIN NA ZREALIZOWANIE AKTYWNOŚCI
Godziny kontaktowe z nauczycielem akademickim, w tym:	
Godziny wynikające z planu studiów	60
Konsultacje przedmiotowe	45
Egzaminy i zaliczenia w sesji	10
Godziny bez udziału nauczyciela akademickiego wynikające z nakładu pracy studenta, w tym:	
Przygotowanie się do zajęć, w tym studiowanie zalecanej literatury	90
Opracowanie wyników	90
Przygotowanie raportu, projektu, prezentacji, dyskusji	0
SUMARYCZNA LICZBA GODZIN DLA PRZEDMIOTU WYNIKAJĄCA Z CAŁEGO NAKŁADU PRACY STUDENTA	295
SUMARYCZNA LICZBA PUNKTÓW ECTS DLA PRZEDMIOTU	10.00

9 SPOSOBY OCENY

OCENA FORMUJĄCA

F1 Kolokwium

F2 Sprawozdanie z ćwiczenia laboratoryjnego

OCENA PODSUMOWUJĄCA

P1 Średnia ważona ocen formujących

P2 Egzamin pisemny

KRYTERIA OCENY

EFEKT KSZTAŁCENIA 1	
NA OCENĘ 2.0	Nieznajomość podstawowych elementów języka wysokiego poziomu - C++.
NA OCENĘ 3.0	Słaba znajomość podstawowych elementów języka wysokiego poziomu - C++.
NA OCENĘ 3.5	Dobra znajomość podstawowych elementów języka wysokiego poziomu - C++.
NA OCENĘ 4.0	Dobra znajomość podstawowych oraz dość dobra znajomość zaawansowanych elementów języka wysokiego poziomu - C++.

NA OCENĘ 4.5	Bardzo dobra znajomość podstawowych oraz dobra znajomość zaawansowanych elementów języka wysokiego poziomu - C++.
NA OCENĘ 5.0	Bardzo dobra znajomość podstawowych oraz zaawansowanych elementów języka wysokiego poziomu - C++.
EFEKT KSZTAŁCENIA 2	
NA OCENĘ 2.0	Brak umiejętności samodzielnego pisania programów w języku C++.
NA OCENĘ 3.0	Słaba umiejętność samodzielnego pisania programów w języku C++.
NA OCENĘ 3.5	Dość dobra umiejętność samodzielnego pisania programów w języku C++.
NA OCENĘ 4.0	Dobra umiejętność samodzielnego pisania programów w języku C++.
NA OCENĘ 4.5	Ponad dobra umiejętność samodzielnego pisania programów w języku C++.
NA OCENĘ 5.0	Bardzo dobra umiejętność samodzielnego pisania programów w języku C++.
EFEKT KSZTAŁCENIA 3	
NA OCENĘ 2.0	Brak umiejętności wyszukiwania i korzystania z dostępnych w Internecie materiałów oraz korzystania z informacji zawartych w zaproponowanej literaturze.
NA OCENĘ 3.0	Słaba umiejętność wyszukiwania i korzystania z dostępnych w Internecie materiałów oraz korzystania z informacji zawartych w zaproponowanej literaturze.
NA OCENĘ 3.5	Dość dobra umiejętność wyszukiwania i korzystania z dostępnych w Internecie materiałów oraz korzystania z informacji zawartych w zaproponowanej literaturze.
NA OCENĘ 4.0	Dobra umiejętność wyszukiwania i korzystania z dostępnych w Internecie materiałów oraz korzystania z informacji zawartych w zaproponowanej literaturze.
NA OCENĘ 4.5	Ponad dobra umiejętność wyszukiwania i korzystania z dostępnych w Internecie materiałów oraz korzystania z informacji zawartych w zaproponowanej literaturze.
NA OCENĘ 5.0	Bardzo dobra umiejętność wyszukiwania i korzystania z dostępnych w Internecie materiałów oraz korzystania z informacji zawartych w zaproponowanej literaturze.
EFEKT KSZTAŁCENIA 4	
NA OCENĘ 2.0	Brak umiejętności samodzielnego wywiązywania się z obowiązków oraz nieterminowe przesyłanie sprawozdań.
NA OCENĘ 3.0	Słabe umiejętności samodzielnego wywiązywania się z obowiązków oraz terminowe przesyłanie większości sprawozdań.
NA OCENĘ 3.5	Dość dobre umiejętności samodzielnego wywiązywania się z obowiązków oraz terminowe przesyłanie większości sprawozdań.

NA OCENĘ 4.0	Dobre umiejętności samodzielnego wywiązywania się z obowiązków oraz terminowe przysyłanie wszystkich sprawozdań.
NA OCENĘ 4.5	Ponad dobre umiejętności samodzielnego wywiązywania się z obowiązków oraz terminowe przysyłanie wszystkich sprawozdań.
NA OCENĘ 5.0	Bardzo dobre umiejętności samodzielnego wywiązywania się z obowiązków oraz terminowe przysyłanie wszystkich sprawozdań.
EFEKT KSZTAŁCENIA 5	
NA OCENĘ 2.0	Brak umiejętności obsługi zaawansowanego oprogramowania programistycznego.
NA OCENĘ 3.0	Słaba umiejętność obsługi zaawansowanego oprogramowania programistycznego na podstawie środowiska Microsoft Visual Studio.
NA OCENĘ 3.5	Dość dobra umiejętność obsługi zaawansowanego oprogramowania programistycznego na podstawie środowiska Microsoft Visual Studio.
NA OCENĘ 4.0	Dobra umiejętność obsługi zaawansowanego oprogramowania programistycznego na podstawie środowiska Microsoft Visual Studio.
NA OCENĘ 4.5	Ponad dobra umiejętność obsługi zaawansowanego oprogramowania programistycznego na podstawie środowiska Microsoft Visual Studio.
NA OCENĘ 5.0	Bardzo dobra umiejętność obsługi zaawansowanego oprogramowania programistycznego na podstawie środowiska Microsoft Visual Studio.

10 MACIERZ REALIZACJI PRZEDMIOTU

EFEKT KSZTAŁCENIA	ODNIESIENIE DANEGO EFEKTU DO SZCZEGÓLOWYCH EFEKTÓW ZDEFINIOWANYCH DLA PROGRAMU	CELE PRZEDMIOTU	TREŚCI PROGRAMOWE	NARZĘDZIA DYDAKTYCZNE	SPOSOBY OCENY
EK1		Cel 2	W1 W2 W3 W4 W5 W6 W7 W8 W9 W10 K1 K2 K3 K4 K5 K6 K7 K8 K9 K10 K11	N1 N2 N3	F1 F2 P1 P2
EK2		Cel 3	W1 K1	N1 N2	F1 F2 P1 P2
EK3		Cel 4	W1 K1	N2	F2
EK4		Cel 4	W1 K1	N2	F1 F2 P1 P2
EK5		Cel 1	W1 K1	N1 N2	F2

11 WYKAZ LITERATURY

LITERATURA PODSTAWOWA

[1] Jerzy Grębosz — *Symfonia C++ standard*, Kraków, 2006, Editions

LITERATURA DODATKOWA

[1] Materiały on-line.

12 INFORMACJE O NAUCZYCIELACH AKADEMICKICH

OSOBA ODPOWIEDZIALNA ZA KARTĘ

prof.dr hab.inż. Volodymyr Samotyy (kontakt: vsamotyy@pk.edu.pl)

OSOBY PROWADZĄCE PRZEDMIOT

1 prof. dr hab. inż. Volodymyr Samotyy (kontakt: vsamotyy@pk.edu.pl)

2 dr inż. Krzysztof Schiff (kontakt: Krzysztof.Schiff@pk.edu.pl)

13 ZATWIERDZENIE KARTY PRZEDMIOTU DO REALIZACJI

(miejsowość, data)

(odpowiedzialny za przedmiot)

(dziekan)

PRZYJMUJĘ DO REALIZACJI (data i podpisy osób prowadzących przedmiot)

.....

.....