

# POLITECHNIKA KRAKOWSKA IM. TADEUSZA KOŚCIUSZKI

## KARTA PRZEDMIOTU

obowiązuje studentów rozpoczynających studia w roku akademickim 2021/2022

Wydział Mechaniczny

Kierunek studiów: Inżynieria Medyczna

Profil: Ogólnoakademicki

Forma studiów: stacjonarne

Kod kierunku: M

Stopień studiów: I

Specjalności: Biomechanika, Inżynieria kliniczna

### 1 INFORMACJE O PRZEDMIOCIE

NAZWA PRZEDMIOTU	Języki skryptowania w bioinżynierii
NAZWA PRZEDMIOTU W JĘZYKU ANGIELSKIM	
KOD PRZEDMIOTU	WM IMED oIS B37 21/22
KATEGORIA PRZEDMIOTU	Przedmioty kierunkowe
LICZBA PUNKTÓW ECTS	2.00
SEMESTRY	5

### 2 RODZAJ ZAJĘĆ, LICZBA GODZIN W PLANIE STUDIÓW

SEMESTR	WYKŁAD	ĆWICZENIA	LABORATORIUM	LABORATORIUM KOMPUTERO- WE	PROJEKT	SEMINARIUM
5	15	0	0	0	15	0

### 3 CELE PRZEDMIOTU

Cel 1 Zapoznanie z językami skryptowymi stosowanymi w zagadnieniach związanych z bioinżynierią

## 4 WYMAGANIA WSTĘPNE W ZAKRESIE WIEDZY, UMIEJĘTNOŚCI I INNYCH KOMPETENCJI

## 5 EFEKTY KSZTAŁCENIA

**EK1 Wiedza** Student, który zaliczył przedmiot zna składnię i struktury języka Python.

**EK2 Wiedza** Student, który zaliczył przedmiot zna składnię i struktury języka Javascript.

**EK3 Umiejętności** Student, który zaliczył przedmiot potrafi opracować prostą aplikację konsolową do rozwiązywania problemów występujących w bioinżynierii w języku Python.

**EK4 Umiejętności** Student, który zaliczył przedmiot potrafi opracować prostą aplikację z interfejsem graficznym w języku Javascript.

## 6 TREŚCI PROGRAMOWE

WYKŁAD		
LP	TEMATYKA ZAJĘĆ OPIS SZCZEGÓŁOWY BLOKÓW TEMATYCZNYCH	LICZBA GODZIN
<b>W1</b>	Wprowadzenie do programowania w języku Python.	4
<b>W2</b>	Biblioteki numeryczne i naukowe dostępne dla języka Python w zastosowaniach do zagadnień bioinżynierii.	4
<b>W3</b>	Wstęp do kontroli wersji.	2
<b>W4</b>	Programowanie w języku Javascript z graficznym interfejsem użytkownika.	5

PROJEKT		
LP	TEMATYKA ZAJĘĆ OPIS SZCZEGÓŁOWY BLOKÓW TEMATYCZNYCH	LICZBA GODZIN
<b>P1</b>	Aplikacja konsolowa do całkowania numerycznego.	2
<b>P2</b>	Aplikacja konsolowa do poszukiwania parametrów biomechanicznych modeli materiałowych.	2
<b>P3</b>	Aplikacja konsolowa do optymalizacji układów biomechanicznych.	2
<b>P4</b>	Aplikacja konsolowa do przetwarzania obrazów medycznych.	4
<b>P5</b>	Kontrola wersji w programie Git.	2
<b>P6</b>	Prosta aplikacja graficzna w języku Javascript.	3

## 7 NARZĘDZIA DYDAKTYCZNE

N1 Wykłady

N2 Projekty

## 8 OBCIĄŻENIE PRACĄ STUDENTA

FORMA AKTYWNOŚCI	ŚREDNIA LICZBA GODZIN NA ZREALIZOWANIE AKTYWNOŚCI
<b>Godziny kontaktowe z nauczycielem akademickim, w tym:</b>	
Godziny wynikające z planu studiów	30
Konsultacje przedmiotowe	5
Egzaminy i zaliczenia w sesji	0
<b>Godziny bez udziału nauczyciela akademickiego wynikające z nakładu pracy studenta, w tym:</b>	
Przygotowanie się do zajęć, w tym studiowanie zalecanej literatury	10
Opracowanie wyników	0
Przygotowanie raportu, projektu, prezentacji, dyskusji	15
<b>SUMARYCZNA LICZBA GODZIN DLA PRZEDMIOTU WYNIKAJĄCA Z CAŁEGO NAKŁADU PRACY STUDENTA</b>	<b>60</b>
SUMARYCZNA LICZBA PUNKTÓW ECTS DLA PRZEDMIOTU	2.00

## 9 SPOSOBY OCENY

### OCENA FORMUJĄCA

F1 Sprawozdanie z projektu

F2 Ocena stanu wiedzy z wykładów

### OCENA PODSUMOWUJĄCA

P1 Średnia ważona ocen formujących

### WARUNKI ZALICZENIA PRZEDMIOTU

W1 Wykonanie sprawozdań z projektów oraz zaliczenie wykładów

### KRYTERIA OCENY

EFEKT KSZTAŁCENIA 1

NA OCENĘ 3.0	Student zna podstawowe struktury danych, instrukcje warunkowe oraz pętle wykorzystywane w języku Python.
EFEKT KSZTAŁCENIA 2	
NA OCENĘ 3.0	Student zna podstawowe struktury danych, instrukcje warunkowe oraz pętle wykorzystywane w języku Javascript.
EFEKT KSZTAŁCENIA 3	
NA OCENĘ 3.0	Student potrafi zaprogramować prostą aplikację konsolową do progowania obrazów medycznych w języku Python.
EFEKT KSZTAŁCENIA 4	
NA OCENĘ 3.0	Student potrafi zaprogramować prostą aplikację z interfejsem graficznym, w której za pomocą klawiatury można sterować obiektem wyświetlonym na ekranie komputera.

## 10 MACIERZ REALIZACJI PRZEDMIOTU

EFEKT KSZTAŁCENIA	ODNIESIENIE DANEGO EFEKTU DO SZCZEGÓŁOWYCH EFEKTÓW ZDEFINIOWANYCH DLA PROGRAMU	CELE PRZEDMIOTU	TREŚCI PROGRAMOWE	NARZĘDZIA DYDAKTYCZNE	SPOSOBY OCENY
EK1	L1_W30 M1_W06	Cel 1	W1 W2	N1	P1
EK2	L1_W30 M1_W06	Cel 1	W3 W4	N1	P1
EK3	L1_U29 M1_U15 M1_U16	Cel 1	P1 P2 P3 P4	N2	F1 F2 P1
EK4	L1_U29 M1_U15	Cel 1	P5 P6	N2	F1 F2 P1

## 11 WYKAZ LITERATURY

### LITERATURA PODSTAWOWA

- [1] | Jake VanderPlas — *Python Data Science Handbook: Essential Tools for Working with Data*, , 2016, O'Reilly Media

[2] | Marijn Haverbeke — *Eloquent Javascript, 3rd Edition: A Modern Introduction to Programming*, , 2018, No Starch Press

#### LITERATURA UZUPEŁNIAJĄCA

[1] | Gal Varoquaux, et al. — *Scipy Lecture Notes*, , 2019,

## 12 INFORMACJE O NAUCZYCIELACH AKADEMICKICH

### OSOBA ODPOWIEDZIALNA ZA KARTĘ

dr inż. Adam, Piotr Ciszkievicz (kontakt: adam.ciszkiewicz@pk.edu.pl)

### OSOBY PROWADZĄCE PRZEDMIOT

1 dr inż. Adam Ciszkievicz (kontakt: adam.ciszkiewicz@pk.edu.pl)

## 13 ZATWIERDZENIE KARTY PRZEDMIOTU DO REALIZACJI

---

(miejscowość, data)

(odpowiedzialny za przedmiot)

(dziekan)

PRZYJMUJĘ DO REALIZACJI (data i podpisy osób prowadzących przedmiot)

.....