



Program studiów

Wydział:	Wydział Zarządzania i Komunikacji Społecznej
Kierunek:	elektroniczne przetwarzanie informacji
Poziom kształcenia:	pierwszego stopnia
Forma kształcenia:	studia stacjonarne
Rok akademicki:	2023/24

Spis treści

Charakterystyka kierunku	3
Nauka, badania, infrastruktura	6
Program	8
Efekty uczenia się	10
Plany studiów	14
Sylabusy	19

Charakterystyka kierunku

Informacje podstawowe

Nazwa wydziału:	Wydział Zarządzania i Komunikacji Społecznej
Nazwa kierunku:	elektroniczne przetwarzanie informacji
Poziom:	pierwszego stopnia
Profil:	ogólnoakademicki
Forma:	studia stacjonarne
Język studiów:	polski

Przyporządkowanie kierunku do dziedzin oraz dyscyplin, do których odnoszą się efekty uczenia się

Informatyka	51%
Językoznawstwo	25%
Nauki o sztuce	16%
Nauki o komunikacji społecznej i mediach	8%

Charakterystyka kierunku, koncepcja i cele kształcenia

Charakterystyka kierunku

Koncepcja kształcenia jest zgodna z postanowieniami Statutu UJ z 2019 r. (z późn. zm.) oraz celami sformułowanymi w Strategii Rozwoju UJ do 2030 r., w szczególności poprzez dbałość o wysoki poziom kształcenia oraz integrowanie kształcenia z najnowszymi osiągnięciami nauki i potrzebami otoczenia społeczno-gospodarczego. Celem studiów elektroniczne przetwarzanie informacji (EPI) jest przygotowanie absolwenta do projektowania i programowania różnorodnych usług informacyjnych udostępnianych przez Internet, a także przygotowanie do uczestnictwa w dającej się przewidzieć ewolucji technologii stosowanych w sieci Internet. W tym celu student poznaje strategie i techniki projektowania zasobów sieciowych z uwzględnieniem podejścia user experience design. Dobre zaprojektowanie i wykonanie aplikacji świadczących usługi informacyjne dla szerokiego kręgu odbiorców wymaga od projektanta i programisty wiedzy o ludzkich mechanizmach komunikacyjnych, a więc o mechanizmach przekazywania informacji symbolicznej za pomocą języka naturalnego, obrazu graficznego i dźwiękowego oraz znajomości kontekstu kulturowego, w którym jest osadzona informacja. Efekty uczenia się związane z semantyczną analizą danych językowych, wieloaspektową analizą obrazu oraz kulturowym osadzeniem problemów przetwarzania informacji symbolicznej odróżniają elektroniczne przetwarzanie informacji od kierunków informatycznych prowadzonych na UJ.

Absolwent kierunku elektroniczne przetwarzanie informacji umie wykorzystać zdobytą wiedzę w pracy zawodowej, przede wszystkim jako: projektant interakcji człowiek-system, w obrębie trzech ścieżek programowych skorelowanych z potrzebami rynku pracy, a mianowicie: programista i projektant aplikacji internetowych, user experience designer oraz webwriter. Umie też wykonywać swój zawód z zachowaniem zasad etycznych i prawnych oraz potrafi pracować w zespole. Absolwent EPI jest przygotowany do podjęcia studiów drugiego stopnia bądź studiów podyplomowych.

Koncepcja kształcenia

Koncepcja kształcenia jest zgodna z postanowieniami Statutu UJ z 2019 r. (z późn. zm.) oraz celami sformułowanymi w Strategii Rozwoju UJ do 2030 r., w szczególności poprzez dbałość o wysoki poziom kształcenia oraz integrowanie kształcenia z najnowszymi osiągnięciami nauki i potrzebami otoczenia społeczno-gospodarczego.

Program studiów opracowany został w taki sposób, aby wykształcić absolwentów gotowych do podejmowania wyzwań badawczych i profesjonalnych generowanych przez współczesną naukę i środowisko zawodowe oraz do identyfikowania problemów i ich samodzielnego rozwiązywania w oparciu o dorobek nauki, w ramach działań podejmowanych indywidualnie i w zespołach, przy zachowaniu poczucia odpowiedzialności za efekty własnej pracy.

Zgodnie ze Strategią Rozwoju UJ do 2030 oraz § 1 ust. 5 Statutu UJ z 2019 r. z późniejszymi zmianami, program jest rozwijany i realizowany przy współpracy z zewnętrznymi ośrodkami i instytucjami, w tym szczególnie z innymi instytucjami i wydziałami UJ, co zapewnia prawidłową realizację efektów kształcenia w oparciu o wykwalifikowaną kadrę dydaktyczną, a także z przemysłem IT, reprezentowanym przez małe firmy i wielkie korporacje oraz z instytucjami publicznymi. Służy temu między innymi praktyka zawodowa, wybrane zajęcia prowadzone przez praktyków, stałe konsultacje z pracodawcami oraz udział kadry dydaktycznej w konferencjach i projektach integrujących środowisko naukowe i profesjonalne, a także w pewnym stopniu charakter przygotowywanych prac licencjackich.

Duża część zajęć realizowana jest w stosunkowo niewielkich grupach w dobrze wyposażonych laboratoriach komputerowych, przy wykorzystaniu aktywizujących metod dydaktycznych (np. dyskusja, metoda projektów), z wykorzystaniem kształtujących metod oceny oraz metod i narzędzi nauczania na odległość. Student zdobywa konkretne umiejętności, wykonując samodzielnie szereg zadań projektowych, jak również odbywając praktyki w wybranej firmie lub instytucji. Jest przygotowany zarówno do pracy samodzielnej, jak i w zespole.

W nawiązaniu do Strategii Rozwoju UJ do 2030 r. w kontekście umiędzynarodowienia, w tworzeniu programu wykorzystano wiedzę na temat oferty podobnych studiów w ośrodkach zagranicznych, co umożliwi realizację części programu na uczelniach zagranicznych (program ERASMUS). Program kładzie też nacisk na przygotowanie studentów do samodzielnego zdobywania nowych kompetencji, stwarzając tym samym podstawy dla skutecznego uczenia się przez całe życie.

Ukończenie studiów pierwszego stopnia umożliwi zarówno rozpoczęcie pracy zawodowej, jak i podjęcie studiów drugiego stopnia lub studiów podyplomowych.

Cele kształcenia

Zgodnie z efektami uczenia się absolwent jest przygotowany do:

1. projektowania i programowania aplikacji internetowych,
2. projektowania architektury informacji oraz interakcji człowiek-system zgodnie z zasadami user experience design,
3. tworzenia profesjonalnych tekstów elektronicznych zgodnych z zasadami webwritingu.

Potrzeby społeczno-gospodarcze

Wskazanie potrzeb społeczno-gospodarczych utworzenia kierunku

Masowy rozwój Internetu i usług internetowych stwarza ogromne zapotrzebowanie na specjalistów potrafiących projektować i programować usługi w technologii WWW, specjalistów umiejących projektować i programować ergonomiczny interfejs użytkownika oraz specjalistów od webwritingu zdolnych do tworzenia skutecznych przekazów w środowisku elektronicznym. Potrzeby rynku pracy są na bieżąco monitorowane i znajdują odzwierciedlenie w programach kształcenia. Monitorowanie obejmuje ścisłą współpracę ze środowiskiem pracodawców, którzy zostali włączeni do Instytutowego Zespołu ds. Jakości Kształcenia i konsultują zmiany w programach studiów. Kontakt z pracodawcami utrzymywany jest również poprzez ich udział w organizowanych przez Instytut Studiów Informacyjnych wydarzeniach promujących transfer wiedzy na linii nauka-gospodarka, takich jak: Oblicza transferu czy seminarium SELECT. Monitorowane są również losy absolwentów zrzeszonych z

grupie utworzonej w serwisie Facebook i ich praktyczne doświadczenia na rynku pracy po ukończeniu studiów.

Wskazanie zgodności efektów uczenia się z potrzebami społeczno-gospodarczymi

Efekty uczenia się w pełni odpowiadają potrzebom społeczno-gospodarczym. Absolwenci kierunku elektroniczne przetwarzanie informacji są dobrze przygotowani do pracy w firmach tworzących lub utrzymujących serwisy WWW o różnym przeznaczeniu oraz w przedsiębiorstwach i instytucjach, w których takie systemy są eksploatowane. Absolwenci EPI są także specjalistami od projektowania i implementowania ergonomicznego interfejsu użytkownika, a także twórcami skutecznych przekazów elektronicznych. Wiedza i praktyczne umiejętności zdobyte w trakcie studiów pozwalają im na podjęcie pracy na takich stanowiskach, jak: webmaster (administrator aplikacji WWW), projektant aplikacji internetowych, programista aplikacji internetowych oraz webwriter.

Nauka, badania, infrastruktura

Główne kierunki badań naukowych w jednostce

Wykładowcy studiów elektroniczne przetwarzanie informacji prowadzą badania w obszarze nauk humanistycznych, nauk społecznych, nauk ścisłych oraz badania interdyscyplinarne. Obejmują one między innymi takie obszary badawcze, jak:

1. eksperymentalne sieci leksykalne,
2. gramatyki formalne,
3. komunikacja społeczna, w tym komunikacja perswazyjna,
4. projektowanie aplikacji internetowych,
5. przetwarzanie języka naturalnego,
6. struktura i znaczenie przekazów narracyjnych,
7. sztuczna inteligencja.

Wyniki badań osób prowadzących zajęcia na kierunku elektroniczne przetwarzanie informacji są publikowane w monografiach, czasopismach naukowych, w tym także zagranicznych o wysokim IF oraz prezentowane na międzynarodowych konferencjach.

Związek badań naukowych z dydaktyką

Obszary badań naukowych prowadzonych przez pracowników Instytutu Studiów Informacyjnych oraz współpracującej ściśle z Instytutem samodzielnej Katedry Systemów Informatycznych dobrze korespondują z profilem i programem studiów na kierunku elektroniczne przetwarzanie informacji. Wyniki badań naukowych prowadzonych w Instytucie rozbudowują na bieżąco treści kształcenia poszczególnych przedmiotów. Tematy prac dyplomowych nawiązują do prowadzonej w Instytucie i w Katedrze działalności naukowej. Przykładowe zajęcia, w ramach których realizowane jest przygotowanie do prowadzenia działalności naukowej lub udział w tej działalności stanowią: Seminarium dyplomowe i Przetwarzanie informacji w Internecie.

Opis infrastruktury niezbędnej do prowadzenia kształcenia

Studia elektroniczne przetwarzanie informacji dysponują nowoczesną infrastrukturą informatyczną:

1. jedno 24-stanowiskowe, zaawansowane laboratorium sieci komputerowych,
2. dwa 20-stanowiskowe laboratoria do nauki programowania i grafiki komputerowej,
3. pięć 15-stanowiskowe w pełni wyposażone laboratoria komputerowe,
4. pracownia webscrapingowa,
5. dwie 30-stanowiskowe sale ćwiczeniowe,
6. serwery laboratoryjne,
7. serwery prac dyplomowych,
8. trzy komfortowe sale wykładowe,
9. dwie sale seminaryjno-konferencyjne,
10. pokój Koła Naukowego „Epicentrum”.

Studenci przygotowujący projekt dyplomowy mają dostęp do serwerów przeznaczonych do badań naukowych. Studenci mają również możliwość wypożyczenia sprzętu komputerowego (laptopy, ipady) oraz korzystania z bogatych zasobów Biblioteki Jagiellońskiej i biblioteki Wydziałowej WZiKS mieszczącej się w tym samym budynku, co Instytut.

Biblioteka Jagiellońska wspólnie z Biblioteką Medyczną CM, bibliotekami wydziałowymi i instytutowymi tworzy system biblioteczno-informacyjny Uniwersytetu Jagiellońskiego. Dzięki bogatemu zasobowi druków polskich uznawana jest za bibliotekę narodową. Obecnie pieczołowicie kompletuje i archiwizuje wszystkie druki polskie wydane w kraju i za granicą.

Biblioteka gromadzi również zagraniczną literaturę naukową z zakresu dziedzin będących przedmiotem badań i nauczania na Uniwersytecie. Szczególnie dba o pozyskiwanie literatury naukowej dotyczącej takich dziedzin, jak kulturoznawstwo,

językoznawstwo, literaturoznawstwo, sztuka i religioznawstwo. Wszystkie druki polskie i cenne zagraniczne stanowią Narodowy Zasób Biblioteczny, są więc pod szczególną ochroną. Charakter zbiorów i pełnione funkcje zobowiązują Bibliotekę do szczególnej troski i ochrony zbiorów, co wpływa na zakres i sposób ich udostępniania. W Bibliotece Jagiellońskiej jest zorganizowany za pośrednictwem Internetu dostęp do elektronicznych wersji czasopism naukowych oraz elektronicznych baz danych. Biblioteka Jagiellońska oferuje również dostęp do rozlicznych baz i serwisów informacyjnych, w tym do Wirtualnej Biblioteki Nauki i Cyfrowej Wypożyczalni Publikacji Naukowych Academica, oraz opracowuje zasoby dla Jagiellońskiej Biblioteki Cyfrowej i Repozytorium Uniwersytetu Jagiellońskiego oraz tworzy różnorodne bazy naukowe.

Program

Podstawowe informacje

Klasyfikacja ISCED:	0613
Liczba semestrów:	6
Tytuł zawodowy nadawany absolwentom:	licencjat

Opis realizacji programu:

Podstawę rozliczania studentów z realizacji programu i dokonywania wpisów na kolejny rok studiów stanowi Europejski System Transferu i Akumulacji Punktów - ECTS (European Credit Transfer System). Punkty ECTS uzyskuje się za zaliczenie poszczególnych przedmiotów w formie zaliczenia (ze skalą zal - zaliczenie i nzał - brak zaliczenia) oraz zaliczenia z oceną lub egzaminu (przy skali ocen: 5,0 - bardzo dobry, 4,5 - plus dobry, 4,0 - dobry, 3,5 - plus dostateczny, 3,0 - dostateczny oraz 2 - niedostateczny, ocena niepozwalająca na zaliczenie zajęć). Student do zaliczenia roku musi uzyskać minimum 60 ECTS, zaś by ukończyć studia zobowiązany jest do uzyskania łącznie (co najmniej) 184 punkty ECTS.

Ogólny plan studiów obejmuje:

1. grupę zajęć obligatoryjnych,
2. grupę zajęć fakultatywnych,
3. projekt i seminaaria dyplomowe (licencjackie),
4. lektorat i egzamin z języka angielskiego,
5. zajęcia wychowania fizycznego.

Szczegółowe informacje na temat poszczególnych zajęć, a także na temat warunków ich zaliczenia, znajdują się w kartach (sylabusach) przedmiotów zamieszczonych w internetowych systemach Aplikacja Sylabus UJ oraz USOS UJ.

Informacje o realizacji toku studiów zawarte są również w Regulaminie studiów UJ, który jest opublikowany na stronie internetowej UJ. Ważne informacje zawiera także Statut UJ.

Grupę zajęć obligatoryjnych stanowią ćwiczenia, konwersatoria, seminaaria oraz wykłady, których wymiar czasowy, okres realizowania przez studenta oraz warunki zaliczenia są określone, a ich tematyka obejmuje podstawy teoretyczne z informatyki, filozofii, językoznawstwa, nauk o kulturze religii oraz nauk o komunikacji społecznej i mediach. W trakcie ćwiczeń laboratoryjnych student uczy się stosowania wiedzy teoretycznej w praktyce. W trakcie ćwiczeń projektowych student uczy się rozwiązywania problemów złożonych m.in. za pomocą narzędzi informatycznych. Zajęcia fakultatywne pogłębiają zainteresowania studentów.

Dokładny wykaz zajęć zawiera plan studiów.

Treści nauczane są aktualizowane odpowiednio do rozwoju technologii poprzez:

1. śledzenie literatury fachowej, np. analizy potrzeb, audyty, prognozy,
2. analizę ofert na rynku oprogramowania, zwłaszcza ofert składanych przez duże korporacje,
3. rozmowy ze studentami, którzy zazwyczaj rozpoczynają pracę w trakcie studiów - cykliczne spotkania dyrekcji Instytutu ze starostami poszczególnych lat, udział studentów w pracach Zespołu ds. Jakości Kształcenia,
4. kontakt z absolwentami kierunku będącymi obecnie na rynku pracy za pośrednictwem mediów społecznościowych (szczególnie grupy dla absolwentów w serwisie Facebook),
5. zbieranie opinii pracodawców współpracującymi z Instytutem poprzez ich udział w pracach Zespołu ds. Jakości Kształcenia, seminarium otwartym Oblicza transferu oraz seminarium zamkniętym SELECT.

Na trzecim roku studiów studenci wybierają seminarium dyplomowe (licencjackie). Jego wybór zależy od opracowywanego tematu. W trakcie trwania studiów studenci są zobowiązani napisać pracę licencjacką, wykonać projekt dyplomowy oraz uzyskać pozytywną ocenę (od promotora i recenzenta), a następnie zdać egzamin dyplomowy.

Student zobowiązany jest do zaliczenia lektoratu i zdania egzaminu z języka angielskiego na poziomie co najmniej B2. Tryb odbywania zajęć lektoratowych, zdawania egzaminów, a także zasady zwalniania z lektoratu i/lub egzaminu na podstawie

dokumentów poświadczających znajomość języka, określa regulamin Jagiellońskiego Centrum Językowego.

Kierunek nie przewiduje specjalności/specjalizacji.

Liczba punktów ECTS

konieczna do ukończenia studiów	184
w ramach zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia	121
którą student musi uzyskać w ramach zajęć z zakresu nauki języków obcych	8
którą student musi uzyskać w ramach modułów realizowanych w formie fakultatywnej	52
którą student musi uzyskać w ramach praktyk zawodowych	2
którą student musi uzyskać w ramach zajęć z dziedziny nauk humanistycznych lub nauk społecznych	68

Liczba godzin zajęć

łącznie liczba godzin zajęć: 1949-1954

Praktyki zawodowe

Wymiar, zasady i forma odbywania praktyk zawodowych

Studenci odbywają praktyki w wymiarze 60 godzin (2 ECTS) w wybranej firmie lub instytucji publicznej prowadzącej działalność zgodną z profilem jednej z trzech ścieżek kształcenia realizowanej na kierunku elektroniczne przetwarzanie informacji: programista i projektant aplikacji internetowych, user experience designer oraz webwriter. Doborem instytucji partnerskich, organizacją praktyk oraz ich monitorowaniem zajmuje się wyznaczony opiekun praktyk zgodnie z przyjętymi przez Radę Instytutu zasadami organizacji praktyk i na bazie obowiązującego na WZiKS UJ wzoru umowy.

Ukończenie studiów

Wymogi związane z ukończeniem studiów (praca dyplomowa/egzamin dyplomowy/inne)

Warunkiem ukończenia studiów jest:

- zaliczenie wszystkich przedmiotów przewidzianych przez plan studiów, w tym odbycie praktyk,
 - przygotowanie projektu dyplomowego i opisującej projekt pracy dyplomowej,
 - zdanie egzaminu dyplomowego z wynikiem pozytywnym,
- w terminach przewidzianych w Regulaminie Studiów UJ.

Efekty uczenia się

Wiedza

Kod	Treść	PRK
EPI_K1_W01	Absolwent zna i rozumie w stopniu zaawansowanym wybrane elementy analizy matematycznej i algebry liniowej oraz elementy statystyki konieczne do opisu algorytmów i danych, a także do programowania	P6S_WG
EPI_K1_W02	Absolwent zna i rozumie w stopniu zaawansowanym wybrane zagadnienia teoretyczne informatyki, obejmujące pojęcia: algorytm, złożoność algorytmu, struktury danych i ich typy	P6S_WG, P6U_W
EPI_K1_W03	Absolwent zna i rozumie w stopniu zaawansowanym wybrane aspekty programowania strukturalnego, elementy programowania obiektowego oraz elementy programowania logicznego	P6S_WG
EPI_K1_W04	Absolwent zna i rozumie w stopniu zaawansowanym budowę i funkcje systemu operacyjnego oraz zasady instalacji i uruchamiania serwerów usług oraz serwerów aplikacji	P6S_WG
EPI_K1_W05	Absolwent zna i rozumie w stopniu zaawansowanym budowę i funkcjonowanie sieci komputerowych, zasady budowy i funkcje urządzeń aktywnych oraz zasady bezpiecznej komunikacji w sieci Internet	P6S_WG
EPI_K1_W06	Absolwent zna i rozumie w stopniu zaawansowanym budowę i funkcje baz danych	P6S_WG
EPI_K1_W07	Absolwent zna i rozumie zaawansowane narzędzia i metody budowy statycznego i dynamicznego dokumentu hipertekstowego	P6S_WG
EPI_K1_W08	Absolwent zna i rozumie w stopniu zaawansowanym architekturę klient-serwer oraz technologie służące do jej realizacji w sieci Internet	P6S_WG
EPI_K1_W09	Absolwent zna i rozumie w stopniu zaawansowanym wybrane metody projektowania i programowania aplikacji internetowych oraz odpowiednie strukturalne i obiektowe języki programowania wysokiego poziomu	P6S_WG
EPI_K1_W10	Absolwent zna i rozumie w stopniu zaawansowanym wybrane zagadnienia grafiki komputerowej, obejmujące: komputerowe modele barw, prymitywy graficzne, przekształcenia geometryczne, formaty plików graficznych	P6S_WG
EPI_K1_W11	Absolwent zna i rozumie w stopniu zaawansowanym wybrane zagadnienia animacji komputerowej: zasady animacji klasycznej, animacji proceduralnej, metody i algorytmy wykrywania kolizji, modelowanie oświetlenia i modelowanie trójwymiarowe (3D)	P6S_WG
EPI_K1_W12	Absolwent zna i rozumie wybrane zagadnienia rejestracji i odtwarzania muzyki w systemach komputerowych	P6S_WG
EPI_K1_W13	Absolwent zna i rozumie w stopniu zaawansowanym wybrane aspekty modelowania i projektowania systemów komputerowych w metodyce strukturalnej i obiektowej oraz zna cykle rozwoju oprogramowania	P6S_WG
EPI_K1_W14	Absolwent zna i rozumie w stopniu zaawansowanym budowę i funkcje graficznego interfejsu użytkownika oraz zasady ergonomii w projektowaniu interfejsu	P6S_WG
EPI_K1_W15	Absolwent zna i rozumie poszczególne działy poetyki opisowej, potrafi rozpoznać literackie i użytkowe gatunki tekstu oraz ich właściwości	P6S_WG, P6U_W
EPI_K1_W16	Absolwent zna i rozumie gramatykę, stylistykę i semantykę współczesnego języka oraz wybrane aspekty leksykologii, leksykografii i tekstologii	P6S_WG, P6U_W
EPI_K1_W17	Absolwent zna i rozumie zagadnienia retoryki: zasady kompozycji, argumentacji, erystyki i doboru figur językowych do celu perswazji	P6S_WK, P6S_WG

Kod	Treść	PRK
EPI_K1_W18	Absolwent zna i rozumie specyfikę tworzenia tekstów użytkowych przeznaczonych do publikacji w Internecie oraz zasady architektury informacji	P6S_WG
EPI_K1_W19	Absolwent zna i rozumie psycholingwistyczne mechanizmy percepcji	P6S_WG
EPI_K1_W20	Absolwent zna i rozumie wybrane zasady budowy obrazu: kompozycja, kolor i ich świadome użycie dla budowy określonych przekazów informacyjnych	P6S_WG, P6U_W
EPI_K1_W21	Absolwent zna i rozumie zasady budowy obrazu filmowego i techniki jego realizacji	P6S_WG
EPI_K1_W22	Absolwent zna i rozumie wybrane zagadnienia antropologii obrazu	P6S_WK, P6S_WG
EPI_K1_W23	Absolwent zna i rozumie w stopniu podstawowym budowę utworu muzycznego i jego funkcje ilustracyjne	P6S_WG
EPI_K1_W24	Absolwent zna i rozumie główne prądy kulturowe i ideowe poszczególnych epok kultury europejskiej	P6S_WK, P6S_WG
EPI_K1_W25	Absolwent zna i rozumie w stopniu zaawansowanym wybrane mechanizmy przetwarzania informacji w Internecie, w tym związane z tworzeniem i rozwojem różnych form przedsiębiorczości online	P6S_WK, P6S_WG
EPI_K1_W26	Absolwent zna i rozumie wybrane aspekty prawa autorskiego, prawa Internetu i elementy prawa własności intelektualnej	P6S_WK
EPI_K1_W27	Absolwent zna i rozumie w stopniu zaawansowanym wybrane zagadnienia logiki: klasyczny rachunek zdań, rachunek predykatów, algebrę Boola oraz rozumowanie dedukcyjne i indukcyjne	P6S_WG
EPI_K1_W28	Absolwent zna i rozumie w stopniu zaawansowanym wybrane koncepcje teoretyczne, metodyki pracy i techniki badawcze stosowane w projektowaniu doświadczeń użytkownika (User Experience Design)	P6S_WG
EPI_K1_W29	Absolwent zna i rozumie naukową i profesjonalną terminologię oraz źródła informacji z zakresu badania, projektowania i tworzenia systemów informacyjnych, w tym serwisów WWW i aplikacji mobilnych	P6S_WG
EPI_K1_W30	Absolwent zna i rozumie uwarunkowania metodologiczne prowadzenia działalności naukowej w dyscyplinie informatyka i na styku tej dyscypliny z innymi	P6S_WG

Umiejętności

Kod	Treść	PRK
EPI_K1_U01	Absolwent potrafi wykorzystać poznane metody i modele matematyczne do opisu problemu i tworzenia programów komputerowych	P6S_UW, P6U_U
EPI_K1_U02	Absolwent potrafi skonstruować algorytm rozwiązujący złożone i nietypowe problemy, napisać i uruchomić program na zadany temat oraz czytać i analizować kod źródłowy	P6S_UU, P6S_UW, P6U_U
EPI_K1_U03	Absolwent potrafi ze zrozumieniem korzystać z funkcji systemu operacyjnego	P6S_UW
EPI_K1_U04	Absolwent potrafi zbudować sieć i posługiwać się mechanizmami filtracji ruchu sieciowego	P6S_UW
EPI_K1_U05	Absolwent potrafi zaprojektować i zaimplementować bazę danych z wykorzystaniem modelu konceptualnego oraz relacyjnego, a także potrafi formułować polecenia w języku SQL (Structured Query Language) służące do przekształcania danych oraz ich schematu	P6S_UW, P6U_U
EPI_K1_U06	Absolwent potrafi zaprojektować i wykonać serwis WWW oraz potrafi dokonać walidacji wykonanego serwisu	P6S_UW, P6U_U

Kod	Treść	PRK
EPI_K1_U07	Absolwent potrafi obsługiwać mechanizm łączności pomiędzy serwerem i klientem (CGI) w języku C i w języku programowania wysokiego poziomu	P6S_UW
EPI_K1_U08	Absolwent potrafi zaprojektować i wykonać interakcyjny system WWW, współpracujący z bazą danych	P6S_UW, P6U_U
EPI_K1_U09	Absolwent potrafi zaprojektować i wykonać interfejs graficzny użytkownika zgodnie z zasadami ergonomii obowiązującymi w projektowaniu systemów komputerowych	P6S_UW, P6U_U
EPI_K1_U10	Absolwent potrafi przeprowadzić badania stosowane, np. audyt serwisu WWW	P6S_UW
EPI_K1_U11	Absolwent potrafi zaprojektować i wykonać zaawansowany projekt graficzny w technice wektorowej 2D	P6S_UW
EPI_K1_U12	Absolwent potrafi stworzyć animację w programie graficznym 3D	P6S_UW
EPI_K1_U13	Absolwent potrafi wykonać analizę wymagań użytkownika względem systemu informatycznego i stworzyć model wymagań w metodyce strukturalnej i obiektowej, a także potrafi zaprojektować strukturę i wdrożenie systemu komputerowego	P6S_UO, P6S_UW
EPI_K1_U14	Absolwent potrafi zaprojektować i wykonać dokumentację techniczną systemu informatycznego oraz instrukcję obsługi przeznaczoną dla użytkownika systemu	P6S_UO, P6S_UW
EPI_K1_U15	Absolwent potrafi korzystać w praktyce z systemów kontroli wersji, przeznaczonych do współpracy w grupie roboczej	P6S_UO, P6S_UW
EPI_K1_U16	Absolwent potrafi analizować tekst pod kątem budowy świata przedstawionego, roli podmiotu oraz języka, a także potrafi tworzyć teksty o różnych właściwościach stylistycznych, przeznaczeniu i konstrukcji	P6S_UU, P6S_UW
EPI_K1_U17	Absolwent potrafi ze zrozumieniem dokonać analizy języka tekstu oraz potrafi zastosować wiedzę konieczną do analizy przy tworzeniu spójnego tekstu	P6S_UW
EPI_K1_U18	Absolwent potrafi dokonać analizy znaczenia symbolu językowego i potrafi zastosować tę umiejętność do projektowania struktury informacji	P6S_UU, P6S_UW
EPI_K1_U19	Absolwent potrafi dokonać krytycznej analizy tekstów i przekazów medialnych pod kątem zawartych w nich zabiegów perswazyjnych	P6S_UW
EPI_K1_U20	Absolwent potrafi świadomie korzystać z kardynalnych założeń estetycznych i użyć ich do budowy obrazu z celowym odniesieniem do aspektu treści	P6S_UU, P6S_UW
EPI_K1_U22	Absolwent potrafi zaprojektować i wykonać w technice cyfrowej ilustrację muzyczną do kilkuminutowego filmu	P6S_UW
EPI_K1_U23	Absolwent potrafi interpretować zjawiska kultury symbolicznej w perspektywie historycznej	P6S_UW
EPI_K1_U24	Absolwent potrafi dokonać analizy obrazu w perspektywie antropologicznej	P6S_UW
EPI_K1_U25	Absolwent potrafi zastosować wiedzę o tekście, obrazie i dźwięku w procesie projektowania i wykonywania aplikacji internetowych	P6S_UW, P6U_U
EPI_K1_U26	Absolwent potrafi wykonać zaawansowany projekt informatyczny na wybrany temat, stosując poznane technologie	P6S_UW, P6U_U
EPI_K1_U27	Absolwent potrafi wykorzystać znajomość mechanizmów percepcji przy tworzeniu interfejsu użytkownika	P6S_UW
EPI_K1_U28	Absolwent potrafi znaleźć literaturę przedmiotu o charakterze naukowym lub profesjonalnym i pozyskiwać z niej informacje niezbędne do do prowadzenia działalności naukowej i ustawicznego podnoszenia kwalifikacji zawodowych	P6S_UW
EPI_K1_U29	Absolwent potrafi skutecznie komunikować się z otoczeniem przy użyciu specjalistycznej terminologii, w tym przygotować prezentację na zadany temat, w szczególności dotyczącą projektu informatycznego	P6S_UK

Kod	Treść	PRK
EPI_K1_U30	Absolwent potrafi korzystać z obcojęzycznej literatury przedmiotu i ma umiejętności językowe zgodne z wymaganiami poziomu B2 Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego	P6S_UK
EPI_K1_U31	Absolwent potrafi korzystać z wiedzy na temat zasad prawa autorskiego i praw pokrewnych, prawa Internetu i prawa patentowego w działalności naukowej i w praktyce zawodowej, mając świadomość konieczności zasięgnięcia porad specjalisty w sytuacjach szczegółowych	P6S_UW, P6U_U
EPI_K2_U33	Absolwent potrafi interpretować pojęcia, przeprowadzić dowód formalny oraz rozumowanie dedukcyjne i indukcyjne, a także zastosować te umiejętności w praktyce, w tym w programowaniu	P6S_UW

Kompetencje społeczne

Kod	Treść	PRK
EPI_K1_K01	Absolwent jest gotów do pracy indywidualnej i zespołowej	P6S_KO, P6U_K
EPI_K1_K02	Absolwent jest gotów do stosowania reguł taktu retorycznego i zasad stosowności, budując w ten sposób dobre relacje interpersonalne	P6S_KR, P6U_K
EPI_K1_K03	Absolwent jest gotów do świadomego planowania swoich działań, właściwego określania priorytetów służących realizacji określonego przez siebie lub innych zadania, a także do wytyczania kolejnych etapów pracy oraz ich odpowiedzialnego wykonania	P6S_KK
EPI_K1_K04	Absolwent jest gotów do krytycznej oceny posiadanej wiedzy i odbieranych treści, rozumienia i akceptowania konieczności permanentnego rozwijania swojej wiedzy i umiejętności w odpowiedzi na nowe osiągnięcia nauki i praktyki oraz zmieniające się trendy kulturowe, społeczne i ekonomiczne	P6S_KO, P6S_KK

Plany studiów

Semestr 1

Przedmiot	Liczba godzin	Punkty ECTS	Forma weryfikacji	
Analiza matematyczna i algebra liniowa	60	3	zaliczenie	O
Dokument hipertekstowy	30	3	zaliczenie na ocenę	O
Grafika komputerowa	60	4	egzamin	O
Kultura symboliczna - wprowadzenie	60	3	egzamin	O
Poetyka (Tekst: medium, forma i styl)	45	3	zaliczenie	O
Technologie internetowe - wprowadzenie	15	2	zaliczenie na ocenę	O
Wprowadzenie do językoznawstwa	45	3	zaliczenie	O
Wstęp do informatyki	45	4	egzamin	O
Grupa przedmiotów fakultatywnych				O
<i>Przedmioty do wyboru (fakultety) w semestrze pierwszym.</i>				
Student musi wybrać co najmniej jeden przedmiot za 5 ECTS (jeżeli chce, może wybrać wszystkie).				
Dokument hipertekstowy - projekt	15	5	zaliczenie na ocenę	F
Grafika komputerowa - projekt	15	5	zaliczenie na ocenę	F
Szkolenie BHK	4	-	zaliczenie	O
Wychowanie fizyczne	30	-	zaliczenie	O

Semestr 2

Przedmiot	Liczba godzin	Punkty ECTS	Forma weryfikacji	
Analiza matematyczna i algebra liniowa	60	3	egzamin	O
Antropologia obrazu	30	2	zaliczenie na ocenę	O
Bazy danych 1	60	4	egzamin	O
Logika	60	3	egzamin	O
Poetyka (Tekst: medium, forma i styl)	45	3	egzamin	O
Projektowanie graficzne 1	45	5	zaliczenie na ocenę	O
Wprowadzenie do językoznawstwa	45	3	egzamin	O
Wprowadzenie do programowania	60	4	egzamin	O
Grupa zajęć fakultatywnych				O

Przedmiot	Liczba godzin	Punkty ECTS	Forma weryfikacji	
<i>Przedmioty do wyboru (fakultety) w semestrze drugim.</i>				
Student musi wybrać co najmniej jeden przedmiot za 5 ECTS (jeżeli chce, może wybrać wszystkie).				
Data and information curation in business	30	5	egzamin	F
Wprowadzenie do programowania – projekt	15	5	zaliczenie na ocenę	F
Wychowanie fizyczne	30	-	zaliczenie	O

Semestr 3

Przedmiot	Liczba godzin	Punkty ECTS	Forma weryfikacji	
Algorytmy i struktury danych	60	4	egzamin	O
Bazy danych 2	30	4	zaliczenie na ocenę	O
Podstawy projektowania: systemy, produkty i usługi informacyjne	30	3	egzamin	O
Prawo własności intelektualnej i prawo Internetu	30	2	zaliczenie	O
Projektowanie graficzne 2	30	3	zaliczenie na ocenę	O
Systemy operacyjne i sieci	60	3	egzamin	O
Wprowadzenie do User Experience Design	15	2	zaliczenie	O
Wstęp do semantyki	45	4	egzamin	O
Grupa przedmiotów fakultatywnych				O

Przedmioty do wyboru (fakultety) w semestrze trzecim.

Student musi wybrać co najmniej jeden przedmiot za 5 ECTS (jeżeli chce, może wybrać wszystkie).

Bazy danych 2 – projekt	15	5	zaliczenie na ocenę	F
Projektowanie graficzne – projekt	15	5	zaliczenie na ocenę	F
Język angielski	30	-	zaliczenie	O

Semestr 4

Przedmiot	Liczba godzin	Punkty ECTS	Forma weryfikacji	
Animacja komputerowa	45	4	zaliczenie na ocenę	O
Administracja systemu Linux/UNIX	30	4	zaliczenie na ocenę	O
Obraz filmowy	30	3	zaliczenie na ocenę	O
Prawo własności intelektualnej i prawo Internetu	30	3	egzamin	O

Przedmiot	Liczba godzin	Punkty ECTS	Forma weryfikacji	
Przetwarzanie informacji w Internecie 1	30	3	zaliczenie na ocenę	O
Psycholingwistyczne mechanizmy percepcji	30	3	egzamin	O
System interakcyjny	30	4	zaliczenie na ocenę	O
Grupa przedmiotów fakultatywnych				O
<i>Przedmioty do wyboru (fakultety) w semestrze czwartym.</i>				
Student musi wybrać co najmniej jeden przedmiot za 5 ECTS (jeżeli chce, może wybrać wszystkie).				
Animacja komputerowa - projekt	15	5	zaliczenie na ocenę	F
System interakcyjny - projekt	15	5	zaliczenie na ocenę	F
User Experience Design - projekt	15	5	zaliczenie na ocenę	F
Praktyka zawodowa	60	2	zaliczenie	O
Język angielski	30	-	zaliczenie	O

Semestr 5

Przedmiot	Liczba godzin	Punkty ECTS	Forma weryfikacji	
Kompozycja z elementami retoryki	60	3	egzamin	O
Modelowanie i projektowanie systemów komputerowych	60	4	egzamin	O
Programowanie w języku Python	30	3	zaliczenie na ocenę	O
Przetwarzanie dźwięku	30	4	zaliczenie na ocenę	O
Przetwarzanie informacji w Internecie 2	30	3	zaliczenie na ocenę	O
Sieci komputerowe	30	4	zaliczenie na ocenę	O
Seminarium dyplomowe	30	5	zaliczenie	O
Grupa przedmiotów fakultatywnych				O
<i>Przedmioty do wyboru (fakultety) w semestrze piątym.</i>				
Student musi wybrać co najmniej jeden przedmiot za 5 ECTS (jeżeli chce, może wybrać wszystkie).				
Programowanie w języku Python - projekt	15	5	zaliczenie na ocenę	F
Przetwarzanie obrazu i dźwięku - projekt	15	5	zaliczenie na ocenę	F
Język angielski	30	-	zaliczenie	O

Semestr 6

Przedmiot	Liczba godzin	Punkty ECTS	Forma weryfikacji	
Struktura informacji w tekście	15	2	zaliczenie na ocenę	O
Projekt dyplomowy	15	15	zaliczenie na ocenę	O
Seminarium dyplomowe	30	5	zaliczenie	O
Język angielski	30	8	egzamin	O

O - obowiązkowy

F - fakultatywny

Sylabusy



UNIWERSYTET
JAGIELLOŃSKI
W KRAKOWIE

Analiza matematyczna i algebra liniowa Karta opisu przedmiotu

Informacje podstawowe

Kierunek studiów elektroniczne przetwarzanie informacji	Cykl kształcenia 2023/24
Ścieżka -	Kod przedmiotu UJ.WZEPIS.130.5ca75b58286a7.23
Jednostka organizacyjna Wydział Zarządzania i Komunikacji Społecznej	Języki wykładowe Polski
Poziom kształcenia pierwszego stopnia	Dyscypliny Matematyka
Forma studiów studia stacjonarne	Klasyfikacja ISCED 0541 Matematyka
Profil studiów ogólnoakademicki	
Obligatoryjność obowiązkowy	

Okres Semestr 1	Forma weryfikacji uzyskanych efektów uczenia się zaliczenie	Liczba punktów ECTS 3.0
	Sposób realizacji i godziny zajęć wykład: 30 ćwiczenia: 30	

Okres Semestr 2	Forma weryfikacji uzyskanych efektów uczenia się egzamin	Liczba punktów ECTS 3.0
	Sposób realizacji i godziny zajęć wykład: 30 ćwiczenia: 30	

Cele kształcenia dla przedmiotu

C1	Przekazanie wiedzy z zakresu: podstaw algebry liniowej, analizy matematycznej jednej i wielu zmiennych.
----	---

Efekty uczenia się dla przedmiotu

Kod	Efekty w zakresie	Kierunkowe efekty uczenia się	Metody weryfikacji
Wiedzy - Student zna i rozumie:			
W1	podstawy rachunku różniczkowego i całkowego funkcji jednej zmiennej i elementy rachunku różniczkowego funkcji wielu zmiennych	EPI_K1_W01	egzamin pisemny, zaliczenie na ocenę
W2	wybrane pojęcia algebry liniowej, teorii macierzy oraz statystyki matematycznej	EPI_K1_W01	egzamin pisemny, zaliczenie na ocenę
Umiejętności - Student potrafi:			
U1	obliczyć granice ciągów, zbadać zbieżność szeregów, obliczyć pochodną funkcji, zbadać przebieg zmienności funkcji, obliczyć całkę nieoznaczoną i oznaczoną funkcji, rozwiązać proste równania różniczkowe zwyczajne	EPI_K1_U01	egzamin pisemny, zaliczenie na ocenę, zaliczenie
U2	wykonać podstawowe operacje na macierzach, rozwiązać układ równań, znaleźć bazę przestrzeni wektorowej, zbadać określoność form kwadratowych; obliczyć podstawowe parametry cechy statystycznej	EPI_K1_U01	egzamin pisemny, zaliczenie na ocenę, zaliczenie
Kompetencji społecznych - Student jest gotów do:			
K1	praktycznego wykorzystywania zdobytej wiedzy z matematyki pracując samodzielnie lub w zespole	EPI_K1_K01	zaliczenie
K2	właściwego określania metod matematycznych niezbędnych do rozwiązania określonego problemu	EPI_K1_K03	zaliczenie

Bilans punktów ECTS

Semestr 1

Forma aktywności studenta	Średnia liczba godzin* przeznaczonych na zrealizowane rodzaje zajęć	
wykład	30	
ćwiczenia	30	
przygotowanie do sprawdzianu	5	
przygotowanie do ćwiczeń	10	
konsultacje	10	
Łączny nakład pracy studenta	Liczba godzin 85	ECTS 3.0
Liczba godzin kontaktowych	Liczba godzin 60	ECTS 2.0

* godzina (lekcyjna) oznacza 45 minut

Semestr 2

Forma aktywności studenta	Średnia liczba godzin* przeznaczonych na zrealizowane rodzaje zajęć	
wykład	30	
ćwiczenia	30	
konsultacje	10	
przygotowanie do ćwiczeń	10	
przygotowanie do sprawdzianu	5	
przygotowanie do egzaminu	7	
uczestnictwo w egzaminie	3	
Łączny nakład pracy studenta	Liczba godzin 95	ECTS 3.0
Liczba godzin kontaktowych	Liczba godzin 60	ECTS 2.0

* godzina (lekcyjna) oznacza 45 minut

Treści programowe

Lp.	Treści programowe	Efekty uczenia się dla przedmiotu
1.	Liczby zespolone (podstawowe własności algebraiczne, pierwiastkowanie, potęgowanie, interpretacja geometryczna liczb zespolonych).	W2, U2, K1, K2
2.	Elementy teorii macierzy: dodawanie, mnożenie i odwracanie macierzy, własności i wektory własne macierzy, specjalne typy macierzy, rozwiązywanie układów równań liniowych.	W2, U2, K1, K2
3.	Elementy algebry liniowej: przestrzenie liniowe, baza przestrzeni liniowej, odwzorowania liniowe i afiniczne, formy kwadratowe i ich określoność.	W1, W2, U2, K1, K2
4.	Pojęcie ciągu liczbowego, podstawowe operacje na ciągach, granica ciągu, szeregi liczbowe.	W1, U1, K1, K2
5.	Ciągłość i pochodna funkcji, własności pochodnej i jej zastosowania. Ekstrema funkcji, badanie przebiegu zmienności funkcji. Wzór Taylora. Przybliżone rozwiązywanie równań.	W1, U1, K1, K2
6.	Całka nieoznaczona i oznaczona, ich zastosowania.	W1, U1, K1, K2
7.	Podstawowe własności funkcji wielu zmiennych, ekstrema funkcji wielu zmiennych.	W1, U1, K1, K2
8.	Elementy statystyki opisowej.	W2, U2, K1, K2

Informacje rozszerzone

Semestr 1

Metody nauczania:

wykład konwencjonalny, ćwiczenia przedmiotowe

Rodzaj zajęć	Formy zaliczenia	Warunki zaliczenia przedmiotu
wykład	zaliczenie	Zaliczenie wykładu w pierwszym semestrze odbywa się na podstawie obecności (co najmniej 50%) oraz oceny z ćwiczeń.
ćwiczenia	zaliczenie na ocenę	Podstawą zaliczenia ćwiczeń są w głównej mierze wyniki kolokwium odbywających się co najmniej 2 razy w semestrze. Dodatkowy wpływ na ocenę końcową z ćwiczeń ma również aktywność na zajęciach.

Semestr 2

Metody nauczania:

wykład konwencjonalny, ćwiczenia przedmiotowe

Rodzaj zajęć	Formy zaliczenia	Warunki zaliczenia przedmiotu
wykład	egzamin pisemny	Warunkiem dopuszczenia do egzaminu jest pozytywna ocena z ćwiczeń. Na ocenę końcową przedmiotu składa się: 60% oceny z egzaminu pisemnego, 20% oceny z ćwiczeń z I semestru i 20% oceny z ćwiczeń z II semestru.
ćwiczenia	zaliczenie na ocenę	Podstawą zaliczenia ćwiczeń są w głównej mierze wyniki kolokwium pisemnych odbywających się co najmniej 2 razy w semestrze. Dodatkowy wpływ na ocenę końcową z ćwiczeń ma również aktywność na zajęciach.

Wymagania wstępne i dodatkowe

Znajomość podstaw matematyki w zakresie szkoły średniej. Obecność na zajęciach jest obowiązkowa.

Dokument hipertekstowy
Karta opisu przedmiotu

Informacje podstawowe

<p>Kierunek studiów elektroniczne przetwarzanie informacji</p> <p>Ścieżka -</p> <p>Jednostka organizacyjna Wydział Zarządzania i Komunikacji Społecznej</p> <p>Poziom kształcenia pierwszego stopnia</p> <p>Forma studiów studia stacjonarne</p> <p>Profil studiów ogólnoakademicki</p> <p>Obligatoryjność obowiązkowy</p>	<p>Cykl kształcenia 2023/24</p> <p>Kod przedmiotu UJ.WZEPIS.110.5ca75b5829972.23</p> <p>Języki wykładowe Polski</p> <p>Dyscypliny Informatyka</p> <p>Klasyfikacja ISCED 0613 Tworzenie i analiza oprogramowania i aplikacji</p>
---	--

Okres Semestr 1	<p>Forma weryfikacji uzyskanych efektów uczenia się zaliczenie na ocenę</p> <p>Sposób realizacji i godziny zajęć laboratoria: 30</p>	Liczba punktów ECTS 3.0
---------------------------	--	-----------------------------------

Cele kształcenia dla przedmiotu

C1	Celem laboratorium jest pozyskanie umiejętności implementacji statycznej strony internetowej za pomocą HTML i CSS, poznanie zasad dostępności stron internetowych oraz umiejętność wykorzystania gotowych skryptów w JavaScript.
----	--

Efekty uczenia się dla przedmiotu

Kod	Efekty w zakresie	Kierunkowe efekty uczenia się	Metody weryfikacji
Wiedzy - Student zna i rozumie:			
W1	język HTML i zasady tworzenia stron	EPI_K1_W05, EPI_K1_W07, EPI_K1_W08	zaliczenie na ocenę, projekt

W2	rozdziela dialekty jazyka HTML	EPI_K1_W07	zaliczenie na ocene, projekt
W3	jazyk formatowania CSS	EPI_K1_W07	zaliczenie na ocene, projekt
W4	podstawy biblioteki jQuery	EPI_K1_W07	zaliczenie na ocene, projekt
Umiejtnosci - Student potrafi:			
U1	utworzyc poprawna skladniowo strone HTML	EPI_K1_U06	zaliczenie na ocene, projekt
U2	sformatowac strone HTML za pomoca stylu CSS	EPI_K1_U06	zaliczenie na ocene, projekt
U3	utworzyc dynamiczne elementy HTML za pomoca gotowych skryptow JavaScript, w tym rowniez biblioteki jQuery	EPI_K1_U06	zaliczenie na ocene, projekt

Bilans punktów ECTS

Forma aktywnosci studenta	Średnia liczba godzin* przeznaczonych na zrealizowane rodzaje zajec	
laboratoria	30	
przygotowanie do zajec	20	
programowanie	25	
konsultacje	3	
Łączny nakład pracy studenta	Liczba godzin 78	ECTS 3.0
Liczba godzin kontaktowych	Liczba godzin 30	ECTS 1.0
Nakład pracy związany z zajęciami o charakterze praktycznym	Liczba godzin 30	ECTS 1.0

* godzina (lekcyjna) oznacza 45 minut

Treści programowe

Lp.	Treści programowe	Efekty uczenia się dla przedmiotu
-----	-------------------	-----------------------------------

1.	<p>Technologie internetowe — rola języków HTML, CSS i JS. Standardy HTML — HTML 4.01, XHTML 1.0, HTML5 — historia, porównanie i stan aktualny. Budowa elementów HTML i struktura dokumentu hipertekstowego. Poprawność składniowa HTML — standardy sieciowe. Znaczniki HTML: Podstawowe znaczniki dokumentu hipertekstowego: <html>, <head>, <body>, <title>, <meta>, <style>, <script>, <base>, <link> oraz deklaracja 'DOCTYPE'. Struktura tekstu: akapit <p>, nagłówki <h1>...<h6>, listy uporządkowane (), listy nieuporządkowane (), lista opisów <dl> (<dt>, <dd>), cytaty blokowe <blockquote>, cytaty liniowe <q>, tekst preformatowany <pre>, przełamanie linii
, linia <hr>, skrótowiec <abbr>, „mały druk” <small>, tytuł lub autor dzieła <cite>. Linki <a>. Tabele <table> (<caption>, <thead>, <tbody>, <tfoot>, <tr>, <th>, <td>) Formatowanie i wyróżnianie: , <i>, , , <small>, <code>. Grafiki, media, osadzanie dokumentów: , <figure>, <figcaption>, <video>, <audio>, <embed>, <object>, <area>, <iframe>. Elementy: <div>, . Sekcje treści: <main>, <header>, <footer>, <article>, <section>, <nav>, <aside>, <address>. Formularze: <form>, <fieldset>, <legend>, <label>, <input>, <button>, <select>, <option>, <textarea>. Projektowanie układu treści w oparciu o sekcje HTML5 (wpływające na outline dokumentu i nie tylko). Dostępność serwisu internetowego — wprowadzenie do problematyki. Badanie dostępności serwisu internetowego dla użytkowników niepełnosprawnych.</p>	W1, W2, U1
2.	<p>Pliki składające się na statyczny serwis internetowy — *.html, *.css, *.js. Osadzanie CSS i JS w stronach internetowych.</p>	W1, W2, W3, W4, U1, U2, U3
3.	<p>Zastosowanie kaskadowości CSS w dokumentach hipertekstowych — identyfikatory i klasy arkuszy stylów. Formatowanie bloków treści w oparciu o CSS. Formatowanie treści — kolorystyka i typografia w CSS. Tworzenie reponsywnych układów strony (metoda Responsive Web Design oraz Mobile First).</p>	W3, U2
4.	<p>Zastosowanie skryptów JavaScript w dokumentach hipertekstowych.</p>	W4, U3

Informacje rozszerzone

Metody nauczania:

metoda projektów, ćwiczenia laboratoryjne, konsultacje

Rodzaj zajęć	Formy zaliczenia	Warunki zaliczenia przedmiotu
laboratoria	zaliczenie na ocenę, projekt	<p>Wszystkie zadania laboratoryjne oraz domowe muszą być realizowane samodzielnie. Z laboratorium uzyskuje się ocenę na podstawie zatwierdzenia poszczególnych projektów cząstkowych (zwykle w postaci całych stron internetowych lub ich części). Projekty cząstkowe nie będą oceniane (w rozumieniu skali ocen). Student otrzyma natomiast „+”, jeśli określony projekt cząstkowy będzie spełniał założenia podane na początku zajęć, oraz projekt będzie samodzielny. Dodatkowo w trakcie zajęć będą kolokwia w postaci testów sprawdzających wiedzę lub testów praktycznych. Kolokwia będą oceniane (w skali ocen). A zatem podstawą oceny pracy studenta będzie suma plusów, oceny z kolokwium oraz obecność zgodna z regulaminem UJ.</p>

Grafika komputerowa

Karta opisu przedmiotu

Informacje podstawowe

<p>Kierunek studiów elektroniczne przetwarzanie informacji</p> <p>Ścieżka -</p> <p>Jednostka organizacyjna Wydział Zarządzania i Komunikacji Społecznej</p> <p>Poziom kształcenia pierwszego stopnia</p> <p>Forma studiów studia stacjonarne</p> <p>Profil studiów ogólnoakademicki</p> <p>Obligatoryjność obowiązkowy</p>	<p>Cykl kształcenia 2023/24</p> <p>Kod przedmiotu UJ.WZEPIS.110.5ca75b584b2c8.23</p> <p>Języki wykładowe Polski</p> <p>Dyscypliny Informatyka</p> <p>Klasyfikacja ISCED 0613 Tworzenie i analiza oprogramowania i aplikacji</p>
---	--

Okres Semestr 1	<p>Forma weryfikacji uzyskanych efektów uczenia się egzamin</p> <p>Sposób realizacji i godziny zajęć wykład: 30 laboratoria: 30</p>	Liczba punktów ECTS 4.0
---------------------------	---	-----------------------------------

Cele kształcenia dla przedmiotu

C1	Zapoznanie studentów z podstawami grafiki komputerowej.
----	---

Efekty uczenia się dla przedmiotu

Kod	Efekty w zakresie	Kierunkowe efekty uczenia się	Metody weryfikacji
Wiedzy - Student zna i rozumie:			
W1	podstawy wiedzy związanej z grafiką komputerową w rozumieniu definicji, podstawowych podziałów i ogólnej historii rozwoju	EPI_K1_W10	egzamin pisemny

W2	podstawowe kategorie oprogramowania graficznego, jego zastosowania, wady i zalety	EPI_K1_W10	egzamin pisemny
W3	podstawy anatomii i fizjologii ludzkiego postrzegania	EPI_K1_W10	egzamin pisemny
W4	podstawy teorii koloru oraz jego rozumienie w różnorodnych dziedzinach wiedzy	EPI_K1_W10, EPI_K1_W20	egzamin pisemny, projekt
W5	podstawy teoretyczne i techniczne budowy sprzętu komputerowego - począwszy od systemów kolorymetrycznych, po elementarną wiedzę o budowie monitorów, skanerów, drukarek i innego sprzętu	EPI_K1_W10	egzamin pisemny
W6	podstawowe komputerowe modele kolorów wraz z zakresem zastosowań, wadami i zaletami	EPI_K1_W10	egzamin pisemny
W7	podstawową wiedzę w dziedzinie estetyki tworzenia dzieła graficznego, ze szczególnym uwzględnieniem kolorów	EPI_K1_W10	egzamin pisemny, projekt
W8	wiedzę z zakresu powszechnie stosowanych formatów plików graficznych, ich specyfiki, zastosowania, wad i zalet	EPI_K1_W10	egzamin pisemny
W9	ma podstawową wiedzę o typografii i liternictwie oraz zagadnieniach pisma w informatyce	EPI_K1_W10	egzamin pisemny
Umiejętności - Student potrafi:			
U1	swobodnie posługiwać się aplikacjami wykorzystującymi grafikę wektorową	EPI_K1_U11	zaliczenie na ocenę, projekt
U2	potrafi tworzyć dowolnie złożone obrazy z użyciem grafiki wektorowej	EPI_K1_U11	zaliczenie na ocenę, projekt
U3	tworzyć dzieła graficzne poprawne estetycznie i typograficznie	EPI_K1_U11	zaliczenie na ocenę, projekt

Bilans punktów ECTS

Forma aktywności studenta	Średnia liczba godzin* przeznaczonych na zrealizowane rodzaje zajęć	
wykład	30	
laboratoria	30	
przygotowanie do egzaminu	25	
uczestnictwo w egzaminie	2	
przygotowanie projektu	25	
samodzielna nauka dotycząca treści poruszanych na zajęciach	8	
Łączny nakład pracy studenta	Liczba godzin 120	ECTS 4.0
Liczba godzin kontaktowych	Liczba godzin 60	ECTS 2.0

Nakład pracy związany z zajęciami o charakterze praktycznym	Liczba godzin 30	ECTS 1.0
--	----------------------------	--------------------

* godzina (lekcyjna) oznacza 45 minut

Treści programowe

Lp.	Treści programowe	Efekty uczenia się dla przedmiotu
1.	Historia grafiki komputerowej	W1
2.	Percepcja wzrokowa	W1, W2, W3
3.	Systemy kolorymetryczne	W4, W5
4.	Komputerowe modele barw	W6
5.	Praktyka używania barw	W6, W7
6.	Formaty plików graficznych	W8, U1, U2, U3
7.	Pismo a komputery	W9, U3
8.	Grafika wektorowa ze szczególnym i wiodącym znaczeniem jej realizacji poprzez pakiet CorelDraw	W4, W6, W7, W8, W9, U1, U2, U3

Informacje rozszerzone

Metody nauczania:

metoda projektów, wykład konwencjonalny, wykład z prezentacją multimedialną, ćwiczenia laboratoryjne, ćwiczenia przedmiotowe

Rodzaj zajęć	Formy zaliczenia	Warunki zaliczenia przedmiotu
wykład	egzamin pisemny, projekt	Pozytywny wynik egzaminu oraz zaliczenie projektu
laboratoria	zaliczenie na ocenę	Wykonanie zadanych ćwiczeń



UNIwersytet
JAGIELLOŃSKI
W KRAKOWIE

Kultura symboliczna – wprowadzenie

Karta opisu przedmiotu

Informacje podstawowe

Kierunek studiów elektroniczne przetwarzanie informacji	Cykl kształcenia 2023/24
Ścieżka -	Kod przedmiotu UJ.WZEPIS.110.640086bbe91db.23
Jednostka organizacyjna Wydział Zarządzania i Komunikacji Społecznej	Języki wykładowe Polski
Poziom kształcenia pierwszego stopnia	Dyscypliny Nauki o sztuce
Forma studiów studia stacjonarne	Klasyfikacja ISCED 0211 Techniki audiowizualne i produkcje mediów
Profil studiów ogólnoakademicki	
Obligatoryjność obowiązkowy	

Okres Semestr 1	Forma weryfikacji uzyskanych efektów uczenia się egzamin	Liczba punktów ECTS 3.0
	Sposób realizacji i godziny zajęć wykład: 30 ćwiczenia: 30	

Cele kształcenia dla przedmiotu

C1	Celem jest zapoznanie studentów z głównymi prądami kulturowymi i ideowymi poszczególnych epok kultury europejskiej oraz przedstawienie teoretycznej refleksji na ich temat.
----	---

Efekty uczenia się dla przedmiotu

Kod	Efekty w zakresie	Kierunkowe efekty uczenia się	Metody weryfikacji
Wiedzy - Student zna i rozumie:			

W1	podstawowe terminy związane z teorią kultury: m.in. rozmaite definicje kultury, rozróżnienie na kulturę i cywilizację, definicję pojęcia mitu, kategorię długiego trwania	EPI_K1_W24	egzamin pisemny, zaliczenie na ocenę
W2	różne metodologie pozwalające interpretować zjawiska kulturowe	EPI_K1_W24	egzamin pisemny, zaliczenie na ocenę
W3	najważniejsze nurty myślowe i nurty w sztuce poszczególnych okresów kulturowych	EPI_K1_W24	egzamin pisemny, zaliczenie na ocenę
Umiejętności - Student potrafi:			
U1	kontekstowo interpretować zjawiska kultury dawnej i współczesnej	EPI_K1_U23	egzamin pisemny, zaliczenie na ocenę
Kompetencji społecznych - Student jest gotów do:			
K1	prowadzenia merytorycznych dyskusji z poszanowaniem cudzych poglądów i cudzej argumentacji	EPI_K1_K02	egzamin pisemny, zaliczenie na ocenę

Bilans punktów ECTS

Forma aktywności studenta	Średnia liczba godzin* przeznaczonych na zrealizowane rodzaje zajęć	
wykład	30	
ćwiczenia	30	
przygotowanie prezentacji multimedialnej	10	
przygotowanie do zajęć	10	
Łączny nakład pracy studenta	Liczba godzin 80	ECTS 3.0
Liczba godzin kontaktowych	Liczba godzin 60	ECTS 2.0

* godzina (lekcyjna) oznacza 45 minut

Treści programowe

Lp.	Treści programowe	Efekty uczenia się dla przedmiotu
1.	Przegląd definicji kultury. Rozróżnienie kultura-cywilizacja. Różne metodologie pozwalające interpretować zjawiska kulturowe.	W1, W2
2.	Kultura grecka. Pojęcie i definicja mitu. Tragedia grecka.	W2, W3
3.	Kultura średniowieczna. Problem jednostki: rycerz i mieszczanin.	W2, W3
4.	Kultura renesansu. Przemiana wojowników w dworzan.	W2, W3
5.	Kultura baroku. Polski sarmatyzm. Problem megalomanii narodowej.	W2, W3
6.	Kultura oświecenia. Encyklopedyści, Rewolucja francuska, J.-J. Rousseau: pojęcie autobiografii.	W2, W3

7.	Kultura romantyzmu. Sprzeciw wobec klasycyzmu, bohater romantyczny.	W2, W3
8.	Kultura pozytywizmu. Formowanie się społeczeństwa obywatelskiego.	W2, W3
9.	Kultura modernizmu. Definicja modernizmu wg Baudelaire'a. Figura flâneura.	W2, W3
10.	Kultura XX wieku. Kultura popularna, ponowoczesność, intertekstualność.	W2, W3
11.	Omówienie tekstów teoretycznych odnoszących się do zagadnień omówionych na wykładzie. Dodatkowym elementem wprowadzonym w ramach ćwiczeń jest odwoływanie się do rozmaitych intertekstualnych nawiązań do prądów myślowych lub artefaktów omawianych okresów kulturowych. Prezentacja studencka. Dyskusja.	W2, U1, K1

Informacje rozszerzone

Metody nauczania:

analiza tekstów, metoda projektów, wykład z prezentacją multimedialną, ćwiczenia przedmiotowe, dyskusja

Rodzaj zajęć	Formy zaliczenia	Warunki zaliczenia przedmiotu
wykład	egzamin pisemny	ponad 50% punktów z egzaminu
ćwiczenia	zaliczenie na ocenę	przedstawienie prezentacji na ćwiczeniach, kolokwium ze znajomości tekstów omawianych na ćwiczeniach



UNIWERSYTET
JAGIELLOŃSKI
W KRAKOWIE

Poetyka (Tekst: medium, forma i styl)
Karta opisu przedmiotu

Informacje podstawowe

Kierunek studiów elektroniczne przetwarzanie informacji	Cykl kształcenia 2023/24
Ścieżka -	Kod przedmiotu UJ.WZEPIS.130.640072e801672.23
Jednostka organizacyjna Wydział Zarządzania i Komunikacji Społecznej	Języki wykładowe Polski
Poziom kształcenia pierwszego stopnia	Dyscypliny Literaturoznawstwo
Forma studiów studia stacjonarne	Klasyfikacja ISCED 0232 Literatura i językoznawstwo (lingwistyka)
Profil studiów ogólnoakademicki	
Obligatoryjność obowiązkowy	

Okres Semestr 1	Forma weryfikacji uzyskanych efektów uczenia się zaliczenie	Liczba punktów ECTS 3.0
	Sposób realizacji i godziny zajęć wykład: 15 ćwiczenia: 30	

Okres Semestr 2	Forma weryfikacji uzyskanych efektów uczenia się egzamin	Liczba punktów ECTS 3.0
	Sposób realizacji i godziny zajęć wykład: 15 ćwiczenia: 30	

Cele kształcenia dla przedmiotu

C1	Zapoznanie studentów z aktualnymi problemami literaturoznawstwa i humanistyki, uczenie krytycznego i uwzględniającego historyczny kontekst myślenia.
C2	Kształtowanie u studentów umiejętności rozpoznawania różnych stylów, gatunków i właściwości tekstów, sposobów kreowania znaczeń – jako podstawa dla tworzenia skutecznych przekazów elektronicznych.
C3	Rozwijanie umiejętności pisania tekstów, wrażliwości na styl. Praktykowanie creative oraz uncreative writing.

Efekty uczenia się dla przedmiotu

Kod	Efekty w zakresie	Kierunkowe efekty uczenia się	Metody weryfikacji
Wiedzy - Student zna i rozumie:			
W1	podstawowe działy poetyki i właściwości utworów literackich, rozpoznaje literackie i nieliterackie gatunki piśmiennictwa, a także formy e-liberatury i twórczości cyfrowej.	EPI_K1_W15	egzamin pisemny, zaliczenie
W2	różne odmiany stylu i rodzaje środków stylistycznych oraz stylizacji.	EPI_K1_W15, EPI_K1_W16	egzamin pisemny, zaliczenie
Umiejętności - Student potrafi:			
U1	analizować i interpretować rozmaite teksty kultury, zwłaszcza pod kątem związku między gatunkiem, stylem a znaczeniem.	EPI_K1_U16, EPI_K1_U17	zaliczenie
U2	dostrzec zależność między segmentacją i układem graficznym wypowiedzi pisemnej a jej znaczeniem - i kreatywnie wykorzystać tę wiedzę przy tworzeniu własnych elektronicznych kompozycji z użyciem tekstu.	EPI_K1_U16, EPI_K1_U20, EPI_K1_U25	zaliczenie
Kompetencji społecznych - Student jest gotów do:			
K1	indywidualnej pracy z tekstem (streszczenie, analiza, wyszukiwanie najważniejszych informacji) oraz wspólnego z innymi osobami w grupie znajdowania rozwiązań przy analizowaniu przykładów i problemów, a także do dyskusowania nt. utworów.	EPI_K1_K01	zaliczenie

Bilans punktów ECTS

Semestr 1

Forma aktywności studenta	Średnia liczba godzin* przeznaczonych na zrealizowane rodzaje zajęć
wykład	15
ćwiczenia	30
przygotowanie prezentacji multimedialnej	5

samodzielna nauka dotycząca treści poruszanych na zajęciach	7	
wykonanie ćwiczeń	8	
konsultacje	1	
przygotowanie do zajęć	8	
studiowanie literatury wskazanej przez prowadzącego zajęcia	8	
przygotowanie do sprawdzianu	8	
Łączny nakład pracy studenta	Liczba godzin 90	ECTS 3.0
Liczba godzin kontaktowych	Liczba godzin 45	ECTS 1.7

* godzina (lekcyjna) oznacza 45 minut

Semestr 2

Forma aktywności studenta	Średnia liczba godzin* przeznaczonych na zrealizowane rodzaje zajęć	
wykład	15	
ćwiczenia	30	
studiowanie literatury wskazanej przez prowadzącego zajęcia	5	
przygotowanie do zajęć	8	
wykonanie ćwiczeń	8	
konsultacje	1	
przygotowanie do egzaminu	20	
Łączny nakład pracy studenta	Liczba godzin 87	ECTS 3.0
Liczba godzin kontaktowych	Liczba godzin 45	ECTS 1.7

* godzina (lekcyjna) oznacza 45 minut

Treści programowe

Lp.	Treści programowe	Efekty uczenia się dla przedmiotu
1.	Podstawowe informacje dotyczące zakresu poetyki i jej miejsca w obrębie nauk humanistycznych.	W1

2.	Charakterystyka fikcji literackiej i 'wyznaczników literackości' oraz związków między literaturą a resztą piśmiennictwa.	W1, U1, K1
3.	Współczesna i historyczna genologia, podstawowe rodzaje i gatunki literackie oraz gatunki dziennikarskie.	W1, U1
4.	Typy narracji i form podawczych, kompozycja na przykładzie współczesnych tekstów kultury.	W1, U1, U2, K1
5.	Przestrzeń graficzna tekstu (tu m.in. carmina figurata, poezja konkretna, liberatura i e-liberatura).	W1, U2, K1
6.	Dramat jako tekst i forma teatralna; różnica między dramatem a scenariuszem filmowym.	W1, U1, K1
7.	Podstawy polskiej prozodii (akcent, zestroje akcentowe, frazowanie, intonacja w zdaniu, rytm).	W1, U1, K1
8.	Wiersz jako rodzaj tekstu (ogólna informacja o systemach wersyfikacyjnych i budowie wersu).	W1, U1, K1
9.	Środki stylistyczne, odmiany stylu - i ich zastosowanie. Rodzaje stylizacji.	W1, W2, U1, K1

Informacje rozszerzone

Semestr 1

Metody nauczania:

analiza tekstów, metoda projektów, burza mózgów, wykład konwencjonalny, wykład konwersatoryjny, wykład z prezentacją multimedialną, dyskusja, analiza przypadków, rozwiązywanie zadań, ćwiczenia przedmiotowe, konsultacje

Rodzaj zajęć	Formy zaliczenia	Warunki zaliczenia przedmiotu
wykład	zaliczenie	Egzamin po 2. semestrze.
ćwiczenia	zaliczenie	Obecność na zajęciach, napisanie wszystkich zadań pisemnych na ocenę pozytywną, stworzenie prezentacji na zadany temat.

Semestr 2

Metody nauczania:

analiza tekstów, burza mózgów, wykład konwencjonalny, wykład konwersatoryjny, wykład z prezentacją multimedialną, dyskusja, analiza przypadków, rozwiązywanie zadań, ćwiczenia przedmiotowe, konsultacje

Rodzaj zajęć	Formy zaliczenia	Warunki zaliczenia przedmiotu
wykład	egzamin pisemny	Zaliczenie z zajęć.
ćwiczenia	zaliczenie	Obecność na zajęciach, napisanie wszystkich zadań pisemnych na ocenę pozytywną, przygotowanie prezentacji.



Technologie internetowe – wprowadzenie

Karta opisu przedmiotu

Informacje podstawowe

Kierunek studiów elektroniczne przetwarzanie informacji	Cykl kształcenia 2023/24
Ścieżka -	Kod przedmiotu UJ.WZEPIS.110.5ca75b582af93.23
Jednostka organizacyjna Wydział Zarządzania i Komunikacji Społecznej	Języki wykładowe Polski
Poziom kształcenia pierwszego stopnia	Dyscypliny Nauki o komunikacji społecznej i mediach, Informatyka
Forma studiów studia stacjonarne	Klasyfikacja ISCED 0613 Tworzenie i analiza oprogramowania i aplikacji
Profil studiów ogólnoakademicki	
Obligatoryjność obowiązkowy	

Okres Semestr 1	Forma weryfikacji uzyskanych efektów uczenia się zaliczenie na ocenę	Liczba punktów ECTS 2.0
	Sposób realizacji i godziny zajęć konwersatorium: 15	

Cele kształcenia dla przedmiotu

C1	Celem przedmiotu jest przedstawienie wybranych aspektów informatycznych, komunikacyjnych i społecznych technologii internetowych.
C2	Celem przedmiotu jest przygotowanie do aktywnego życia w społeczeństwie cyfrowym.

Efekty uczenia się dla przedmiotu

Kod	Efekty w zakresie	Kierunkowe efekty uczenia się	Metody weryfikacji
Wiedzy - Student zna i rozumie:			

W1	wybrane zagadnienia dotyczące aspektów informatycznych, komunikacyjnych i społecznych technologii internetowych oraz podstawowe pojęcia z tego zakresu	EPI_K1_W05, EPI_K1_W25, EPI_K1_W29	zaliczenie ustne
W2	podstawowe architektury systemów sieciowych	EPI_K1_W08	zaliczenie ustne
Umiejętności - Student potrafi:			
U1	skutecznie stosować zdobytą wiedzę do rozwiązywania problemów praktycznych i zna sposoby prowadzenia badań naukowych zagadnień związanych z technologią informacyjną	EPI_K1_U28, EPI_K1_U29, EPI_K1_U31	zaliczenie ustne
Kompetencje społecznych - Student jest gotów do:			
K1	Student dostrzega możliwości adaptacji i rozwoju w miarę zachodzących zmian w otoczeniu informacyjnym	EPI_K1_K01, EPI_K1_K04	zaliczenie ustne

Bilans punktów ECTS

Forma aktywności studenta	Średnia liczba godzin* przeznaczonych na zrealizowane rodzaje zajęć	
konwersatorium	15	
przygotowanie do zajęć	15	
przygotowanie się do sprawdzianu zaliczeniowego	20	
uczestnictwo w egzaminie	1	
konsultacje	2	
Łączny nakład pracy studenta	Liczba godzin 53	ECTS 2.0
Liczba godzin kontaktowych	Liczba godzin 15	ECTS 0.6

* godzina (lekcyjna) oznacza 45 minut

Treści programowe

Lp.	Treści programowe	Efekty uczenia się dla przedmiotu
1.	Struktura sieci Wydziału Zarządzania i Komunikacji Społecznej UJ: zasady korzystania, dostępne usługi, wyposażenie, regulamin korzystania z sal laboratoryjnych, zdalny dostęp, uruchamianie różnych systemów operacyjnych, dostępne zasoby.	W1
2.	Historia Internetu.	W1, W2
3.	Model OSI/ISO.	W1, W2
4.	Usługi i protokoły internetowe: http, https, email, ftp, sftp, rss, smtp, pop3, imap.	W1, W2
5.	Adresy MAC, adresy IP, struktura domen.	W1, W2

6.	Przegląd technologii/pojęć/języków związanych z technologiami informacyjnymi.	W1, W2
7.	Wyszukiwanie informacji w sieci: budowanie kwerend wyszukiwawczych w najpopularniejszych wyszukiwarkach internetowych.	W1, W2, U1
8.	Przegląd licencji: MIT, BSD, GPL, LPGL, Creative Commons; podstawy prawa autorskiego.	W1, W2
9.	Zagrożenia w sieci: spam, virus, phishing, spoofing, packet sniffing. NASK – zasady funkcjonowania.	W1, W2, U1
10.	Zawody informacyjne i zastosowanie technologii informacyjnych w pracy zawodowej. Etyka pracy przedstawicieli zawodów informacyjnych.	W1, W2, K1
11.	Komunikacja za pośrednictwem mediów społecznościowych – przegląd najpopularniejszych platform społecznościowych.	W1, W2, U1, K1
12.	Deep Web – wprowadzenie do zagadnienia. Mechanizmy pozyskiwania informacji z zasobów deep webu. Darknet – wprowadzenie do zagadnienia. Mechanizmy pozyskiwania informacji z zasobów darknetu.	W1, W2, K1
13.	Internet trzeciej generacji – web3: wprowadzenie do zagadnienia. Wprowadzenie do wykorzystania technologii informacyjnych do przeglądania i zarządzania zasobami informacyjnymi.	W1, W2, K1
14.	Społeczeństwo informacyjne a technologie internetowe: stan obecny, szanse zagrożenia. Zachowania informacyjne – omówienie zagadnienia. Choroby informacyjne – omówienie zagadnienia. Wykluczenie informacyjne – omówienie zagadnienia.	W1, U1, K1

Informacje rozszerzone

Metody nauczania:

wykład konwersatoryjny, dyskusja, konsultacje

Rodzaj zajęć	Formy zaliczenia	Warunki zaliczenia przedmiotu
konwersatorium	zaliczenie ustne	Zaliczenie na ocenę w postaci kolokwium ustnego składającego się z odpowiedzi na losowy zestaw pytań do przedmiotu.

Wymagania wstępne i dodatkowe

Zajęcia:

Każdy tydzień jest zorganizowany wokół jednego tematu z przypisanymi lekturami i zajęciami. Lektury te mają na celu wyznaczenie granic i przygotowanie gruntu pod dyskusję, w tym popularnego rozumienia, tła historycznego, ważnych argumentów, użytecznych koncepcji i lekcji przedmiotowych.

Obecności:

Obecność na zajęciach jest obowiązkowa; jest to bardzo ważne zarówno dla Ciebie, jak i dla Twoich kolegów z klasy, abyś był obecny i uczestniczył w zajęciach. Jeśli musisz opuścić zajęcia, musisz wysłać do mnie e-mail z wyprzedzeniem, abym mogła usprawiedliwić nieobecność. Nieusprawiedliwione nieobecności będą miały znaczący negatywny wpływ na ocenę z uczestnictwa w zajęciach. Należy pamiętać, że zasady te mają na celu przede wszystkim zapobieganie opuszczaniu zajęć w celu załatwiania innych spraw. Jeśli jesteś chory, nie przychodź na zajęcia, ale napisz do prowadzącej, abym mogła podjąć odpowiednie kroki.

Dyżury:

Bardzo ważne jest dla mnie, aby studenci dobrze radzili sobie na tych zajęciach. Zrobię wszystko, co konieczne, aby tak się stało, i będę spotykać się ze studentami na dyżurach w miarę zgłaszanych potrzeb. Godziny dyżurów na dany semestr są

dostępne na stronie Instytutu Studiów Informacyjnych, pod adresem: <https://isi.uj.edu.pl/studia/dyzury>.

Korzystanie z urządzeń elektronicznych:

Znaczna część zajęć będzie zależała od dostępu do urządzeń elektronicznych w celu czytania i sporządzania notatek. Będę oczekiwać od Ciebie, że podczas zajęć wyciszysz/zamkniesz inne aplikacje, abyś mógł poświęcić uwagę kursowi i kolegom z grupy. W zamian zrobię wszystko, co w mojej mocy, aby zajęcia te były warte pełnej i niepodzielnej uwagi.

Dostępność, podstawowe potrzeby i trudne treści

Wszyscy jesteśmy ucieleśnionymi jednostkami i ważne jest dla mnie, abyście jako ludzie mieli to, czego potrzebujecie, aby odnieść sukces na tych zajęciach. UJ jest dużym, zagmatwanym, zdecentralizowanym miejscem, ale ma wiele zasobów, które mogą wam w tym pomóc. Adaptacje procesu dydaktycznego przyznawane są na wniosek studenta/doktoranta na semestr lub rok akademicki w zależności od jego sytuacji zdrowotnej. Każda sytuacja osoby ubiegającej się o przyznanie adaptacji procesu dydaktycznego rozpatrywana jest indywidualnie, zgodnie z ideą wyrównywania szans oraz racjonalnego dostosowania do potrzeb wynikających z niepełnosprawności.

Uczciwość akademicka i praca w grupach:

Wolno (i zachęcam do tego!) dyskutować o wszystkich aspektach kursu z innymi studentami, otrzymywać opinie redakcyjne na temat swoich odpowiedzi oraz korzystać z pomocy przy projektach badawczych. Oczekuję jednak, że osoby, które udzieliły pomocy, będą podawać swoje nazwiska, a praca powinna być w istocie własna, nawet jeśli z konieczności jest inspirowana pracami innych osób i z nich czerpie. Pamiętaj, że sposób, w jaki badasz, konstruujesz i cytujesz swoją pracę, nigdy nie jest neutralny; zawsze uczestniczysz w szerszej tradycji, a pytanie brzmi, jak ją rozumiesz (lub nie) i uznajesz.



UNIwersytet
JAGIELLOŃSKI
W KRAKOWIE

Wprowadzenie do językoznawstwa

Karta opisu przedmiotu

Informacje podstawowe

Kierunek studiów elektroniczne przetwarzanie informacji	Cykl kształcenia 2023/24
Ścieżka -	Kod przedmiotu UJ.WZEPIS.130.5ca75b58308f7.23
Jednostka organizacyjna Wydział Zarządzania i Komunikacji Społecznej	Języki wykładowe Polski
Poziom kształcenia pierwszego stopnia	Dyscypliny Językoznawstwo
Forma studiów studia stacjonarne	Klasyfikacja ISCED 0232 Literatura i językoznawstwo (lingwistyka)
Profil studiów ogólnoakademicki	
Obligatoryjność obowiązkowy	

Okres Semestr 1	Forma weryfikacji uzyskanych efektów uczenia się zaliczenie	Liczba punktów ECTS 3.0
	Sposób realizacji i godziny zajęć wykład: 15 ćwiczenia: 30	

Okres Semestr 2	Forma weryfikacji uzyskanych efektów uczenia się egzamin	Liczba punktów ECTS 3.0
	Sposób realizacji i godziny zajęć wykład: 15 ćwiczenia: 30	

Cele kształcenia dla przedmiotu

C1	zapoznanie studentów z podstawowymi strukturami języka naturalnego na przykładzie języka polskiego
----	--

Efekty uczenia się dla przedmiotu

Kod	Efekty w zakresie	Kierunkowe efekty uczenia się	Metody weryfikacji
Wiedzy - Student zna i rozumie:			
W1	gramatykę współczesnego języka polskiego, a także podstawy leksykologii i leksykografii	EPI_K1_W16	egzamin pisemny, zaliczenie pisemne, zaliczenie na ocenę
W2	specyfikę poprawnego tworzenia tekstów użytkowych	EPI_K1_W16	egzamin pisemny, zaliczenie pisemne, zaliczenie na ocenę
Umiejętności - Student potrafi:			
U1	dokonywać analizy tekstu języka polskiego pod względem gramatycznym, leksykalnym i pragmatycznym	EPI_K1_U17	egzamin pisemny, zaliczenie pisemne, zaliczenie na ocenę
U2	dobierać środki językowe do wypowiedzi, aby były one poprawne pod względem stylistycznym i gramatycznym, a także pozwalały na osiągnięcie założonego celu komunikacyjnego	EPI_K1_U16, EPI_K1_U17	egzamin pisemny, zaliczenie pisemne, zaliczenie na ocenę
Kompetencji społecznych - Student jest gotów do:			
K1	student rozumie zmienność języka i konieczność ustawicznego poszerzania swej wiedzy w tym zakresie	EPI_K1_K01	egzamin pisemny, zaliczenie pisemne, zaliczenie na ocenę

Bilans punktów ECTS

Semestr 1

Forma aktywności studenta	Średnia liczba godzin* przeznaczonych na zrealizowane rodzaje zajęć	
wykład	15	
ćwiczenia	30	
przygotowanie do ćwiczeń	15	
przygotowanie się do sprawdzianu zaliczeniowego	10	
samodzielna nauka dotycząca treści poruszanych na zajęciach	5	
Łączny nakład pracy studenta	Liczba godzin 75	ECTS 3.0
Liczba godzin kontaktowych	Liczba godzin 45	ECTS 1.7

* godzina (lekcyjna) oznacza 45 minut

Semestr 2

Forma aktywności studenta	Średnia liczba godzin* przeznaczonych na zrealizowane rodzaje zajęć	
wykład	15	
ćwiczenia	30	
przygotowanie do egzaminu	20	
uczestnictwo w egzaminie	2	
przygotowanie do ćwiczeń	5	
studiowanie literatury wskazanej przez prowadzącego zajęcia	7	
przygotowanie się do sprawdzianu zaliczeniowego	10	
konsultacje	1	
Łączny nakład pracy studenta	Liczba godzin 90	ECTS 3.0
Liczba godzin kontaktowych	Liczba godzin 45	ECTS 1.7

* godzina (lekcyjna) oznacza 45 minut

Treści programowe

Lp.	Treści programowe	Efekty uczenia się dla przedmiotu
1.	<p>Elementy struktury systemu języka na przykładzie języka polskiego:</p> <ul style="list-style-type: none"> a) język jako specyficzny system znaków b) gramatyka: morfologia, składnia c) leksykologia: specyfika systemu leksykalnego d) semantyka e) pragmatyka <p>- terytorialne zróżnicowanie języka narodowego</p>	W1
2.	<ul style="list-style-type: none"> - język jako środek komunikacji - funkcje mowy - style funkcjonalne języka - kryteria poprawności środków językowych - uzus - norma - słownictwo i frazeologia - wykorzystanie różnych warstw leksykalnych w konstruowaniu wypowiedzi poprawnej i skutecznej (archaizmy, dialektyzmy, słownictwo potoczne, odmiany środowiskowe języka; neologizmy, zapożyczenia; synonimia, homonimia i polisemia jako środki stylistyczne) - fleksja i słowotwórstwo - wykorzystanie form obocznych jako form nacechowanych stylistycznie - środki składniowe służące do uzyskania jasności i zwięzłości wypowiedzi; spójność tekstu - wyszukiwanie potrzebnych informacji językowych w dostępnych słownikach, poradnikach i podręcznikach 	W2, U1, U2, K1

Informacje rozszerzone

Semestr 1

Metody nauczania:

analiza tekstów, wykład konwersatoryjny, wykład z prezentacją multimedialną, ćwiczenia przedmiotowe, konsultacje

Rodzaj zajęć	Formy zaliczenia	Warunki zaliczenia przedmiotu
wykład	zaliczenie pisemne	obecność, aktywny udział w wykładach
ćwiczenia	zaliczenie pisemne, zaliczenie na ocenę	obecność, zaliczenie kolokwίων

Semestr 2

Metody nauczania:

analiza tekstów, wykład konwersatoryjny, wykład z prezentacją multimedialną, ćwiczenia przedmiotowe, konsultacje

Rodzaj zajęć	Formy zaliczenia	Warunki zaliczenia przedmiotu
wykład	egzamin pisemny	obecność, aktywny udział w wykładach, zdanie egzaminu pisemnego
ćwiczenia	zaliczenie pisemne	obecność, aktywny udział w ćwiczeniach, zaliczenie kolokwίων

Wstęp do informatyki

Karta opisu przedmiotu

Informacje podstawowe

<p>Kierunek studiów elektroniczne przetwarzanie informacji</p> <p>Ścieżka -</p> <p>Jednostka organizacyjna Wydział Zarządzania i Komunikacji Społecznej</p> <p>Poziom kształcenia pierwszego stopnia</p> <p>Forma studiów studia stacjonarne</p> <p>Profil studiów ogólnoakademicki</p> <p>Obligatoryjność obowiązkowy</p>	<p>Cykl kształcenia 2023/24</p> <p>Kod przedmiotu UJ.WZEPIS.110.5ca75b582c58d.23</p> <p>Języki wykładowe Polski</p> <p>Dyscypliny Informatyka</p> <p>Klasyfikacja ISCED 0613 Tworzenie i analiza oprogramowania i aplikacji</p>	
<p>Okres Semestr 1</p>	<p>Forma weryfikacji uzyskanych efektów uczenia się egzamin</p> <p>Sposób realizacji i godziny zajęć wykład: 15 ćwiczenia: 30</p>	<p>Liczba punktów ECTS 4.0</p>

Cele kształcenia dla przedmiotu

C1	Fundamenty informatyki: informatyka, informacja, podstawowe działy informatyki.
C2	Teoria informacji Shannona, entropia, redundancja, kodowanie informacji.
C3	Arytmetyka komputerowa: systemy liczbowe, reprezentacja liczb w komputerze, komputerowe działanie na liczbach.
C4	Modele obliczeniowe, ze szczególnym uwzględnieniem Maszyny Turinga.
C5	Podstawowe architektury komputerowe, ze szczególnym uwzględnieniem Architektury von Neumana realizowanej w Przykładowej Maszynie Cyfrowej
C6	Wprowadzenie do podstaw algorytmiki: pojęcie algorytmu, różnorodne zapisy algorytmów, szczególne uwzględnienie strukturalnych zapisów algorytmów.
C7	Podstawy ogólnego programowania - pseudokod.
C8	Komputerowa realizacja wyrażeń, Odwrotna Notacja Polska.
C9	Podstawy oceny algorytmów: złożoność obliczeniowa, notacja asymptotyczna, klasy złożoności problemów, dowodzenie poprawności algorytmów.
C10	Elementarne algorytmy wyszukiwania i sortowania.

Efekty uczenia się dla przedmiotu

Kod	Efekty w zakresie	Kierunkowe efekty uczenia się	Metody weryfikacji
Wiedzy - Student zna i rozumie:			
W1	definicje podstawowych pojęć informatyki, to jest informatyki, informacji, zna obszary działań podstawowych działów informatyki	EPI_K1_W01, EPI_K1_W02, EPI_K1_W03	zaliczenie na ocenę, egzamin pisemny / ustny
W2	definicje podstawowych pojęć teorii informacji Shannona, to jest entropii, średniej długości kodowania, redundancji, warunku Fano, kodowania informacji, optymalnego kodowania informacji	EPI_K1_W25	zaliczenie na ocenę, egzamin pisemny / ustny
W3	liczbowe systemy pozycyjne o różnych podstawach, algorytmy konwersji między systemami, kodowania stałopozycyjne, kodowania zmiennopozycyjne, specyfikę komputerowych praw arytmetyki działań na liczbach	EPI_K1_W01, EPI_K1_W25	zaliczenie na ocenę, egzamin pisemny / ustny
W4	pojęcia modelu obliczeniowego oraz Maszyny Turinga	EPI_K1_W01, EPI_K1_W02	zaliczenie na ocenę, egzamin pisemny / ustny
W5	pojęcia architektury komputerowej oraz Architektury von Neumana, budowę Przykładowej Maszyny Cyfrowej	EPI_K1_W01, EPI_K1_W25	zaliczenie na ocenę, egzamin pisemny / ustny
W6	pojęcie algorytmu, różnorodne zapisy algorytmów, zmiennej, tablicy, pojęcia strukturalnego schematu blokowego, zapisu liniowego, pseudokodu, strukturalnego zapisu liniowego	EPI_K1_W01, EPI_K1_W02, EPI_K1_W03, EPI_K1_W25	zaliczenie na ocenę, egzamin pisemny / ustny
W7	problematykę komputerowej realizacji wyrażeń, różnorodne kategorie wyrażeń, Odwrotną Notację Polską, algorytmy zapisu i odczytu wyrażeń w Odwrotnej Notacji Polskiej	EPI_K1_W01, EPI_K1_W25	zaliczenie na ocenę, egzamin pisemny / ustny

W8	pojęcie złożoności obliczeniowej algorytmów, notacji asymptotycznej, typowych złożoności obliczeniowych, klas złożoności problemów, dowodzenia poprawności algorytmów.	EPI_K1_W01, EPI_K1_W02, EPI_K1_W03	zaliczenie na ocenę, egzamin pisemny / ustny
Umiejętności - Student potrafi:			
U1	wyznaczyć średnią długość kodowania, entropię, redundancję, optymalnie zakodować informację według algorytmu Shannona i według algorytmu Huffmana.	EPI_K1_U01	zaliczenie na ocenę, egzamin pisemny / ustny
U2	konwertować liczby między systemami liczbowymi o dowolnych podstawach, kodować i dekodować liczby stałopozycyjne w różnych kodowaniach, kodować i dekodować liczby zmiennopozycyjnie z różnymi parametrami.	EPI_K1_U01	zaliczenie na ocenę, egzamin pisemny / ustny
U3	różnorodnie reprezentować Maszynę Turinga, analizować działanie dowolnej Maszyny Turinga, określić Maszynę Turinga dla zadanego problemu.	EPI_K1_U01	zaliczenie na ocenę, egzamin pisemny / ustny
U4	analizować działanie programów w Przykładowej Maszynie Cyfrowej oraz tworzyć własne programy dla Przykładowej Maszyny Cyfrowej.	EPI_K1_U01	zaliczenie na ocenę, egzamin pisemny / ustny
U5	stworzyć schemat blokowy dowolnego algorytmu, ustrukturalnić niestukturalny schemat blokowy, zapisać dowolny schemat blokowy w strukturalnym pseudokodzie.	EPI_K1_U01, EPI_K1_U02	zaliczenie na ocenę, egzamin pisemny / ustny
U6	zapisać dowolne wyrażenie w Odwrotnej Notacji Polskiej oraz dowolne wyrażenie w Odwrotnej Notacji Polskiej w notacji tradycyjnej.	EPI_K1_U01	zaliczenie na ocenę, egzamin pisemny / ustny
U7	porządkować wartości notacji asymptotycznej, określić złożoności obliczeniowe elementarnych algorytmów, wyznaczyć warunki poprawności pod-stawowych składowych konstrukcji algorytmów.	EPI_K1_U01, EPI_K1_U02	zaliczenie na ocenę, egzamin pisemny / ustny
U8	stosować elementarne algorytmy wyszukiwania oraz elementarne algorytmy sortowania.	EPI_K1_U01, EPI_K1_U02	zaliczenie na ocenę, egzamin pisemny / ustny

Bilans punktów ECTS

Forma aktywności studenta	Średnia liczba godzin* przeznaczonych na zrealizowane rodzaje zajęć
wykład	15
ćwiczenia	30
studiowanie literatury wskazanej przez prowadzącego zajęcia	5
rozwiązywanie zadań	30
konsultacje	15
przygotowanie do sprawdzianu	15
przygotowanie do egzaminu	10

Łączny nakład pracy studenta	Liczba godzin 120	ECTS 4.0
Liczba godzin kontaktowych	Liczba godzin 45	ECTS 1.7

* godzina (lekcyjna) oznacza 45 minut

Treści programowe

Lp.	Treści programowe	Efekty uczenia się dla przedmiotu
1.	Fundamentalne pojęcia informatyki: informatyka, informacja, automat, komputer. Podstawowe działy informatyki.	W1
2.	Teoria informacji Shannona, entropia, redundancja, kodowanie informacji, warunek Fano. Algorytm kodowania optymalnego Shannona. Algorytm kodowania optymalnego Huffmana.	W2, U1
3.	Cyfrowość kontra analogowość. Arytmetyka komputerowa: systemy liczbowe; algorytmy konwersji zapisów liczb w systemach o różnych podstawach. Kodowania stałopozycyjne: znak-moduł prosty, odwrotnościowe, uzupełnieniowe, nadmiarowe. Kodowania zmiennopozycyjne. Specyfika działań arytmetycznych w komputerach. Typowe praktycznie stosowane kodowania zmiennopozycyjne.	W3, U2
4.	Modele obliczeniowe. Maszyny Turinga. Przykładowe realizacje problemów obliczeniowych z użyciem Maszyny Turinga.	W4, U3
5.	Pojęcie architektury komputerowej, architektura Harvardzka, architektura von Neumanna. Realizacja architektury von Neumana w Przykładowej Maszynie Cyfrowej. Przykładowa Maszyna Cyfrowa: podstawowe rejestry, podstawowe rozkazy, podstawowe tryby adresowania, realizacja wybranych przykładowych programów.	W5, U4
6.	Wprowadzenie do podstaw algorytmiki: uwarunkowania pojęcie algorytmu. Różnorodne zapisy algorytmów: krokowy, schematy blokowe, zapis liniowy. Strukturalne schematy blokowe, ustrukturalnianie niestukturalnych schematów blokowych.	W6, U5
7.	Podstawy ogólnego programowania - pseudokod. Pojęcie zmiennej, instrukcja podstawienia, działanie instrukcji podstawienia. Instrukcje sterujące: warunkowa krótka, warunkowa długa, pętla while-do, pętla repeat-until, pętla do-while, instrukcja wyboru. Zapis ustrukturalnienia niestukturalnych schematów blokowych w pseudokodzie.	W7, U6
8.	Komputerowa realizacja ewaluacji wyrażeń. Pojęcia operatora, operanda i krotności operatora. Notacje infiksowa, prefiksowa i postfiksowa. Notacja Polska i Odwrotna Notacja Polska. Algorytm konwersji wyrażenia w tradycyjnej, nawiasowej notacji infiksowej do Odwrotnej Notacji Polskiej. Algorytm konwersji wyrażenia zapisanego w Odwrotnej Notacji Polskiej do notacji tradycyjnej.	W8, U7
9.	Podstawy oceny jakości algorytmów: złożoność obliczeniowa, złożoność pamięciowa, złożoność czasowa. Notacje asymptotyczne; notacja O, notacja o, notacja Ω, notacja ω, notacja θ. Typowe złożoności obliczeniowe: stała, logarytmiczna, liniowa, liniowo-logarytmiczna, kwadratowa, wielomianowa, potęgowa, wykładnicza, silnia. Klasy złożoności problemów: klasa P, klasa NP, klasa NPC, klasa NPD. Problem zawierania klas P oraz NPC.	W8, U8

Informacje rozszerzone

Metody nauczania:

wykład z prezentacją multimedialną, rozwiązywanie zadań, ćwiczenia laboratoryjne, konsultacje

Rodzaj zajęć	Formy zaliczenia	Warunki zaliczenia przedmiotu
wykład	egzamin pisemny / ustny	Zaliczenie przedmiotu na podstawie oceny z ćwiczeń oraz oceny z egzaminu pisemnego w udziale odpowiednio 35% i 65%, przy czym obie części muszą być zaliczone. O zaliczeniu ćwiczeń decyduje prowadzący ćwiczenia, zaś warunkiem uzyskania zaliczenia egzaminu jest zdobycie 50% punktów możliwych do uzyskania.
ćwiczenia	zaliczenie na ocenę	Podstawę stanowi ocena z pisemnych sprawdzianów, zaś uzupełnieniem jest ocena aktywności podczas zajęć i wykonywania prac domowych i dodatkowych.



Dokument hipertekstowy – projekt
Karta opisu przedmiotu

Informacje podstawowe

Kierunek studiów elektroniczne przetwarzanie informacji	Cykl kształcenia 2023/24
Ścieżka -	Kod przedmiotu UJ.WZEPIS.110.5ca75b58362a2.23
Jednostka organizacyjna Wydział Zarządzania i Komunikacji Społecznej	Języki wykładowe Polski
Poziom kształcenia pierwszego stopnia	Dyscypliny Informatyka
Forma studiów studia stacjonarne	Klasyfikacja ISCED 0613 Tworzenie i analiza oprogramowania i aplikacji
Profil studiów ogólnoakademicki	
Obligatoryjność fakultatywny	

Okres Semestr 1	Forma weryfikacji uzyskanych efektów uczenia się zaliczenie na ocenę	Liczba punktów ECTS 5.0
	Sposób realizacji i godziny zajęć ćwiczenia: 15	

Cele kształcenia dla przedmiotu

C1	Celem zajęć projektowych jest zaprojektowanie oraz zbudowanie statycznej strony internetowej.
----	---

Efekty uczenia się dla przedmiotu

Kod	Efekty w zakresie	Kierunkowe efekty uczenia się	Metody weryfikacji
Wiedzy - Student zna i rozumie:			
W1	język HTML i zasady tworzenia stron	EPI_K1_W05, EPI_K1_W07, EPI_K1_W08	zaliczenie na ocenę, projekt

W2	i rozróżnia dialekty języka HTML	EPI_K1_W07	zaliczenie na ocenę, projekt
W3	język formatowania CSS	EPI_K1_W07	zaliczenie na ocenę, projekt
W4	podstawy biblioteki jQuery	EPI_K1_W07	zaliczenie na ocenę, projekt
Umiejętności - Student potrafi:			
U1	utworzyć poprawną składniowo stronę HTML	EPI_K1_U06	zaliczenie na ocenę, projekt
U2	sformatować stronę HTML za pomocą stylu CSS	EPI_K1_U06	zaliczenie na ocenę, projekt
U3	utworzyć dynamiczne elementy HTML za pomocą gotowych skryptów JavaScript, w tym również biblioteki jQuery	EPI_K1_U06	zaliczenie na ocenę, projekt

Bilans punktów ECTS

Forma aktywności studenta	Średnia liczba godzin* przeznaczonych na zrealizowane rodzaje zajęć	
ćwiczenia	15	
przygotowanie projektu	40	
poprawa projektu	5	
konsultacje	15	
analiza wymagań	5	
pozyskanie danych	5	
projektowanie	10	
programowanie	50	
testowanie	5	
Łączny nakład pracy studenta	Liczba godzin 150	ECTS 5.0
Liczba godzin kontaktowych	Liczba godzin 15	ECTS 0.6

* godzina (lekcyjna) oznacza 45 minut

Treści programowe

Lp.	Treści programowe	Efekty uczenia się dla przedmiotu
-----	-------------------	-----------------------------------

1.	<p>1. Strona powinna zawierać stronę główną (startową) i co najmniej 10 podstron.</p> <p>2. Strony powinny walidować się w W3C Validators i zawierać DOCTYPE oraz link do W3C Validator na stronie głównej.</p> <p>3. Strona powinna zawierać element nawigacyjny w postaci listy odnośników.</p> <p>4. DST – statyczny</p> <p>5. DB – dynamiczny z użyciem CSS (:hover)</p> <p>6. BDB – dynamiczny z użyciem JS</p> <p>7. Tematyka strony może być dowolna, ale strona musi stanowić jedną całość tematyczną.</p> <p>8. Styl CSS powinien osadzony być w osobnym pliku wspólnym dla wszystkich stron HTML.</p> <p>9. Użycie stylów CSS inline (z użyciem atrybutu style) jest niedopuszczalne (ew. w bardzo rzadkich przypadkach; zawsze wymagać będzie komentarza, dlaczego został użyty).</p> <p>10. [DB, BDB] Przynajmniej jedna ze stron powinna umożliwiać wydruk z użyciem @media print w CSS.</p> <p>11. Powinna być użyta przynajmniej jedna tabela do prezentowania danych tabelarycznych (pozycjonowanie layoutu za pomocą tabel jest niedozwolone i skutkuje brakiem zaliczenia) – tabela powinna być sformatowana z użyciem CSS, tak aby zaprezentować możliwości CSS związane z: border, collapse, padding, margin, tbody, thead, tr, th, td, color, background.</p> <p>12. DB, BDB – należy zaprezentować użycie colspan, rowspan.</p> <p>13. [BDB] Jeden przykład użycia sprite'ów na stronie HTML.</p> <p>14. Strony powinny zawierać poprawne formatowanie wg jednej z konwencji: – Używanie wszędzie div/span z odpowiednimi klasami (typu header, subheader) – Używanie h1..h6 oraz p, div span.</p> <p>15. Proszę zwrócić uwagę na poprawne nazywanie klas CSS (ze względu na rolę elementu w dokumencie, a nie na formatowanie; np. Klasa „na_czerwono” – źle, klasa „wskazówki” – dobrze)</p> <p>16. Strona powinna zawierać przynajmniej dwa formularze prezentujące w sumie wszystkie możliwe rodzaje widgetów: text, password, radio, checkbox, select, option, textarea, submit, reset. Formularze mogą prowadzić do: http://wierzba.wzks.uj.edu.pl/~dorosz/HTML/test.php, który będzie adresem sprawdzającym poprawność formularza (wyświetla przekazane parametry). Ewentualnie można użyć skryptów własnych, które coś robią (jeśli ktoś takie ma), lub użyć gotowych skryptów udostępnianych na wielu popularnych serwisach internetowych, które realizują jakieś zadanie.</p> <p>17. DB – strona powinna zawierać etykiety odpowiadające widgetom w formularzach.</p> <p>18. BDB – zaprezentować technikę walidacji formularza z użyciem JS/jQuery.</p> <p>19. [DB, BDB] Strona powinna zawierać elementy pozycjonowania relatywnego i absolutnego.</p> <p>20. Strona powinna mieć poprawnie zakodowane polskie znaki. Rekomendowana strona kodowa to UTF-8.</p> <p>21. Strona powinna prezentować użycie list i obrazków w dowolny sposób.</p> <p>22. DB – listy powinny być zagnieżdżone.</p> <p>23. DB – osadzanie obrazków jako tła elementów.</p> <p>24. [BDB] Strona powinna prezentować uzasadnione użycie znaków specjalnych (HTML signs), takich jak np. © (minimum 15 różnych znaków).</p> <p>25. Strona nie może zawierać ramek (frameset, frame).</p> <p>26. [BDB] – strona powinna prezentować użycie atrybutu flow, clear CSS.</p> <p>27. [BDB] – strona powinna zawierać style CSS formatujące w sposób zaawansowany tekst: letter-spacing, itp...</p> <p>28. [DB, BDB] Należy użyć zdarzeń (http://api.jquery.com/category/events/) w celu realizacji dynamicznych elementów na stronie (zdarzenia to np. .bind(), .blu(), load(), mouseup(),...):</p> <p>29. DB – użyć dowolnych 5 zdarzeń.</p> <p>30. BDB – użyć dowolnych 10 zdarzeń.</p> <p>31. DB, BDB wykorzystać w jQuery technikę dynamicznej zmiany stylów i/lub klas CSS elementów HTML (.addClass(), .toggleClass(), .css()).</p> <p>32. BDB – zaprezentować użycie dowolnych efektów jQuery (http://api.jquery.com/category/effects/)</p>	W1, W2, W3, W4, U1, U2, U3
----	---	----------------------------

Informacje rozszerzone

Metody nauczania:

metoda projektów, konsultacje

Rodzaj zajęć	Formy zaliczenia	Warunki zaliczenia przedmiotu
ćwiczenia	zaliczenie na ocenę, projekt	Aby uzyskać zaliczenie, należy zaliczyć ćwiczenia laboratoryjne oraz uzyskać pozytywną ocenę projektu – samodzielnie stworzonej strony WWW na dowolny temat. Na ocenę ogólną wpływ będą miały punkty uzyskane podczas pierwszego i drugiego pokazania projektu oraz punkty uzyskane z praktycznych ćwiczeń (zapowiedzianych sprawdzianów wiedzy przy komputerze) podczas laboratorium. Skala ocen zgodna z Regulaminem Studiów UJ.



Grafika komputerowa – projekt
Karta opisu przedmiotu

Informacje podstawowe

Kierunek studiów elektroniczne przetwarzanie informacji	Cykl kształcenia 2023/24
Ścieżka -	Kod przedmiotu UJ.WZEPIS.110.5ca75b5858c92.23
Jednostka organizacyjna Wydział Zarządzania i Komunikacji Społecznej	Języki wykładowe Polski
Poziom kształcenia pierwszego stopnia	Dyscypliny Informatyka
Forma studiów studia stacjonarne	Klasyfikacja ISCED 0613 Tworzenie i analiza oprogramowania i aplikacji
Profil studiów ogólnoakademicki	
Obligatoryjność fakultatywny	

Okres Semestr 1	Forma weryfikacji uzyskanych efektów uczenia się zaliczenie na ocenę	Liczba punktów ECTS 5.0
	Sposób realizacji i godziny zajęć ćwiczenia: 15	

Cele kształcenia dla przedmiotu

C1	Sprawdzenie praktycznej umiejętności realizacji niebanalnego projektu w grafice wektorowej
----	--

Efekty uczenia się dla przedmiotu

Kod	Efekty w zakresie	Kierunkowe efekty uczenia się	Metody weryfikacji
Wiedzy - Student zna i rozumie:			
W1	swobodnie posługuje się aplikacjami wykorzystującymi grafikę wektorową	EPI_K1_W10	zaliczenie na ocenę, projekt
Umiejętności - Student potrafi:			

U1	tworzyć dowolnie złożone obrazy z użyciem grafiki wektorowej	EPI_K1_U11	zaliczenie na ocenę, projekt
U2	tworzyć dzieła graficzne poprawne estetycznie i typograficznie	EPI_K1_U11	zaliczenie na ocenę, projekt

Bilans punktów ECTS

Forma aktywności studenta	Średnia liczba godzin* przeznaczonych na zrealizowane rodzaje zajęć	
ćwiczenia	15	
samodzielna nauka dotycząca treści poruszanych na zajęciach	10	
przygotowanie projektu	20	
projektowanie	90	
konsultacje	15	
Łączny nakład pracy studenta	Liczba godzin 150	ECTS 5.0
Liczba godzin kontaktowych	Liczba godzin 15	ECTS 0.6

* godzina (lekcyjna) oznacza 45 minut

Treści programowe

Lp.	Treści programowe	Efekty uczenia się dla przedmiotu
1.	Instalacja pakietu CorelDraw, sposoby modelowania brzegów i wypełnień, efekty specjalne, zagadnienia kolorystyczne, tekst, zagadnienia drukowania, eksport i import.	W1, U1, U2

Informacje rozszerzone

Metody nauczania:

metoda projektów, ćwiczenia laboratoryjne, ćwiczenia przedmiotowe

Rodzaj zajęć	Formy zaliczenia	Warunki zaliczenia przedmiotu
ćwiczenia	zaliczenie na ocenę, projekt	Przedmiot zaliczony po uzyskaniu co najmniej połowy punktów przewidzianych dla projektu.

Antropologia obrazu
Karta opisu przedmiotu

Informacje podstawowe

<p>Kierunek studiów elektroniczne przetwarzanie informacji</p> <p>Ścieżka -</p> <p>Jednostka organizacyjna Wydział Zarządzania i Komunikacji Społecznej</p> <p>Poziom kształcenia pierwszego stopnia</p> <p>Forma studiów studia stacjonarne</p> <p>Profil studiów ogólnoakademicki</p> <p>Obligatoryjność obowiązkowy</p>	<p>Cykl kształcenia 2023/24</p> <p>Kod przedmiotu UJ.WZEPIS.120.5ca75b58406cf.23</p> <p>Języki wykładowe Polski</p> <p>Dyscypliny Nauki o sztuce</p> <p>Klasyfikacja ISCED 0211 Techniki audiowizualne i produkcje mediów</p>
---	--

<p>Okres Semestr 2</p>	<p>Forma weryfikacji uzyskanych efektów uczenia się zaliczenie na ocenę</p> <p>Sposób realizacji i godziny zajęć konwersatorium: 30</p>	<p>Liczba punktów ECTS 2.0</p>
-----------------------------------	---	---

Cele kształcenia dla przedmiotu

C1	Celem jest zaznajomienie studenta z najważniejszymi zjawiskami współczesnej kultury wizualnej oraz ich genezą
----	---

Efekty uczenia się dla przedmiotu

Kod	Efekty w zakresie	Kierunkowe efekty uczenia się	Metody weryfikacji
Wiedzy - Student zna i rozumie:			
W1	podstawowe terminy związane z kulturą wizualną, min.: zwrot piktorialny, idolatria, ikonoklazm, obraz digitalny (cyfrowy), obraz intermedialny	EPI_K1_W22	zaliczenie na ocenę

W2	różne stanowiska badawcze pozwalające interpretować współczesne zjawiska wizualne	EPI_K1_W22	zaliczenie na ocenę
Umiejętności - Student potrafi:			
U1	rozpoznać i nazwać współczesne zjawiska kultury wizualnej	EPI_K1_U24	zaliczenie na ocenę
Kompetencji społecznych - Student jest gotów do:			
K1	uczestnictwa w wydarzeniach kulturalnych związanych z problematyką wizualności	EPI_K1_K01, EPI_K1_K03	zaliczenie na ocenę

Bilans punktów ECTS

Forma aktywności studenta	Średnia liczba godzin* przeznaczonych na zrealizowane rodzaje zajęć	
konwersatorium	30	
przygotowanie do ćwiczeń	30	
Łączny nakład pracy studenta	Liczba godzin 60	ECTS 2.0
Liczba godzin kontaktowych	Liczba godzin 30	ECTS 1.0

* godzina (lekcyjna) oznacza 45 minut

Treści programowe

Lp.	Treści programowe	Efekty uczenia się dla przedmiotu
1.	Najważniejsze zjawiska współczesnej kultury wizualnej oraz ich geneza: zwrot piktorialny (wizualny), obraz digitalny (cyfrowy), obraz intermedialny.	W1, W2, U1
2.	Związki między wizerunkami a widzem: wizerunek wotywny, idolatria i ikonoklazm, fetyszyzm i totemizm.	W1, W2, U1
3.	Związki między obrazem a sztuką performatywną.	W1, W2, U1, K1
4.	Ontologia obrazu fotograficznego.	W1, W2, U1

Informacje rozszerzone

Metody nauczania:

wykład konwersatoryjny, wykład z prezentacją multimedialną, dyskusja

Rodzaj zajęć	Formy zaliczenia	Warunki zaliczenia przedmiotu
konwersatorium	zaliczenie na ocenę	ponad 50% punktów z kolokwium pisemnego, znajomość literatury przedmiotu

Bazy danych 1

Karta opisu przedmiotu

Informacje podstawowe

<p>Kierunek studiów elektroniczne przetwarzanie informacji</p> <p>Ścieżka -</p> <p>Jednostka organizacyjna Wydział Zarządzania i Komunikacji Społecznej</p> <p>Poziom kształcenia pierwszego stopnia</p> <p>Forma studiów studia stacjonarne</p> <p>Profil studiów ogólnoakademicki</p> <p>Obligatoryjność obowiązkowy</p>	<p>Cykl kształcenia 2023/24</p> <p>Kod przedmiotu UJ.WZEPIS.120.5ca75b583e3d5.23</p> <p>Języki wykładowe Polski</p> <p>Dyscypliny Informatyka</p> <p>Klasyfikacja ISCED 0612 Projektowanie i administrowanie baz danych i sieci</p>
---	--

<p>Okres Semestr 2</p>	<p>Forma weryfikacji uzyskanych efektów uczenia się egzamin</p> <p>Sposób realizacji i godziny zajęć wykład: 30 laboratoria: 30</p>	<p>Liczba punktów ECTS 4.0</p>
-----------------------------------	---	---

Cele kształcenia dla przedmiotu

C1	Zapoznanie studentów z podstawami projektowania systemów bazodanowych: od postawienia problemu (analizy potrzeb), poprzez przedstawienie zasad modelowania strukturalnego danych (ERD), aż po opracowanie modelu relacyjnego bazy oraz działań związanych z jego optymalizacją (normalizacją).
C2	Zapoznanie studentów z podstawami języka SQL.

Efekty uczenia się dla przedmiotu

Kod	Efekty w zakresie	Kierunkowe efekty uczenia się	Metody weryfikacji
Wiedzy - Student zna i rozumie:			

W1	zasady analizy, projektowania i tworzenia baz danych oraz podstawy języka SQL	EPI_K1_W06	egzamin pisemny
Umiejętności - Student potrafi:			
U1	student posiada umiejętność sporządzania i interpretacji konceptualnych oraz relacyjnych schematów bazy danych, umiejętność przekształcania modelu konceptualnego do relacyjnego, potrafi zaprojektować prosty system bazodanowy oparty na modelu relacyjnym, umie optymalizować schematy relacji, potrafi posługiwać się językiem SQL.	EPI_K1_U05	egzamin pisemny, zaliczenie na ocenę
Kompetencji społecznych - Student jest gotów do:			
K1	pracy indywidualnie i w zespole	EPI_K1_K01	zaliczenie na ocenę

Bilans punktów ECTS

Forma aktywności studenta	Średnia liczba godzin* przeznaczonych na zrealizowane rodzaje zajęć	
wykład	30	
laboratoria	30	
przygotowanie do egzaminu	10	
uczestnictwo w egzaminie	1	
przygotowanie do zajęć	30	
Łączny nakład pracy studenta	Liczba godzin 101	ECTS 4.0
Liczba godzin kontaktowych	Liczba godzin 60	ECTS 2.0
Nakład pracy związany z zajęciami o charakterze praktycznym	Liczba godzin 30	ECTS 1.0

* godzina (lekcyjna) oznacza 45 minut

Treści programowe

Lp.	Treści programowe	Efekty uczenia się dla przedmiotu
1.	Wprowadzenie do problematyki baz danych, podstawowe pojęcia, rodzaje baz danych, cechy systemów zarządzania bazami danych (DBMS), przykładowe komercyjne i darmowe DBMS.	W1, U1, K1
2.	Analiza wymagań względem bazy danych (analiza potrzeb użytkowników). Modelowanie konceptualne bazy danych z wykorzystaniem modeli związków encji (ERD) oraz modeli UML: elementy języka modelowania i podstawowe zasady modelowania.	W1, U1, K1
3.	Algebra relacji: założenia algebry relacji, podstawowe operacje w algebrze relacji, przykładowe zastosowania.	W1, U1, K1

4.	Relacyjny model implementacyjny bazy danych: definicje i przykłady. Zasady przekształcenia modelu conceptualnego bazy danych do relacyjnego modelu implementacyjnego.	W1, U1, K1
5.	Zagadnienie normalizacji baz danych. Rodzaje anomalii w bazach danych. Proces normalizacji i jego konsekwencje. Zależności funkcyjne i ich własności. Definicje podstawowych postaci normalnych baz danych oraz sposobów normalizacji: pierwsza postać normalna (1NF), druga postać normalna (2NF), trzecia postać normalna (3NF), postać normalna Boyce'a-Codda (BCNF), czwarta postać normalna (4NF).	W1, U1, K1
6.	Wprowadzenie do języka SQL: historia SQL, elementy SQL, najbardziej popularne wersje SQL. Podstawowe instrukcje języka SQL wraz z przykładami zastosowania. Zagadnienie transakcji.	W1, U1, K1
7.	Podstawy fizycznej realizacji baz danych. Struktura i organizacja przechowywania danych: pliki nieuporządkowane, pliki uporządkowane, pliki haszowe. Zasady wykorzystania indeksów. Struktura plików indeksowych.	W1, U1, K1

Informacje rozszerzone

Metody nauczania:

wykład konwencjonalny, ćwiczenia laboratoryjne

Rodzaj zajęć	Formy zaliczenia	Warunki zaliczenia przedmiotu
wykład	egzamin pisemny	pozytywna ocena z egzaminu
laboratoria	zaliczenie na ocenę	pozytywne oceny z kolokwiów, zrealizowane zadania projektowe



Logika

Karta opisu przedmiotu

Informacje podstawowe

Kierunek studiów elektroniczne przetwarzanie informacji	Cykl kształcenia 2023/24
Ścieżka -	Kod przedmiotu UJ.WZEPIS.120.5ca75b58ccaa0.23
Jednostka organizacyjna Wydział Zarządzania i Komunikacji Społecznej	Języki wykładowe Polski
Poziom kształcenia pierwszego stopnia	Dyscypliny Matematyka
Forma studiów studia stacjonarne	Klasyfikacja ISCED 0541 Matematyka
Profil studiów ogólnoakademicki	
Obligatoryjność obowiązkowy	

Okres Semestr 2	Forma weryfikacji uzyskanych efektów uczenia się egzamin	Liczba punktów ECTS 3.0
	Sposób realizacji i godziny zajęć wykład: 30 ćwiczenia: 30	

Cele kształcenia dla przedmiotu

C1	Przekazanie wiedzy z zakresu podstaw logiki.
C2	Kształtowanie u studentów umiejętności stosowania zasad logiki.

Efekty uczenia się dla przedmiotu

Kod	Efekty w zakresie	Kierunkowe efekty uczenia się	Metody weryfikacji
Wiedzy - Student zna i rozumie:			

W1	podstawowe pojęcia z zakresu klasycznej logiki	EPI_K1_W01, EPI_K1_W27	egzamin pisemny, zaliczenie na ocenę
W2	podstawy prowadzenia poprawnych rozumowań dedukcyjnych i indukcyjnych	EPI_K1_W01, EPI_K1_W27	egzamin pisemny, zaliczenie na ocenę
Umiejętności - Student potrafi:			
U1	sprawdzić spełnialność i poprawność formuł logiki	EPI_K2_U33	egzamin pisemny, zaliczenie na ocenę
U2	sprawdzić poprawność i przeprowadzić rozumowanie logicznie poprawne	EPI_K2_U33	egzamin pisemny, zaliczenie na ocenę

Bilans punktów ECTS

Forma aktywności studenta	Średnia liczba godzin* przeznaczonych na zrealizowane rodzaje zajęć	
wykład	30	
ćwiczenia	30	
przygotowanie do ćwiczeń	10	
przygotowanie do egzaminu	10	
uczestnictwo w egzaminie	2	
Łączny nakład pracy studenta	Liczba godzin 82	ECTS 3.0
Liczba godzin kontaktowych	Liczba godzin 60	ECTS 2.0

* godzina (lekcyjna) oznacza 45 minut

Treści programowe

Lp.	Treści programowe	Efekty uczenia się dla przedmiotu
1.	Elementy semiotyki. Znak, oznaka, język, kategorie syntaktyczne, funktory, nazwy, desygnowanie.	W1
2.	Klasyczny rachunek zdań. Funktory prawdziwościowe. Wartościowanie formuł logicznych. Interpretacja, model. Tautologie, kontrtautologie, formuły spełniane. Matryce zerojedynkowe. Przegląd podstawowych tautologii. Metoda tabel semantycznych. Sprowadzanie wyrażeń do postaci normalnej. Odwrotna notacja polska. Założeniowy system dowodzenia klasycznego rachunku zdań.	W1, W2, U1
3.	Klasyczny rachunek kwantyfikatorów. Kwantyfikatry, wyrażenia poprawnie zbudowane, zmienne wolne i związane, operacja podstawienia. System założeniowy klasycznego rachunku kwantyfikatorów. System założeniowy klasycznego rachunku kwantyfikatorów.	W1, W2, U1, U2
4.	Konsekwencja logiczna, teoria, aksjomaty i twierdzenia, dowód, systemy dowodzenia. Przykłady systemów aksjomatycznych. Pełność i poprawność systemów.	W1, W2, U2

5.	Elementy teorii zbiorów i teorii relacji: podstawowe definicje i operacje	W1, W2, U2
6.	Logiki nieklasyczne. Przykłady logik wielowartościowych. Logiki modalne. Funktory modalne i ich interpretacja. Przykłady logik modalnych. Podstawowe zależności między funktorami modalnymi.	W1, W2
7.	Algebra Boole'a – definicja i podstawowe własności.	W1
8.	Definicje. Rodzaje definicji. Błędy definicji.	W1
9.	Wnioskowania indukcyjne. Indukcja eliminacyjna (Kanony Milla).	W1, U2

Informacje rozszerzone

Metody nauczania:

wykład konwencjonalny, wykład z prezentacją multimedialną, ćwiczenia laboratoryjne, ćwiczenia przedmiotowe, konsultacje

Rodzaj zajęć	Formy zaliczenia	Warunki zaliczenia przedmiotu
wykład	egzamin pisemny	Pozytywne zaliczenie ćwiczeń oraz zaliczenie egzaminu pisemnego
ćwiczenia	zaliczenie na ocenę	Zaliczenie kolokwium sprawdzających

Projektowanie graficzne 1

Karta opisu przedmiotu

Informacje podstawowe

<p>Kierunek studiów elektroniczne przetwarzanie informacji</p> <p>Ścieżka -</p> <p>Jednostka organizacyjna Wydział Zarządzania i Komunikacji Społecznej</p> <p>Poziom kształcenia pierwszego stopnia</p> <p>Forma studiów studia stacjonarne</p> <p>Profil studiów ogólnoakademicki</p> <p>Obligatoryjność obowiązkowy</p>	<p>Cykl kształcenia 2023/24</p> <p>Kod przedmiotu UJ.WZEPIS.120.640076f1d2059.23</p> <p>Języki wykładowe Polski</p> <p>Dyscypliny Nauki o sztuce</p> <p>Klasyfikacja ISCED 0211 Techniki audiowizualne i produkcje mediów</p>
---	--

<p>Okres Semestr 2</p>	<p>Forma weryfikacji uzyskanych efektów uczenia się zaliczenie na ocenę</p> <p>Sposób realizacji i godziny zajęć konwersatorium: 30 ćwiczenia: 15</p>	<p>Liczba punktów ECTS 5.0</p>
-----------------------------------	---	---

Cele kształcenia dla przedmiotu

C1	Zapoznanie studentów z zasadami budowy obrazu: kompozycja, kolor, harmonia i ich świadome użycie; student ma poznać w stopniu podstawowym założenia języka percepcyjnego; budowy obrazu - jego poszczególnych wartości wizualnych: -struktury płaszczyzny obrazu, -zagadnień koloru, - plastyki obrazu, -kształtowania przestrzennego, a także wiedzy dot. wybranych zagadnień teoretycznych i historii sztuki. Nabycie umiejętności wykorzystania tej wiedzy w samodzielnej realizacji zadania projektowego.
----	---

Efekty uczenia się dla przedmiotu

Kod	Efekty w zakresie	Kierunkowe efekty uczenia się	Metody weryfikacji
Wiedzy - Student zna i rozumie:			

W1	w stopniu podstawowym zagadnienia estetyki,	EPI_K1_W24	zaliczenie na ocenę, projekt, prezentacja
W2	założenia języka wizualnego.	EPI_K1_W20	zaliczenie na ocenę, projekt, prezentacja
Umiejętności - Student potrafi:			
U1	wykorzystać znajomość podstawowych zagadnień języka wizualnego i teorii estetycznej w pracy nad obrazem,	EPI_K1_U20	zaliczenie na ocenę, projekt, prezentacja
U2	odkrywać i tworzyć klasyfikacje obiektów na podstawie cech wizualnych obiektów.	EPI_K1_U24	zaliczenie na ocenę, projekt, prezentacja
Kompetencji społecznych - Student jest gotów do:			
K1	kreatywnych działań,	EPI_K1_K01, EPI_K1_K03, EPI_K1_K04	zaliczenie na ocenę, projekt, prezentacja
K2	samodzielnej i grupowej realizacji projektów plastycznych. Potrafi profesjonalnie werbalizować sądy o własnych ćwiczeniach i pracy innych projektantów.	EPI_K1_K01, EPI_K1_K03, EPI_K1_K04	zaliczenie na ocenę, projekt, prezentacja

Bilans punktów ECTS

Forma aktywności studenta	Średnia liczba godzin* przeznaczonych na zrealizowane rodzaje zajęć	
konwersatorium	30	
przygotowanie projektu	80	
ćwiczenia	15	
Łączny nakład pracy studenta	Liczba godzin 125	ECTS 5.0
Liczba godzin kontaktowych	Liczba godzin 45	ECTS 1.7

* godzina (lekcyjna) oznacza 45 minut

Treści programowe

Lp.	Treści programowe	Efekty uczenia się dla przedmiotu
1.	Treścią konwersatorium jest omówienie kontekstu kulturowego na przykładzie konkretnych dzieł plastycznych, analiza i omówienie problemów związanych z projektowaniem graficznym oraz analiza i omówienie elementów składowych obrazu, takich jak: konstrukcja, kompozycja, harmonia, siatka konstrukcyjna, ornament, relacje kolorystyczne, relacje typografii z innymi elementami płaszczyzny, liternictwo i jego zasady, myślenie metaforyczne, synteza obrazu, klarowność przekazu, estetyka, kody kulturowe, cytaty i parafrazy, projektowanie serii graficznej, adekwatność obrazu do przekazu literackiego.	W1, U1, U2, K1

2.	<p>Treścią ćwiczeń jest analiza projektów graficznych i samodzielne konstruowanie projektu z uwzględnieniem przenoszenia akcentu na kolejne składowe obrazu takie jak: konstrukcja, kompozycja, harmonia, siatka konstrukcyjna, ornament, relacje kolorystyczne, relacje typografii z innymi elementami płaszczyzny, liternictwo i jego zasady, myślenie metaforyczne, synteza obrazu, klarowność przekazu, estetyka, kody kulturowe, cytaty i parafrazy, projektowanie serii graficznej, adekwatność obrazu do przekazu literackiego. W ciągu semestru student powinien zrealizować ok. 6-7 ćwiczeń projektowych na zadany temat. W trakcie korekt winien wykazać się zdobytą wiedzą teoretyczną i umiejętnością profesjonalnej werbalizacji.</p> <p>Pod koniec semestru: korekty całego dorobku semestralnego.</p>	W1, W2, U1, U2, K1, K2
----	--	------------------------

Informacje rozszerzone

Metody nauczania:

pokazy multimedialne, wykład konwersatoryjny, metoda projektów, dyskusja

Rodzaj zajęć	Formy zaliczenia	Warunki zaliczenia przedmiotu
konwersatorium	zaliczenie na ocenę	aktywny udział w zajęciach, umiejętność autoprezentacji własnych zainteresowań plastycznych
ćwiczenia	zaliczenie na ocenę, projekt, prezentacja	Ocena końcowa: na podstawie realizacji projektów na zadany temat - Budowanie prostego znaku (symbolu) z zastosowaniem form geometrycznych (koło, trójkąt, prostokąt itp.). Temat np. „Ryba- ptak” lub „zawód”. - Budowa kompozycji równoważnej w oparciu o zasadnicze podziały w płaszczyźnie (ćwiczenie abstrakcyjne). - Zasada gamy kolorystycznej (na przykładzie projektu na papier pakowy). - Projekt kartki świątecznej z uwzględnieniem liternictwa. - Wizytówka własna z uwzględnieniem idei plastycznej autoprezentacji. - Zagadnienie logotypu (formy-znaku z uwzględnieniem złożonej treści)



Wprowadzenie do programowania

Karta opisu przedmiotu

Informacje podstawowe

Kierunek studiów elektroniczne przetwarzanie informacji	Cykl kształcenia 2023/24
Ścieżka -	Kod przedmiotu UJ.WZEPIS.120.5ca75b583c8d4.23
Jednostka organizacyjna Wydział Zarządzania i Komunikacji Społecznej	Języki wykładowe Polski
Poziom kształcenia pierwszego stopnia	Dyscypliny Informatyka
Forma studiów studia stacjonarne	Klasyfikacja ISCED 0613 Tworzenie i analiza oprogramowania i aplikacji
Profil studiów ogólnoakademicki	
Obligatoryjność obowiązkowy	

Okres Semestr 2	Forma weryfikacji uzyskanych efektów uczenia się egzamin	Liczba punktów ECTS 4.0
	Sposób realizacji i godziny zajęć wykład: 30 laboratoria: 30	

Cele kształcenia dla przedmiotu

C1	Celem przedmiotu jest poznanie ogólnych podstaw programowania wraz z nabyciem elementarnych umiejętności praktycznego programowania w języku C++.
----	---

Efekty uczenia się dla przedmiotu

Kod	Efekty w zakresie	Kierunkowe efekty uczenia się	Metody weryfikacji
Wiedzy - Student zna i rozumie:			
W1	podstawy ogólnego programowania ze szczególnym uwzględnieniem programowania w języku C++	EPI_K1_W02, EPI_K1_W03	egzamin pisemny, zaliczenie na ocenę

Umiejętności - Student potrafi:			
U1	programować w języku C++ (podstawy praktycznego programowania)	EPI_K1_U01, EPI_K1_U02, EPI_K1_U03	egzamin pisemny, zaliczenie na ocenę
Kompetencji społecznych - Student jest gotów do:			
K1	pracy indywidualnej jak i współpracy w zespole	EPI_K1_K01, EPI_K1_K02, EPI_K1_K03	egzamin pisemny, zaliczenie na ocenę

Bilans punktów ECTS

Forma aktywności studenta	Średnia liczba godzin* przeznaczonych na zrealizowane rodzaje zajęć	
wykład	30	
laboratoria	30	
przygotowanie do egzaminu	30	
przygotowanie do ćwiczeń	30	
Łączny nakład pracy studenta	Liczba godzin 120	ECTS 4.0
Liczba godzin kontaktowych	Liczba godzin 60	ECTS 2.0
Nakład pracy związany z zajęciami o charakterze praktycznym	Liczba godzin 30	ECTS 1.0

* godzina (lekcyjna) oznacza 45 minut

Treści programowe

Lp.	Treści programowe	Efekty uczenia się dla przedmiotu
1.	Podstawy podstaw: Wprowadzenie, Elementarne podstawy, Podstawy zmiennych, Więcej o wczytywaniu, Komentarze w kodzie źródłowym, Podstawy instrukcji, Wprowadzenie do tablic.	W1, U1, K1
2.	Uzupełnienie podstaw: Uzupełnienie typów, Wyrażenia i operatory, Uzupełnienie instrukcji, Uzupełnienie tablic, Podprogramy, Identyfikatory, Uzupełnienie operatorów, Literały.	W1, U1, K1
3.	Dopełnienie podstaw: Dopełnienie typów liczbowych, Dopełnienie zmiennych i stałych, Tablice wielowymiarowe, Struktury, Standardowa obsługa napisów.	W1, U1, K1
4.	Rozszerzenie podstaw: Rozszerzenie operatorów, Pliki, Ogólne uzupełnienia, Typ wskaźnikowy, Zastosowania typu wskaźnikowego.	W1, U1, K1

Informacje rozszerzone

Metody nauczania:

metoda projektów, wykład z prezentacją multimedialną, ćwiczenia laboratoryjne, konsultacje

Rodzaj zajęć	Formy zaliczenia	Warunki zaliczenia przedmiotu
wykład	egzamin pisemny	Warunkiem dopuszczenia do egzaminu jest uzyskanie zaliczenia laboratorium oraz uzyskanie zaliczenia od internetowego systemu weryfikacji zadań.
laboratoria	zaliczenie na ocenę	Na zaliczenie laboratoriów składają się dwa kolokwia oraz aktywność. Aktywność jest oceniana na podstawie rozwiązanych problemów programistycznych przedstawianych na laboratoriach.

Wymagania wstępne i dodatkowe

Obecność na zajęciach: na ćwiczeniach - obowiązkowa, na wykładach - zalecana



Data and information curation in business

Karta opisu przedmiotu

Informacje podstawowe

Kierunek studiów elektroniczne przetwarzanie informacji	Cykl kształcenia 2023/24
Ścieżka -	Kod przedmiotu UJ.WZEPIS.120.1589871779.23
Jednostka organizacyjna Wydział Zarządzania i Komunikacji Społecznej	Języki wykładowe Angielski
Poziom kształcenia pierwszego stopnia	Dyscypliny Nauki o komunikacji społecznej i mediach
Forma studiów studia stacjonarne	Klasyfikacja ISCED 0322 Bibliotekoznawstwo, informacja naukowa i archiwistyka
Profil studiów ogólnoakademicki	
Obligatoryjność fakultatywny	

Okres Semestr 2	Forma weryfikacji uzyskanych efektów uczenia się egzamin	Liczba punktów ECTS 5.0
	Sposób realizacji i godziny zajęć konwersatorium: 30	

Cele kształcenia dla przedmiotu

C1	Provide students with knowledge about current trends, dilemmas and patterns of development in data management, especially with regards to permanent data usability protection and data re-use in business assets.
C2	Provide students with knowledge about basic concepts, regulations and principles of managing and using data in business.
C3	Provide students with knowledge about information needs and information behaviors various groups of data users in business.

Efekty uczenia się dla przedmiotu

Kod	Efekty w zakresie	Kierunkowe efekty uczenia się	Metody weryfikacji
-----	-------------------	-------------------------------	--------------------

Wiedzy - Student zna i rozumie:			
W1	Student knows and understands: current trends, dilemmas and patterns of development in data management, especially with regards to permanent data usability protection and data re-use in business assets; basic concepts, regulations and principles of managing and using data in business; information needs and information behaviors of various groups of data users in business; organization and data management systems, including standards, recommended methods, and good practices in business.	EPI_K1_W25, EPI_K1_W29	egzamin pisemny
Umiejętności - Student potrafi:			
U1	Student is able to: define and classify diverse kinds of data; investigate and assess data management systems and processes implemented in various business contexts; design a professional comprehensive data management system, referring to known methods, tools and standards.	EPI_K1_U10, EPI_K1_U28	egzamin pisemny
Kompetencji społecznych - Student jest gotów do:			
K1	Student accepts and performs assigned tasks in teams; attempts to solve professional problems in the field of data management referring to scholarly data and best professional practices; is aware of the importance of data management in generating and preserving business results.	EPI_K1_K01, EPI_K1_K04	egzamin pisemny

Bilans punktów ECTS

Forma aktywności studenta	Średnia liczba godzin* przeznaczonych na zrealizowane rodzaje zajęć	
konwersatorium	30	
przygotowanie projektu	60	
przeprowadzenie badań literaturowych	20	
rozwiązywanie zadań problemowych	20	
konsultacje	20	
Łączny nakład pracy studenta	Liczba godzin 150	ECTS 5.0
Liczba godzin kontaktowych	Liczba godzin 30	ECTS 1.0

* godzina (lekcyjna) oznacza 45 minut

Treści programowe

Lp.	Treści programowe	Efekty uczenia się dla przedmiotu
------------	--------------------------	--

1.	Universal and subject-based data. Quantitative and qualitative data. Processed and unprocessed data ('raw' and 'clean'). Data sources. Data recording formats and supports. "Digital curation" - long-term archiving of data sets. Profession of digital data curator in business.	W1, U1
2.	IT, organizational, technical, legal, economic, ethical, psychological, methodological, data management aspects. Data collection, data processing, archiving / integrity protection, authenticity, data confidentiality, data sharing. Use of data. Target groups. Identifying and monitoring the needs of "Community Watch" data users.	W1, U1
3.	Repositories/archives/data deposits in business. Data repositories/archives/deposits: private, institutional, local, regional, national, international. Data repositories: open, restrictive, closed (confidential). Universal, multi-/interdisciplinary, subject-based data repositories.	W1
4.	Model Open Archival Information System (ISO 14721: 2003) - a standard for archive organization and permanent protection of digital data. Data management platforms/tools. Metadata diagrams. Aggregation (harvesting) of metadata. Integrators, metadata concentrators. Audit and certification of trustworthy digital repositories (ISO 16363: 2012) Interoperability of data systems and documentary systems (libraries, repositories, archives, museums, banks, galleries, deposits, etc.). Copyright issues regarding the use (use and reuse) of data. Grace period in sharing data.	W1, U1, K1

Informacje rozszerzone

Metody nauczania:

analiza tekstów, metoda projektów, burza mózgów, dyskusja, analiza przypadków, rozwiązywanie zadań, metody e-learningowe, konsultacje

Rodzaj zajęć	Formy zaliczenia	Warunki zaliczenia przedmiotu
konwersatorium	egzamin pisemny	Projekt. Obecność na zajęciach. Aktywny udział w zajęciach.

Wprowadzenie do programowania – projekt

Karta opisu przedmiotu

Informacje podstawowe

<p>Kierunek studiów elektroniczne przetwarzanie informacji</p> <p>Ścieżka -</p> <p>Jednostka organizacyjna Wydział Zarządzania i Komunikacji Społecznej</p> <p>Poziom kształcenia pierwszego stopnia</p> <p>Forma studiów studia stacjonarne</p> <p>Profil studiów ogólnoakademicki</p> <p>Obligatoryjność fakultatywny</p>	<p>Cykl kształcenia 2023/24</p> <p>Kod przedmiotu UJ.WZEPIS.120.5ca75b5844a0e.23</p> <p>Języki wykładowe Polski</p> <p>Dyscypliny Informatyka</p> <p>Klasyfikacja ISCED 0613 Tworzenie i analiza oprogramowania i aplikacji</p>
--	--

<p>Okres Semestr 2</p>	<p>Forma weryfikacji uzyskanych efektów uczenia się zaliczenie na ocenę</p> <p>Sposób realizacji i godziny zajęć ćwiczenia: 15</p>	<p>Liczba punktów ECTS 5.0</p>
-----------------------------------	--	---

Cele kształcenia dla przedmiotu

C1	Przekazanie wiedzy z zakresu procesu wytwarzania oprogramowania.
C2	Zapoznanie studentów z sposobem współdzielenia wersji kodu źródłowego podczas pracy w zespole.
C3	Kształtowanie u studentów odpowiednich umiejętności pracy w zespole w zakresie poprawnego i przejrzystego pisania kodu źródłowego.
C4	Zapoznanie i rozwinięcie umiejętności słuchaczy z zakresu pisania elementarnych programów na skalę złożonych projektów programistycznych.

Efekty uczenia się dla przedmiotu

Kod	Efekty w zakresie	Kierunkowe efekty uczenia się	Metody weryfikacji
Wiedzy - Student zna i rozumie:			
W1	składnię i semantykę języka C/C++ oraz podstawy programowania strukturalnego (obiekowego) w tym języku	EPI_K1_W03	zaliczenie na ocenę, projekt
W2	podstawowe struktury danych i ich typy występujące w C/C++, takie jak tablice, struktury, wskaźniki i pliki	EPI_K1_W02	zaliczenie na ocenę, projekt
W3	podstawowe algorytmy na tablicach i jest w stanie określić ich złożoność	EPI_K1_W03	zaliczenie na ocenę, projekt
W4	podstawy projektowania systemów komputerowych	EPI_K1_W13	zaliczenie na ocenę, projekt
Umiejętności - Student potrafi:			
U1	rozwiązać problem kombinatoryczny lub logiczny z użyciem języka C/C++	EPI_K1_U01, EPI_K1_U02	zaliczenie na ocenę, projekt
U2	napisać program obsługujący wejście i wyjście w języku C/C++	EPI_K1_U01, EPI_K1_U02	zaliczenie na ocenę, projekt
U3	działać w zespole programistycznym korzystając z systemu kontroli wersji	EPI_K1_U15	zaliczenie na ocenę, projekt
U4	zaplanować i stworzyć zaawansowany projekt programistyczny w języku C/C++ łącząc go z innymi technologiami	EPI_K1_U26	zaliczenie na ocenę, projekt
Kompetencji społecznych - Student jest gotów do:			
K1	student jest zaznajomiony z zasadami pracy w zespole programistycznym	EPI_K1_K01	zaliczenie na ocenę, projekt
K2	student zna cykl wytwarzania oprogramowania i potrafi sporządzić system wymagań pozwalający na wytworzenie odpowiedniego rozwiązania na podstawie przedstawionego zagadnienia z użyciem języka C/C++	EPI_K1_K03	zaliczenie na ocenę, projekt

Bilans punktów ECTS

Forma aktywności studenta	Średnia liczba godzin* przeznaczonych na zrealizowane rodzaje zajęć
ćwiczenia	15
przygotowanie projektu	20
poprawa projektu	5
konsultacje	15
analiza wymagań	5
projektowanie	10
programowanie	50

testowanie	30	
Łączny nakład pracy studenta	Liczba godzin 150	ECTS 5.0
Liczba godzin kontaktowych	Liczba godzin 15	ECTS 0.6

* godzina (lekcyjna) oznacza 45 minut

Treści programowe

Lp.	Treści programowe	Efekty uczenia się dla przedmiotu
1.	Projektowanie obiektowe oraz ich implementacja, odwzorowanie modeli na kod. Wprowadzenie do testowania.	W1, W2, W3, U1, U2
2.	Wprowadzenie do inżynierii oprogramowania - pojęcia podstawowe. Klasyczne procesy wytwarzania oprogramowania. Podstawowe zagadnienia związane z wymaganiami do projektu informatycznego.	W4, U3, U4, K2
3.	Planowanie i implementacja złożonego projektu informatycznego w zespole wieloosobowym na podstawie postawionej tematyki i problemu.	U3, U4, K1, K2

Informacje rozszerzone

Metody nauczania:

metoda projektów, ćwiczenia laboratoryjne, konsultacje

Rodzaj zajęć	Formy zaliczenia	Warunki zaliczenia przedmiotu
ćwiczenia	zaliczenie na ocenę, projekt	Na zaliczenie przedmiotu składa się w równym stopniu: ocena końcowa za grupowy projekt programistyczny; elementarna dokumentacja użytkowa i techniczna przedstawiająca projekt; oraz praca nad projektem w szczególności uwzględniając sposób zaawansowania użycia systemu kontroli wersji lub innych dostępnych narzędzi.



Algorytmy i struktury danych

Karta opisu przedmiotu

Informacje podstawowe

Kierunek studiów elektroniczne przetwarzanie informacji	Cykl kształcenia 2023/24
Ścieżka -	Kod przedmiotu UJ.WZEPIS.140.5ca75b584e602.23
Jednostka organizacyjna Wydział Zarządzania i Komunikacji Społecznej	Języki wykładowe Polski
Poziom kształcenia pierwszego stopnia	Dyscypliny Informatyka
Forma studiów studia stacjonarne	Klasyfikacja ISCED 0613 Tworzenie i analiza oprogramowania i aplikacji
Profil studiów ogólnoakademicki	
Obligatoryjność obowiązkowy	

Okres Semestr 3	Forma weryfikacji uzyskanych efektów uczenia się egzamin	Liczba punktów ECTS 4.0
	Sposób realizacji i godziny zajęć wykład: 30 laboratoria: 30	

Cele kształcenia dla przedmiotu

C1	Celem jest zapoznanie studentów z zagadnieniami algorytmów i struktur danych.
----	---

Efekty uczenia się dla przedmiotu

Kod	Efekty w zakresie	Kierunkowe efekty uczenia się	Metody weryfikacji
Wiedzy - Student zna i rozumie:			
W1	klasyfikację typów i struktur danych	EPI_K1_W02	egzamin pisemny, zaliczenie na ocenę

W2	pojęcia złożoności obliczeniowej i klasyfikację złożonościową problemów	EPI_K1_W02, EPI_K1_W03	egzamin pisemny, zaliczenie na ocenę
W3	elementarne i zaawansowane algorytmy sortowania	EPI_K1_W02, EPI_K1_W03	egzamin pisemny, zaliczenie na ocenę
W4	różne reprezentacje takich struktur danych jak listy/stos/kolejka oraz implementacje podstawowych operacji na tych strukturach danych	EPI_K1_W02, EPI_K1_W03	egzamin pisemny, zaliczenie na ocenę
W5	różne reprezentacje kolejki priorytetowej oraz implementację podstawowych operacji	EPI_K1_W02, EPI_K1_W03	egzamin pisemny, zaliczenie na ocenę
W6	podstawy implementacji struktur drzewiastych wraz z elementarnymi operacjami	EPI_K1_W02, EPI_K1_W03	egzamin pisemny, zaliczenie na ocenę
W7	podstawy implementacji grafów wraz z algorytmami przeglądania grafów (BFS,DFS)	EPI_K1_W02, EPI_K1_W03	egzamin pisemny, zaliczenie na ocenę
W8	podstawy implementacji słowników wraz z elementarnymi operacjami	EPI_K1_W02, EPI_K1_W03	egzamin pisemny, zaliczenie na ocenę
W9	następujące algorytmy grafowe: wyznaczania najkrótszych ścieżek, znajdowania cyklu Eulera	EPI_K1_W03	egzamin pisemny, zaliczenie na ocenę
W10	algorytmy wyszukiwania wzorca w tekście (MP, KNP, BM)	EPI_K1_W03	egzamin pisemny, zaliczenie na ocenę
Umiejętności - Student potrafi:			
U1	swobodnie się posługiwać pojęciami złożoności obliczeniowej i klasyfikacją złożonościową problemów	EPI_K1_U02	egzamin pisemny, zaliczenie na ocenę
U2	implementować różnorodne reprezentacje podstawowych struktur danych (lista, stos, kolejka, kolejka priorytetowa, graf, słownik) wraz z podstawowymi operacjami na tych strukturach	EPI_K1_U02	egzamin pisemny, zaliczenie na ocenę
U3	implementować algorytmy wyszukujące wzorzec w tekście	EPI_K1_U02	egzamin pisemny, zaliczenie na ocenę

Bilans punktów ECTS

Forma aktywności studenta	Średnia liczba godzin* przeznaczonych na zrealizowane rodzaje zajęć	
wykład	30	
laboratoria	30	
przygotowanie do egzaminu	15	
przygotowanie do sprawdzianu	15	
przygotowanie do ćwiczeń	20	
Łączny nakład pracy studenta	Liczba godzin 110	ECTS 4.0
Liczba godzin kontaktowych	Liczba godzin 60	ECTS 2.0

Nakład pracy związany z zajęciami o charakterze praktycznym	Liczba godzin 30	ECTS 1.0
--	----------------------------	--------------------

* godzina (lekcyjna) oznacza 45 minut

Treści programowe

Lp.	Treści programowe	Efekty uczenia się dla przedmiotu
1.	Klasyfikacja typów danych	W1
2.	Abstrakcyjne i implementacyjne typy danych	W1
3.	Jakość algorytmów	W3
4.	Złożoność obliczeniowa	W2
5.	Typowe złożoności obliczeniowe, Klasy złożoności problemów	W2, U1
6.	Algorytmy sortowania	W3
7.	Listy, implementacja wskaźnikowa i kursorowa list	W4, W8, U2
8.	Kolejkowe struktury danych, kolejki LIFO i FIFO, kolejki priorytetowe	W4, U2
9.	Drzewa, porządki w drzewie, sposoby implementacji drzew	W6
10.	Algorytmy przeszukiwania drzew i grafów	W5, W6
11.	Sposoby implementacji grafów	W7
12.	Wybrane algorytmy grafowe	W9
13.	Algorytmy wyszukiwania wzorca w tekście	W10, U3

Informacje rozszerzone

Metody nauczania:

wykład konwencjonalny, wykład z prezentacją multimedialną, ćwiczenia laboratoryjne, konsultacje

Rodzaj zajęć	Formy zaliczenia	Warunki zaliczenia przedmiotu
wykład	egzamin pisemny	otrzymanie więcej niż 50% punktów na egzaminie
laboratoria	zaliczenie na ocenę	otrzymanie więcej niż 50% punktów za ćwiczenia

Wymagania wstępne i dodatkowe

Zaliczenie przedmiotów: *Wstęp do informatyki, Wprowadzenie do programowania.*



Bazy danych 2
Karta opisu przedmiotu

Informacje podstawowe

Kierunek studiów elektroniczne przetwarzanie informacji	Cykl kształcenia 2023/24
Ścieżka -	Kod przedmiotu UJ.WZEPIS.140.5ca75b584ca69.23
Jednostka organizacyjna Wydział Zarządzania i Komunikacji Społecznej	Języki wykładowe Polski
Poziom kształcenia pierwszego stopnia	Dyscypliny Informatyka
Forma studiów studia stacjonarne	Klasyfikacja ISCED 0612 Projektowanie i administrowanie baz danych i sieci
Profil studiów ogólnoakademicki	
Obligatoryjność obowiązkowy	

Okres Semestr 3	Forma weryfikacji uzyskanych efektów uczenia się zaliczenie na ocenę	Liczba punktów ECTS 4.0
	Sposób realizacji i godziny zajęć laboratoria: 30	

Cele kształcenia dla przedmiotu

C1	Rozszerzenie wiedzy z zakresu języka SQL oraz pracy w środowisku MySQL.
----	---

Efekty uczenia się dla przedmiotu

Kod	Efekty w zakresie	Kierunkowe efekty uczenia się	Metody weryfikacji
Wiedzy - Student zna i rozumie:			
W1	język SQL na poziomie rozszerzonym	EPI_K1_W06	zaliczenie na ocenę
W2	podstawy administracji bazami danych	EPI_K1_W06	zaliczenie na ocenę
Umiejętności - Student potrafi:			

U1	zastosować rozszerzenia proceduralne SQL (więzy i wyzwalacze)	EPI_K1_U05	zaliczenie na ocenę
U2	poprawnie wykorzystać transakcje w bazach danych	EPI_K1_U05	zaliczenie na ocenę
U3	wskazać metody poprawy wydajności zapytań do baz danych	EPI_K1_U05	zaliczenie na ocenę
U4	samodzielnie konstruować i konfigurować systemy bazodanowe z wykorzystaniem środowiska pracy MySQL	EPI_K1_U08	zaliczenie na ocenę

Bilans punktów ECTS

Forma aktywności studenta	Średnia liczba godzin* przeznaczonych na zrealizowane rodzaje zajęć	
laboratoria	30	
przygotowanie projektu	20	
przygotowanie do sprawdzianu	30	
samodzielna nauka dotycząca treści poruszanych na zajęciach	40	
Łączny nakład pracy studenta	Liczba godzin 120	ECTS 4.0
Liczba godzin kontaktowych	Liczba godzin 30	ECTS 1.0
Nakład pracy związany z zajęciami o charakterze praktycznym	Liczba godzin 30	ECTS 1.0

* godzina (lekcyjna) oznacza 45 minut

Treści programowe

Lp.	Treści programowe	Efekty uczenia się dla przedmiotu
1.	Wprowadzenie do środowiska MySQL	W2, U4
2.	Ćwiczenia w zakresie: obliczeń, grupowania danych, podzapytań, złączeń, transakcji, procedur oraz wyzwalaczy	W1, U1, U2
3.	Elementy administracji i optymalizacji baz danych	W2, U3, U4
4.	Konstruowanie własnego środowiska bazodanowego i jego integracja z interfejsem WWW.	W2, U4

Informacje rozszerzone

Metody nauczania:

rozwiązywanie zadań, ćwiczenia laboratoryjne, ćwiczenia przedmiotowe

Rodzaj zajęć	Formy zaliczenia	Warunki zaliczenia przedmiotu
laboratoria	zaliczenie na ocenę	Zaliczenie przedmiotu odbywa się na koniec semestru na podstawie oceny za: pracę na zajęciach - zadania, kolokwia sprawdzające umiejętności w zakresie tworzenia i analizy kwerend SQL (dwa na semestr). Warunkiem koniecznym zaliczenia laboratorium jest nie więcej niż dwie nieusprawiedliwione nieobecności w czasie semestru.

Wymagania wstępne i dodatkowe

Zaliczenie przedmiotu: *Bazy danych 1*.



Podstawy projektowania: systemy, produkty i usługi informacyjne

Karta opisu przedmiotu

Informacje podstawowe

Kierunek studiów elektroniczne przetwarzanie informacji	Cykl kształcenia 2023/24
Ścieżka -	Kod przedmiotu UJ.WZEPIS.140.1589798876.23
Jednostka organizacyjna Wydział Zarządzania i Komunikacji Społecznej	Języki wykładowe Polski
Poziom kształcenia pierwszego stopnia	Dyscypliny Nauki o komunikacji społecznej i mediach, Nauki o zarządzaniu i jakości, Informatyka
Forma studiów studia stacjonarne	Klasyfikacja ISCED 0322 Bibliotekoznawstwo, informacja naukowa i archiwistyka
Profil studiów ogólnoakademicki	
Obligatoryjność obowiązkowy	

Okres Semestr 3	Forma weryfikacji uzyskanych efektów uczenia się egzamin	Liczba punktów ECTS 3.0
	Sposób realizacji i godziny zajęć konwersatorium: 30	

Cele kształcenia dla przedmiotu

C1	Wprowadzenie studentów do koncepcji zasad i metodyki projektowania systemów, produktów i usług informacyjnych (ze szczególnym uwzględnieniem user experience design).
----	---

Efekty uczenia się dla przedmiotu

Kod	Efekty w zakresie	Kierunkowe efekty uczenia się	Metody weryfikacji
Wiedzy - Student zna i rozumie:			

W1	podstawową terminologię związaną z budową i projektowaniem systemów, produktów i usług informacyjnych (szczególnie w ramach podejścia user experience design)	EPI_K1_W29	egzamin pisemny
W2	podstawowe rodzaje i cechy systemów, zasady i konsekwencje myślenia systemowego oraz komponenty systemów informacyjnych, mechanizmy ich funkcjonowania oraz procesy informacyjne zachodzące w ich ramach	EPI_K1_W25	egzamin pisemny
W3	komponenty architektury informacji, kluczowe zasady ich projektowania i stosowania w wybranych systemach (produktach, usługach) informacyjnych, także z uwzględnieniem dobrych praktyk	EPI_K1_W28	egzamin pisemny
W4	metodykę projektowania systemów, produktów i usług informacyjnych w wybranych podejściach	EPI_K1_W09	egzamin pisemny
W5	konieczności dbania o estetykę produktów informacyjnych oraz o zrozumiałość komunikatów (językowych i graficznych), w tym także w oparciu o znajomość dobrych praktyk	EPI_K1_W18, EPI_K1_W20	egzamin pisemny
Umiejętności - Student potrafi:			
U1	poprawnie posługiwać się właściwą terminologią, objaśnić terminy kluczowe dla tego obszaru wiedzy i działalności profesjonalnej	EPI_K1_U29	egzamin pisemny
U2	wyjaśnić sens i znaczenie wybranych podejść do projektowania systemów, produktów i usług informacyjnych	EPI_K1_U06	egzamin pisemny
U3	dostrzegać możliwości wspierania się wynikami badań naukowych w projektowaniu systemów, produktów i usług informacyjnych oraz inicjowania takich badań w oparciu przede wszystkim o dorobek nauk o komunikowaniu społecznym i mediach	EPI_K1_U28	egzamin pisemny
Kompetencje społecznych - Student jest gotów do:			
K1	samodzielnego, permanentnego rozwijania wiedzy i umiejętności związanej z projektowaniem systemów, produktów i usług informacji	EPI_K1_K04	egzamin pisemny

Bilans punktów ECTS

Forma aktywności studenta	Średnia liczba godzin* przeznaczonych na zrealizowane rodzaje zajęć	
konwersatorium	30	
uczestnictwo w egzaminie	2	
przygotowanie do egzaminu	38	
studiowanie literatury wskazanej przez prowadzącego zajęcia	20	
Łączny nakład pracy studenta	Liczba godzin 90	ECTS 3.0

Liczba godzin kontaktowych	Liczba godzin 30	ECTS 1.0
-----------------------------------	----------------------------	--------------------

* godzina (lekcyjna) oznacza 45 minut

Treści programowe

Lp.	Treści programowe	Efekty uczenia się dla przedmiotu
1.	System. Myślenie systemowe. Rodzaje i cechy systemów. Systemy informacji. Procesy informacyjne.	W1, W2, U1
2.	Produkty i usługi informacyjne w ujęciu systemowym. Podstawowe pojęcia i relacje między nimi. Produkty i usługi na rynku informacji. Uwarunkowania projektowania. Interesariusze.	W1, W2, U1
3.	Architektura informacji. Koncepcja i piśmiennictwo. Systemy nawigacyjne, organizacyjne i etykietowania.	W1, W3, U1
4.	Komunikaty tekstowe i graficzne. Jednolita identyfikacja wizualna.	W1, W5, U1, K1
5.	Wstęp do projektowania. Podstawy, podejścia (w tym "user experience"), dokumentacja.	W1, W4, U1, U2, K1
6.	Metodyka projektowania - wybrane rozwiązania, w tym projektowanie iteracyjno-przyrostowe.	W1, W4, U1, U3, K1
7.	Proces projektowania, badania, analizy i komponenty.	W3, W4, W5, U3

Informacje rozszerzone

Metody nauczania:

wykład konwersatoryjny, wykład z prezentacją multimedialną, dyskusja, analiza przypadków

Rodzaj zajęć	Formy zaliczenia	Warunki zaliczenia przedmiotu
konwersatorium	egzamin pisemny	Warunkiem dopuszczenia do egzaminu jest aktywne uczestnictwo w zajęciach konwersatoryjnych (dopuszczalne dwie nieobecności). Oceną końcową jest ocena z egzaminu. Egzamin uważa się za zdany w przypadku uzyskania co najmniej 60% punktów, co jest równoznaczne z uzyskaniem co najmniej oceny dostatecznej.

Wymagania wstępne i dodatkowe

Obecność obowiązkowa. Wymagania wstępne: brak.



Prawo własności intelektualnej i prawo Internetu
Karta opisu przedmiotu

Informacje podstawowe

Kierunek studiów elektroniczne przetwarzanie informacji	Cykl kształcenia 2023/24
Ścieżka -	Kod przedmiotu UJ.WZEPIS.1C0.5ca75b5853bd6.23
Jednostka organizacyjna Wydział Zarządzania i Komunikacji Społecznej	Języki wykładowe Polski
Poziom kształcenia pierwszego stopnia	Dyscypliny Nauki prawne
Forma studiów studia stacjonarne	Klasyfikacja ISCED 0421 Prawo
Profil studiów ogólnoakademicki	
Obligatoryjność obowiązkowy	

Okres Semestr 3	Forma weryfikacji uzyskanych efektów uczenia się zaliczenie	Liczba punktów ECTS 2.0
	Sposób realizacji i godziny zajęć wykład: 30	

Okres Semestr 4	Forma weryfikacji uzyskanych efektów uczenia się egzamin	Liczba punktów ECTS 3.0
	Sposób realizacji i godziny zajęć wykład: 30	

Cele kształcenia dla przedmiotu

C1	Celem wykładu jest zapoznanie studentów z podstawowymi instytucjami prawa własności intelektualnej oraz regulacjami prawnymi odnoszącymi się do sfery Internetu.
----	--

Efekty uczenia się dla przedmiotu

Kod	Efekty w zakresie	Kierunkowe efekty uczenia się	Metody weryfikacji
Wiedzy - Student zna i rozumie:			
W1	podstawowe regulacje i zasady prawa własności intelektualnej, w tym prawa autorskiego a także prawa Internetu i potrafi wykorzystać tę wiedzę w praktyce, w szczególności przy tworzeniu scenariuszy, ilustracji muzycznych, tworzeniu interfejsów użytkownika, tworzeniu aplikacji internetowych	EPI_K1_W25, EPI_K1_W26	egzamin pisemny, zaliczenie pisemne
W2	mechanizmy zarządzania informacją w Internecie, w szczególności korzystania i przetwarzania informacji i materiałów zgodnie z zasadami wynikającymi z prawa autorskiego, ochrony danych osobowych, prawa prasowego	EPI_K1_W25, EPI_K1_W26	egzamin pisemny, zaliczenie pisemne
Umiejętności - Student potrafi:			
U1	korzystać z wiedzy z prawa własności intelektualnej i prawa Internetu w celu identyfikowania obszarów w zakresie działalności edukacyjnej, kulturalnej i gospodarczej objętych prawnymi regulacjami z tego zakresu, jednocześnie mając świadomość potrzeby korzystania z fachowego wsparcia specjalisty w sytuacjach związanych z wykorzystaniem informacji w konkretnym stanie faktycznym	EPI_K1_U31	egzamin pisemny, zaliczenie pisemne
Kompetencji społecznych - Student jest gotów do:			
K1	ustawicznego poszerzania wiedzy w kontekście dynamicznie zmieniających się regulacji prawnych	EPI_K1_K03	egzamin pisemny, zaliczenie pisemne

Bilans punktów ECTS

Semestr 3

Forma aktywności studenta	Średnia liczba godzin* przeznaczonych na zrealizowane rodzaje zajęć	
wykład	30	
konsultacje	15	
przygotowanie do egzaminu	20	
przygotowanie do zajęć	4	
samodzielna nauka dotycząca treści poruszanych na zajęciach	5	
Łączny nakład pracy studenta	Liczba godzin 74	ECTS 2.0
Liczba godzin kontaktowych	Liczba godzin 30	ECTS 1.0

* godzina (lekcyjna) oznacza 45 minut

Semestr 4

Forma aktywności studenta	Średnia liczba godzin* przeznaczonych na zrealizowane rodzaje zajęć	
wykład	30	
konsultacje	15	
uczestnictwo w egzaminie	2	
przygotowanie do egzaminu	20	
przygotowanie do zajęć	4	
samodzielna nauka dotycząca treści poruszanych na zajęciach	5	
Łączny nakład pracy studenta	Liczba godzin 76	ECTS 3.0
Liczba godzin kontaktowych	Liczba godzin 30	ECTS 1.0

* godzina (lekcyjna) oznacza 45 minut

Treści programowe

Lp.	Treści programowe	Efekty uczenia się dla przedmiotu
1.	<p>Prawo autorskie:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pojęcie i geneza ochrony własności intelektualnej - rys historyczny, pojęcie własności intelektualnej, specyfika i przykłady dóbr niematerialnych z zakresu własności intelektualnej. Źródła prawa autorskiego. 2. Przedmiot prawa autorskiego (definicja utworu). 3. Powstanie i czas ochrony. 4. Podmiot praw autorskich <ul style="list-style-type: none"> - utwory pracownicze, - utwory tworzone na zamówienie. 5. Autorskie prawa majątkowe. 6. Autorskie prawa osobiste. 7. Prawa pokrewne. 8. Dozwolony użytek chronionych utworów <ul style="list-style-type: none"> - Dozwolony użytek osobisty - Dozwolony użytek publiczny - Korzystanie z utworów w Internecie. 9. Umowy prawa autorskiego <ul style="list-style-type: none"> - umowa licencyjna - umowa przenosząca prawo - rodzaje, forma, zasady redagowania umów. 10. Prawo do wizerunku i prawo adresata korespondencji. 11. Ochrona cywilnoprawna autorskich praw osobistych i praw majątkowych. 12. Ochrona prawno-karna autorskich praw osobistych i praw majątkowych. 13. Ochrona baz danych w prawie autorskim i ochrona sui generis. 	W1, W2, U1, K1

2.	<p>Prawo Internetu:</p> <p>I. Międzynarodowe, unijne i krajowe źródła prawa Internetu. II. Ochrona i naruszenie praw własności intelektualnej w Internecie. 1) ochrona i naruszenie praw autorskich w sieci: - nowe przedmioty ochrony prawem autorskim w środowisku cyfrowym, - dozwolony użytek w sieci, - nowe formy naruszeń praw autorskich w Internecie, - odpowiedzialność za naruszenie praw autorskich w sieci. 2) naruszenie praw osób trzecich w związku z rejestracją i używaniem domen internetowych. III. Nieuczciwa konkurencja i reklama w Internecie - blokowanie dostępu do rynku on-line, - spekulacyjna rejestracja domen internetowych, - reklama kontekstowa, - spamming, - reklama za pomocą słów kluczowych odpowiadających cudzym, chronionym oznaczeniom. IV. Ochrona danych osobowych w sieciach. V. Prawne aspekty handlu elektronicznego: - składanie oświadczeń woli i zawieranie umów przez Internet, - podpis elektroniczny, - faktury elektroniczne, - świadczenie usług drogą elektroniczną, - odpowiedzialność usługodawców świadczących usługi drogą elektroniczną, - ochrona konsumentów w Internecie, - obowiązek informacyjny, - ochrona konsumentów w umowach zawieranych na odległość.</p>	W1, W2, U1, K1
3.	<p>Granice wolności słowa:</p> <p>1. Swoboda wypowiedzi w systemie europejskim (art. 10 Europejskiej Konwencji Praw Człowieka i orzecznictwo Europejskiego Trybunału Praw Człowieka). 2. Wolność słowa w systemach krajów common law na przykładzie Stanów Zjednoczonych (I poprawka i orzeczenie Federalnego Sądu Najwyższego w sprawie Falwell v. Hustler). 3. Wolność wypowiedzi w polskim porządku prawnym: - granice wolności słowa w Konstytucji RP; zasada proporcjonalności, - zarys systemu ochrony dóbr osobistych w polskim prawie cywilnym, a. wolność słowa w prawie prasowym: - funkcje prasy, - definicje prawa prasowego; ujęcie przedmiotowe i podmiotowe; system rejestracyjny dzienników i czasopism; prasa a Internet, - prawo do informacji: dziennikarskie prawo do informacji i prawo do informacji powszechnej, - prawa i obowiązki dziennikarza; tajemnica dziennikarska, - prawo do krytyki, - sprostowania i odpowiedzi, - odpowiedzialność za publikacje prasowe; odpowiedzialność karna, cywilna; odpowiedzialność „pozaprasowa”, b. polskie prawo karne: - przestępstwo pomówienia, - przestępstwo zniewagi.</p>	W1, W2, U1, K1

Informacje rozszerzone

Semestr 3

Metody nauczania:

analiza tekstów, wykład konwencjonalny, wykład z prezentacją multimedialną, dyskusja, analiza przypadków, konsultacje

Rodzaj zajęć	Formy zaliczenia	Warunki zaliczenia przedmiotu
wykład	zaliczenie pisemne	Warunkiem zaliczenia jest uzyskanie pozytywnej oceny z testu.

Semestr 4

Metody nauczania:

analiza tekstów, wykład konwencjonalny, wykład z prezentacją multimedialną, dyskusja, analiza przypadków, konsultacje

Rodzaj zajęć	Formy zaliczenia	Warunki zaliczenia przedmiotu
wykład	egzamin pisemny	Pozytywna ocena z egzaminu pisemnego obejmującego materiał podany na wykładach - kryteria oceny podane przy rozpoczęciu zajęć. Skala ocen zgodna z Regulaminem Studiów UJ.

Projektowanie graficzne 2

Karta opisu przedmiotu

Informacje podstawowe

<p>Kierunek studiów elektroniczne przetwarzanie informacji</p> <p>Ścieżka -</p> <p>Jednostka organizacyjna Wydział Zarządzania i Komunikacji Społecznej</p> <p>Poziom kształcenia pierwszego stopnia</p> <p>Forma studiów studia stacjonarne</p> <p>Profil studiów ogólnoakademicki</p> <p>Obligatoryjność obowiązkowy</p>	<p>Cykl kształcenia 2023/24</p> <p>Kod przedmiotu UJ.WZEPIS.140.64007ea161f54.23</p> <p>Języki wykładowe Polski</p> <p>Dyscypliny Nauki o sztuce</p> <p>Klasyfikacja ISCED 0211 Techniki audiowizualne i produkcje mediów</p>
---	--

<p>Okres Semestr 3</p>	<p>Forma weryfikacji uzyskanych efektów uczenia się zaliczenie na ocenę</p> <p>Sposób realizacji i godziny zajęć konwersatorium: 30</p>	<p>Liczba punktów ECTS 3.0</p>
-----------------------------------	---	---

Cele kształcenia dla przedmiotu

C1	Zapoznanie studentów z zasadami budowy obrazu: kompozycja, kolor, harmonia i ich świadome użycie; student ma poznać w stopniu podstawowym założenia języka percepcyjnego; budowy obrazu - jego poszczególnych wartości wizualnych: -struktury płaszczyzny obrazu, -zagadnień koloru, - plastyki obrazu, -kształtowania przestrzennego, a także wiedzy dot. wybranych zagadnień teoretycznych i historii sztuki. Nabycie umiejętności wykorzystania tej wiedzy w samodzielnej realizacji zadania projektowego.
----	---

Efekty uczenia się dla przedmiotu

Kod	Efekty w zakresie	Kierunkowe efekty uczenia się	Metody weryfikacji
Wiedzy - Student zna i rozumie:			

W1	w stopniu zaawansowanym zagadnienia estetyki,	EPI_K1_W24	zaliczenie na ocenę
Umiejętności - Student potrafi:			
U1	wykorzystać znajomość zagadnień języka wizualnego i teorii estetycznej w pracy nad obrazem,	EPI_K1_U20	zaliczenie na ocenę
U2	odkrywać i tworzyć klasyfikacje obiektów na podstawie cech wizualnych obiektów.	EPI_K1_U24	zaliczenie na ocenę
Kompetencji społecznych - Student jest gotów do:			
K1	kreatywnych działań.	EPI_K1_K01, EPI_K1_K03	zaliczenie na ocenę

Bilans punktów ECTS

Forma aktywności studenta	Średnia liczba godzin* przeznaczonych na zrealizowane rodzaje zajęć	
konwersatorium	30	
przygotowanie prezentacji multimedialnej	45	
Łączny nakład pracy studenta	Liczba godzin 75	ECTS 3.0
Liczba godzin kontaktowych	Liczba godzin 30	ECTS 1.0

* godzina (lekcyjna) oznacza 45 minut

Treści programowe

Lp.	Treści programowe	Efekty uczenia się dla przedmiotu
1.	<p>Treścią konwersatorium jest omówienie kontekstu kulturowego na przykładzie konkretnych dzieł plastycznych, analiza i omówienie problemów związanych z projektowaniem graficznym oraz analiza i omówienie elementów składowych obrazu, takich jak: konstrukcja, kompozycja, harmonia, siatka konstrukcyjna, ornament, relacje kolorystyczne, relacje typografii z innymi elementami płaszczyzny, liternictwo i jego zasady, myślenie metaforyczne, synteza obrazu, klarowność przekazu, estetyka, kody kulturowe, cytat i parafraza, projektowanie serii graficznej, adekwatność obrazu do przekazu literackiego.</p> <p>Treści obejmują kontynuację i rozszerzenie zagadnień z przedmiotu Projektowanie graficzne 1.</p>	W1, U1, U2, K1

Informacje rozszerzone

Metody nauczania:

pokazy multimedialne, dyskusja, wykład z prezentacją multimedialną, wykład konwersatoryjny

Rodzaj zajęć	Formy zaliczenia	Warunki zaliczenia przedmiotu
--------------	------------------	-------------------------------

Rodzaj zajęć	Formy zaliczenia	Warunki zaliczenia przedmiotu
konwersatorium	zaliczenie na ocenę	Kolokwium z podstawowych zjawisk plastycznych. Umiejętność autoprezentacji własnych zainteresowań plastycznych (prezentacja multimedialna).

Wymagania wstępne i dodatkowe

Zaliczenie przedmiotu: *Projektowanie graficzne 1.*

Systemy operacyjne i sieci

Karta opisu przedmiotu

Informacje podstawowe

<p>Kierunek studiów elektroniczne przetwarzanie informacji</p> <p>Ścieżka -</p> <p>Jednostka organizacyjna Wydział Zarządzania i Komunikacji Społecznej</p> <p>Poziom kształcenia pierwszego stopnia</p> <p>Forma studiów studia stacjonarne</p> <p>Profil studiów ogólnoakademicki</p> <p>Obligatoryjność obowiązkowy</p>	<p>Cykl kształcenia 2023/24</p> <p>Kod przedmiotu UJ.WZEPIS.140.5ca75b58501db.23</p> <p>Języki wykładowe Polski</p> <p>Dyscypliny Informatyka</p> <p>Klasyfikacja ISCED 0612 Projektowanie i administrowanie baz danych i sieci</p>
---	--

<p>Okres Semestr 3</p>	<p>Forma weryfikacji uzyskanych efektów uczenia się egzamin</p> <p>Sposób realizacji i godziny zajęć wykład: 30 laboratoria: 30</p>	<p>Liczba punktów ECTS 3.0</p>
-----------------------------------	---	---

Cele kształcenia dla przedmiotu

C1	Przekazanie wiedzy na temat budowy i działania systemu operacyjnego komputera oraz podstawowych informacji dotyczących działania sieci lokalnych (Gigabit Ethernet, WLAN - IEEE 802.11) i sieci globalnych (Internet, oparty o stos protokołów TCP/IP).
C2	Zdobycie praktycznej wiedzy dotyczącej programowania w systemie operacyjnym UNIX (podstawy administracji i konfiguracji systemu), podstawowe polecenia systemowe, tworzenie potoków i filtrów, tworzenie aliasów i skryptów itp.

Efekty uczenia się dla przedmiotu

Kod	Efekty w zakresie	Kierunkowe efekty uczenia się	Metody weryfikacji
-----	-------------------	-------------------------------	--------------------

Wiedzy - Student zna i rozumie:			
W1	budowę i działanie systemu operacyjnego Linux oraz MS Windows	EPI_K1_W04, EPI_K1_W08, EPI_K1_W13	zaliczenie na ocenę
W2	student posiada wiedzę na temat programowania w systemie operacyjnym UNIX/LINUX, w tym zna ok. 100 poleceń Linuxa, dotyczących tworzenia i zmiany katalogów, tworzenia/modyfikacji/likwidacji plików, kopiowania/przesuwania plików, przyznawania/odbierania uprawnień, tworzenia aliasów i pisania skryptów	EPI_K1_W04	zaliczenie na ocenę, egzamin pisemny / ustny
W3	budowę i działanie lokalnych sieci komputerowych, w tym urządzeń lokalnych sieci komputerowych, okablowania strukturalnego lokalnych sieci komputerowych, konfigurowania lokalnych sieci komputerowych, zabezpieczania przed atakami i włamaniami do lokalnych sieci komputerowych itp.	EPI_K1_W04	zaliczenie na ocenę, egzamin pisemny / ustny
W4	budowę i działanie sieci Internet, w tym protokołów stosowanych w sieci Internet, adresowania w sieci Internet z protokołami IPv4 oraz IPv6, routingu w sieci Internet, protokołów routujących w sieci Internet (RIP, RIPv2, OSPF, EIGRP Cisco, BGP itp.)	EPI_K1_W05, EPI_K1_W08	zaliczenie na ocenę, egzamin pisemny / ustny
W5	posiada wiedzę w zakresie wykorzystywania technologii i usług sieciowych w rozmaitych systemach informatycznych	EPI_K1_W04, EPI_K1_W05, EPI_K1_W08	zaliczenie na ocenę, egzamin pisemny / ustny
Umiejętności - Student potrafi:			
U1	programować w systemie operacyjnym Linux (korzystać z powłok, pisać skrypty, nadawać/odbierać prawa dostępu, tworzyć/przesuwać/kopiować/usuwać pliki, używać edytorów itp.)	EPI_K1_U03	zaliczenie na ocenę, egzamin pisemny / ustny
U2	zarządzać infrastrukturą sieci komputerowych, w tym konfigurować urządzenia sieciowe (przełączniki, routery, bramy) wspierające komunikację sieciową	EPI_K1_U04	zaliczenie na ocenę, egzamin pisemny / ustny
U3	projektować i budować nowe rozwiązania sieciowe w ramach technologii lokalnych i globalnych sieci komputerowych	EPI_K1_U04	zaliczenie na ocenę, egzamin pisemny / ustny
U4	wykorzystywać usługi sieciowe w ramach projektów informatycznych	EPI_K1_U10	zaliczenie na ocenę, egzamin pisemny / ustny
Kompetencji społecznych - Student jest gotów do:			
K1	pracy zespołowej	EPI_K1_K01	zaliczenie na ocenę, egzamin pisemny / ustny

Bilans punktów ECTS

Forma aktywności studenta	Średnia liczba godzin* przeznaczonych na zrealizowane rodzaje zajęć
wykład	30
laboratoria	30
przygotowanie projektu	30

Łączny nakład pracy studenta	Liczba godzin 90	ECTS 3.0
Liczba godzin kontaktowych	Liczba godzin 60	ECTS 2.0
Nakład pracy związany z zajęciami o charakterze praktycznym	Liczba godzin 30	ECTS 1.0

* godzina (lekcyjna) oznacza 45 minut

Treści programowe

Lp.	Treści programowe	Efekty uczenia się dla przedmiotu
1.	Podstawowe pojęcia związane z systemami operacyjnymi. Funkcje systemu operacyjnego. Podstawowe struktury systemu operacyjnego. Typy systemu operacyjnego. Budowa systemu operacyjnego. Procesy w systemie operacyjnym. Systemy operacyjne oparte o Linux oraz MS Windows.	W1, W2
2.	Sterowanie procesami współbieżnymi i równoległymi w systemie operacyjnym. Procesy współbieżne i równoległe. Operacje semaforowe. Obszary krytyczne. Wzajemna blokada procesów (deadlock). Synchronizacja procesów współbieżnych. Komunikacja procesów współbieżnych. Monitory. Komunikacja procesów współbieżnych.	W1, W2, U1
3.	Jądro systemu operacyjnego. Budowa jądra systemu operacyjnego. Szeregowanie procesów. Algorytmy szeregowania procesów. Bezpieczeństwo jądra systemu operacyjnego.	W2, U1
4.	Zarządzanie systemem plikowym w systemie operacyjnym. Organizacja pamięci hierarchicznej. Wymiana i relokacja. Segmentacja. Stronicowanie, segmentacja ze stronicowaniem. Organizacja systemu plików na przykładzie systemu operacyjnego UNIX.	W1, W2, W5, U1
5.	Podstawowe zagadnienia dotyczące sieci komputerowych. Definicje związane z sieciami komputerowymi. Zasady i tryby przesyłania danych w sieciach komputerowych. Warstwowe architektury sieciowe: model ISO-OSI i inne modele, rodzaje topologii fizycznych i logicznych sieci komputerowych, klasyfikacje sieci komputerowych, organizacje normujące rozwój sieci komputerowych. Transmisje w sieciach komputerowych: Transmisja sygnałów - popularne typy mediów transmisyjnych przewodowych i bezprzewodowych, tworzenie sieci transmisyjnych, topologie sieci komputerowych, urządzenia fizyczne w sieciach komputerowych (mosty, przełączniki, routery, koncentratory, przełączniki, bramy itp.), transmisje wąskopasmowe i szerokopasmowe, techniki kodowania danych w medium transmisyjnym.	W3, W5, U2, U3, K1

6.	<p>Podstawy teoretyczne działania sieci lokalnych.</p> <p>Standard Ethernet oraz standard IEEE 802.3 (założenia dotyczące tego standardu, rodzaje użytkowanych mediów fizycznych, CSMA/CD, mechanizmy dodatkowe: NLP/FLP, Auto-MDIX), adresacja MAC, dostęp do łącza i wykrywanie kolizji, charakterystyka Fast, Gigabit, 10Gigabit, 40Gigabit, 100Gigabit Ethernet, VLAN (IEEE 802.1Q), konfigurowanie przełączników Ethernet, Przegląd technologii stosowanych w przewodowych sieciach LAN: Ethernet, Token Ring (zasady działania sieci w topologii logicznej bazującej na przekazywaniu tokenu, rodzaje użytkowanych mediów fizycznych, ramki Token Ring, funkcjonowanie przełącznika MAU), FDDI 1 i 2 (zasady funkcjonowania topologii opartej na podwójnym pierścieniu, koncentratory FDDI, bypass switch, rodzaje użytkowanych mediów fizycznych, interfejsy SAS i DAS, procedury generowania i odtwarzania tokenu, ramki FDDI), wykorzystanie protokołów LLC i SNAP w sieciach LAN i MAN. Bezprzewodowe sieci standardu IEEE 802.11 i ich implementacje.</p>	W3, W5, U2, U3, U4, K1
7.	<p>Sieć Internet jako przykład globalnej sieci komputerowej.</p> <p>Architektura sieci Internet, zasady segmentacji Internetu i systemy adresowania w oparciu o protokół IP wersja 4 (IPv4) oraz IP wersja 6 (IPv6). Podstawowe właściwości protokołu, IP, budowa datagramu IP, cechy datagramu umożliwiające rutowanie IP, fragmentacja i defragmentacja pakietów IP, kapsułkowanie w IP), protokół ARP (zasada działania, format pakietu ARP, tablice powiązań adresów MAC i IP w urządzeniach, Inverse ARP i Reverse ARP, Proxy ARP), protokół ICMP (rodzaje komunikatów ICMP, format komunikatu, sytuacje obsługiwane przez ICMP, diagnostyka sieci IP z użyciem ICMP). Protokół IPv6 (komponenty adresu, notacja EUI-64, IPv6 multicast, rutowanie z użyciem IPv6, protokoły rutowania dynamicznego dla IPv6 (RIPng, OSPF3, EIGRP), tunelowanie IPv6 w sieciach IPv4. Protokół TCP (zasady działania, połączenia i asocjacje TCP, kontrola przepływu i defragmentacja strumienia TCP, adresacja i budowa pakietu TCP, przetwarzanie numerów sekwencji i potwierdzenia w TCP, cykl życia połączenia TCP), protokół UDP (zasady działania, adresacja w UDP, budowa pakietu UDP), protokół RTP (zasady działania, budowa pakietu RTP, protokół RTCP, znaczenie datowników i numerów sekwencji, źródła synchronizacji dla danych i ich identyfikacja).</p>	W4, W5, U2, U3, U4, K1
8.	<p>Routing w sieci Internet</p> <p>System autonomiczny. Routing wewnętrzny i zewnętrzny. Protokoły routingu wewnętrznego (RIP, RIPng, OSPF3, Cisco EIGRP). Protokoły routingu zewnętrznego (EGP): protokoły BGP. Procedura wyboru w BGP. Kontrolowanie sesji BGP (Route Maps), BGP Communities, techniki skalowania iBGP (Route Reflection i Konfederacje Systemów Autonomicznych). Multiprotocol Label Switching (podstawy działania MPLS, grupy FEC, rutery LSR i LER w MPLS oraz funkcjonalność MPLS-P i MPLS-PE). Wprowadzanie i wyprowadzanie datagramów IP z chmury MPLS, Label Distribution Protocol i wyszukiwanie tras w MPLS, podstawy MPLS VPN oraz Virtual Switching and Forwarding - VRF, VFR bez MPLS czyli VRF Lite).</p>	W4, W5, U2, U3, U4, K1
9.	<p>Synchroniczna sieć optyczna SDH/Sonet jako globalna sieć transportowa.</p> <p>Architektura sieci Synchronous Digital Hierarchy (SDH)/Sonet. Struktura ramki STS-1. Moduły transportowe: STM-1, STM-4, STM16. Krotnice w sieci SDH. Synchronizacja sieci SDH/Sonet. Problem pętli czasowych. Platformy DWDM (Dense Wavelength Division Multiplexing) następnej generacji, wyposażone w interfejsy SDH/Sonet.</p>	W4, U3, K1
10.	<p>Zagadnienia związane z bezpieczeństwem w przekazie informacji.</p> <p>Kryptografia i kryptoanaliza, kryptosystemy z kluczem symetrycznym i asymetrycznym, wybrane szyfry, inicjalizacja komunikacji w ramach kryptosystemu hybrydowego, algorytm RSA i certyfikowanie kryptograficzne danych), Wirtualne Sieci Prywatne (tworzenie tuneli VPN na bazie protokołów PPTP, L2TP i SSTP, protokół polityki ISAKMP, protokół szyfrowania i uwierzytelnienia IPsec, wymiana kluczy przy użyciu IKE, tryby komunikacji IPsec), tryby i techniki filtrowania treści, IDS - Intrusion Detection Systems). System RADIUS i jego zastosowanie w sieciach IEEE 802.11.</p>	W5, U3, U4, K1

Informacje rozszerzone

Metody nauczania:

wykład konwersatoryjny, ćwiczenia laboratoryjne, konsultacje

Rodzaj zajęć	Formy zaliczenia	Warunki zaliczenia przedmiotu
wykład	egzamin pisemny / ustny	Pozytywna ocena z egzaminu – kryteria oceny podane przy rozpoczęciu zajęć. Warunkiem dopuszczenia do egzaminu jest uzyskanie zaliczenia z ćwiczeń laboratoryjnych.
laboratoria	zaliczenie na ocenę	W trakcie semestru odbędzie się około 2 zapowiadanych sprawdzianów wiedzy przy komputerze. Aby uzyskać zaliczenie z laboratorium, trzeba zaliczyć każdy ze sprawdzianów. Aby zaliczyć sprawdzian, należy zdobyć co najmniej połowę możliwych do zdobycia punktów. Skala ocen zgodna z Regulaminem Studiów UJ.

Wymagania wstępne i dodatkowe

Podstawowa znajomość obsługi komputera oraz ogólna wiedza dotycząca sieci komputerowych.

Wprowadzenie do User Experience Design

Karta opisu przedmiotu

Informacje podstawowe

<p>Kierunek studiów elektroniczne przetwarzanie informacji</p> <p>Ścieżka -</p> <p>Jednostka organizacyjna Wydział Zarządzania i Komunikacji Społecznej</p> <p>Poziom kształcenia pierwszego stopnia</p> <p>Forma studiów studia stacjonarne</p> <p>Profil studiów ogólnoakademicki</p> <p>Obligatoryjność obowiązkowy</p>	<p>Cykl kształcenia 2023/24</p> <p>Kod przedmiotu UJ.WZEPIS.140.6400803d38452.23</p> <p>Języki wykładowe Polski</p> <p>Dyscypliny Nauki o komunikacji społecznej i mediach</p> <p>Klasyfikacja ISCED 9999 Obszar nieznan</p>
---	---

<p>Okres Semestr 3</p>	<p>Forma weryfikacji uzyskanych efektów uczenia się zaliczenie</p> <p>Sposób realizacji i godziny zajęć konwersatorium: 15</p>	<p>Liczba punktów ECTS 2.0</p>
-----------------------------------	--	---

Cele kształcenia dla przedmiotu

C1	Cel stanowi wprowadzenie do zagadnień User Experience Design.
----	---

Efekty uczenia się dla przedmiotu

Kod	Efekty w zakresie	Kierunkowe efekty uczenia się	Metody weryfikacji
Wiedzy - Student zna i rozumie:			
W1	terminologię z zakresu User Experience Design	EPI_K1_W25, EPI_K1_W29	zaliczenie

W2	wybrane techniki wykorzystywane w badaniach w projektowaniu doświadczeń użytkownika	EPI_K1_W07, EPI_K1_W09, EPI_K1_W25, EPI_K1_W28	zaliczenie
W3	zasady tworzenia person przydatnych w projektowaniu doświadczeń użytkownika	EPI_K1_W07, EPI_K1_W09, EPI_K1_W25, EPI_K1_W28	zaliczenie
W4	wybrane zagadnienia z zakresu tworzenia prototypów	EPI_K1_W09, EPI_K1_W14, EPI_K1_W18, EPI_K1_W25, EPI_K1_W28	zaliczenie
W5	źródła informacji z zakresu aktualnych trendów w branży UX	EPI_K1_W29	zaliczenie
Umiejętności - Student potrafi:			
U1	wskazać źródła informacji z zakresu projektowania doświadczeń użytkownika	EPI_K1_U28	zaliczenie
U2	wskazać zastosowania wybranych technik badawczych w projektowaniu doświadczeń użytkownika	EPI_K1_U09, EPI_K1_U10	zaliczenie
U3	zaprojektować ścieżkę tworzenia person przydatnych w projektach zorientowanych na doświadczenia użytkownika	EPI_K1_U09, EPI_K1_U27	zaliczenie
U4	dobrać optymalne narzędzia do rodzaju projektowanego prototypu	EPI_K1_U09, EPI_K1_U25, EPI_K1_U27	zaliczenie
U5	samodzielnie zdobywać nową wiedzę z zakresu projektowania doświadczeń użytkownika	EPI_K1_U28	zaliczenie
Kompetencje społecznych - Student jest gotów do:			
K1	krytycznej oceny posiadanej wiedzy i odbieranych treści, rozumienia i akceptowania konieczności permanentnego rozwijania swojej wiedzy i umiejętności w odpowiedzi na nowe osiągnięcia nauki i praktyki oraz zmieniające się trendy kulturowe, społeczne i ekonomiczne	EPI_K1_K04	zaliczenie

Bilans punktów ECTS

Forma aktywności studenta	Średnia liczba godzin* przeznaczonych na zrealizowane rodzaje zajęć	
konwersatorium	15	
studiowanie literatury wskazanej przez prowadzącego zajęcia	15	
zbieranie informacji do zadanej pracy	2	
Przygotowanie prac pisemnych	16	
konsultacje	2	
Łączny nakład pracy studenta	Liczba godzin 50	ECTS 2.0

Liczba godzin kontaktowych	Liczba godzin 15	ECTS 0.6
-----------------------------------	----------------------------	--------------------

* godzina (lekcyjna) oznacza 45 minut

Treści programowe

Lp.	Treści programowe	Efekty uczenia się dla przedmiotu
1.	Wprowadzenie do User Experience (wybrane pojęcia, koncepcje, techniki i źródła informacji z zakresu UX)	W1, W5, U1, K1
2.	Badania w projektowaniu doświadczeń użytkownika (przegląd i zastosowanie wybranych technik np. analiza heurystyk, sortowanie kart, ścieżki poznawcze, think-aloud protocol)	W2, U2
3.	Persony w projektach User Experience (rodzaje, zastosowanie i tworzenie person w oparciu o wyniki badań oraz cele projektu)	W3, U3
4.	Prototypy - rodzaje, zastosowanie, przegląd narzędzi do prototypowania (np. Axure, Figma)	W4, U4
5.	Branża UX	W5, U5

Informacje rozszerzone

Metody nauczania:

konsultacje, ćwiczenia laboratoryjne, wykład z prezentacją multimedialną, wykład konwersatoryjny

Rodzaj zajęć	Formy zaliczenia	Warunki zaliczenia przedmiotu
konwersatorium	zaliczenie	Zaliczenie przedmiotu wymaga spełnienia następujących warunków: (1) obecności na zajęciach (dopuszczalna jedna nieobecność), (2) aktywnego udziału w dyskusjach prowadzonych podczas zajęć, (3) przygotowania i zaliczenia pracy pisemnej; praca polega na zreferowaniu wybranego tematu z zakresu User Experience Design w oparciu o materiały samodzielnie dobrane przez studenta

Wstęp do semantyki
Karta opisu przedmiotu

Informacje podstawowe

<p>Kierunek studiów elektroniczne przetwarzanie informacji</p> <p>Ścieżka -</p> <p>Jednostka organizacyjna Wydział Zarządzania i Komunikacji Społecznej</p> <p>Poziom kształcenia pierwszego stopnia</p> <p>Forma studiów studia stacjonarne</p> <p>Profil studiów ogólnoakademicki</p> <p>Obligatoryjność obowiązkowy</p>	<p>Cykl kształcenia 2023/24</p> <p>Kod przedmiotu UJ.WZEPIS.140.5ca75b5851ea3.23</p> <p>Języki wykładowe Polski</p> <p>Dyscypliny Językoznawstwo</p> <p>Klasyfikacja ISCED 0232 Literatura i językoznawstwo (lingwistyka)</p>
---	--

Okres Semestr 3	<p>Forma weryfikacji uzyskanych efektów uczenia się egzamin</p> <p>Sposób realizacji i godziny zajęć wykład: 15 ćwiczenia: 30</p>	Liczba punktów ECTS 4.0
---------------------------	---	-----------------------------------

Cele kształcenia dla przedmiotu

C1	Zapoznanie studentów z problematyką opisu znaczenia
----	---

Efekty uczenia się dla przedmiotu

Kod	Efekty w zakresie	Kierunkowe efekty uczenia się	Metody weryfikacji
Wiedzy - Student zna i rozumie:			
W1	podstawowe zagadnienia opisu struktury semantycznej języka naturalnego	EPI_K1_W16	egzamin ustny, projekt, zaliczenie

W2	podstawowe zasady opisu znaczenia leksykalnego prowadzonego z różnych punktów widzenia	EPI_K1_W16	egzamin ustny, projekt, zaliczenie
Umiejętności - Student potrafi:			
U1	dokonać analizy semantycznej jednostek leksykalnych i ich powiązań w tekście	EPI_K1_U18	egzamin ustny, projekt, zaliczenie
U2	zastosować w praktyce wiedzę o strukturze semantycznej języka naturalnego	EPI_K1_U18	egzamin ustny, projekt, zaliczenie

Bilans punktów ECTS

Forma aktywności studenta	Średnia liczba godzin* przeznaczonych na zrealizowane rodzaje zajęć	
wykład	15	
ćwiczenia	30	
analiza i przygotowanie danych	20	
studiowanie literatury wskazanej przez prowadzącego zajęcia	15	
przygotowanie do egzaminu	10	
przygotowanie projektu	10	
Łączny nakład pracy studenta	Liczba godzin 100	ECTS 4.0
Liczba godzin kontaktowych	Liczba godzin 45	ECTS 1.7

* godzina (lekcyjna) oznacza 45 minut

Treści programowe

Lp.	Treści programowe	Efekty uczenia się dla przedmiotu
1.	Symboliczna natura języka naturalnego: trójkąt semiotyczny, pojęcie relacji w języku naturalnym: relacje paradygmatyczne i relacje syntagmatyczne	W1
2.	Semantyka składnikowa: cechy semantyczne, binarna klasyfikacja cech, kategorie semantyczne	W1, W2
3.	Relacyjny opis znaczenia: paradygmatyczne relacje leksykalne: relacje podobieństwa i przeciwstawienia, relacje część - całość, relacje podrzędnik - nadrzędnik. Syntagmatyczne relacje leksykalne: relacje syntagmatyczne rzeczownika, relacje syntagmatyczne czasownika	W1, W2, U2
4.	Role semantyczne i relacje w zdaniu	W1, W2, U1
5.	Semantyka proceduralna: stereotyp i rozumowanie, scenariusze, tematy, plany i cele.	W1, W2, U1, U2

Informacje rozszerzone

Metody nauczania:

analiza tekstów, metoda projektów, wykład z prezentacją multimedialną, ćwiczenia przedmiotowe

Rodzaj zajęć	Formy zaliczenia	Warunki zaliczenia przedmiotu
wykład	egzamin ustny, projekt, zaliczenie	dokonanie samodzielnej analizy znaczeń leksykalnych zdanego zbioru leksemów za pomocą wyspecjalizowanego systemu komputerowego, ustne uzasadnienie opisu
ćwiczenia		kolokwium, wykonanie ćwiczeń

Bazy danych 2 – projekt
Karta opisu przedmiotu

Informacje podstawowe

<p>Kierunek studiów elektroniczne przetwarzanie informacji</p> <p>Ścieżka -</p> <p>Jednostka organizacyjna Wydział Zarządzania i Komunikacji Społecznej</p> <p>Poziom kształcenia pierwszego stopnia</p> <p>Forma studiów studia stacjonarne</p> <p>Profil studiów ogólnoakademicki</p> <p>Obligatoryjność fakultatywny</p>	<p>Cykl kształcenia 2023/24</p> <p>Kod przedmiotu UJ.WZEPIS.140.5ca75b5856480.23</p> <p>Języki wykładowe Polski</p> <p>Dyscypliny Informatyka</p> <p>Klasyfikacja ISCED 0612 Projektowanie i administrowanie baz danych i sieci</p>
--	--

<p>Okres Semestr 3</p>	<p>Forma weryfikacji uzyskanych efektów uczenia się zaliczenie na ocenę</p> <p>Sposób realizacji i godziny zajęć ćwiczenia: 15</p>	<p>Liczba punktów ECTS 5.0</p>
-----------------------------------	--	---

Cele kształcenia dla przedmiotu

C1	Kształtowanie u studentów odpowiednich umiejętności w zakresie projektowania relacyjnych baz danych, od postawienia problemu (analizy potrzeb), poprzez przedstawienie zasad modelowania strukturalnego danych (ERD), aż po opracowanie i implementację modelu relacyjnego bazy oraz działań związanych z jego optymalizacją (normalizacją).
----	--

Efekty uczenia się dla przedmiotu

Kod	Efekty w zakresie	Kierunkowe efekty uczenia się	Metody weryfikacji
Wiedzy - Student zna i rozumie:			

W1	student zna problematykę baz danych i zasady projektowania baz danych w podejściu strukturalnym	EPI_K1_W06	zaliczenie na ocenę, projekt
W2	podstawy administracji bazami danych	EPI_K1_W06	zaliczenie na ocenę, projekt
Umiejętności - Student potrafi:			
U1	student posiada umiejętność sporządzania i interpretacji konceptualnych oraz relacyjnych schematów bazy danych, umiejętność przekształcania modelu konceptualnego do relacyjnego	EPI_K1_U05	zaliczenie na ocenę, projekt
U2	zaprojektować prosty system bazodanowy oparty na modelu relacyjnym	EPI_K1_U05	zaliczenie na ocenę, projekt
U3	implementować i konfigurować systemy bazodanowe z wykorzystaniem środowiska pracy MySQL	EPI_K1_U08	zaliczenie na ocenę, projekt

Bilans punktów ECTS

Forma aktywności studenta	Średnia liczba godzin* przeznaczonych na zrealizowane rodzaje zajęć	
ćwiczenia	15	
analiza wymagań	15	
analiza problemu	15	
konsultacje	25	
projektowanie	30	
przygotowanie dokumentacji	25	
Łączny nakład pracy studenta	Liczba godzin 125	ECTS 5.0
Liczba godzin kontaktowych	Liczba godzin 15	ECTS 0.6

* godzina (lekcyjna) oznacza 45 minut

Treści programowe

Lp.	Treści programowe	Efekty uczenia się dla przedmiotu
1.	Poprawne opracowanie modelu aplikacji bazodanowej	W1, U1, U2
2.	Zbudowanie aplikacji bazodanowej opartej na wypracowanym modelu koncepcyjnym	W1, W2, U2, U3
3.	Przygotowanie kompletnej i spójnej dokumentacji projektowej	W1, U1, U2

Informacje rozszerzone

Metody nauczania:

metoda projektów, konsultacje

Rodzaj zajęć	Formy zaliczenia	Warunki zaliczenia przedmiotu
ćwiczenia	zaliczenie na ocenę, projekt	Projekt zaliczeniowy w postaci: - dokumentacji procesu projektowania aplikacji bazodanowej, - projektu aplikacji bazodanowej.



Projektowanie graficzne – projekt
Karta opisu przedmiotu

Informacje podstawowe

Kierunek studiów elektroniczne przetwarzanie informacji	Cykl kształcenia 2023/24
Ścieżka -	Kod przedmiotu UJ.WZEPIS.140.5ca75b5837f3a.23
Jednostka organizacyjna Wydział Zarządzania i Komunikacji Społecznej	Języki wykładowe Polski
Poziom kształcenia pierwszego stopnia	Dyscypliny Nauki o sztuce
Forma studiów studia stacjonarne	Klasyfikacja ISCED 0211 Techniki audiowizualne i produkcje mediów
Profil studiów ogólnoakademicki	
Obligatoryjność fakultatywny	

Okres Semestr 3	Forma weryfikacji uzyskanych efektów uczenia się zaliczenie na ocenę	Liczba punktów ECTS 5.0
	Sposób realizacji i godziny zajęć ćwiczenia: 15	

Cele kształcenia dla przedmiotu

C1	Utrwalenie wiedzy o podstawowych założeniach języka percepcyjnego. Kształtowanie u studentów odpowiednich umiejętności w zakresie samodzielnej pracy z grafiką projektową oraz umiejętności wykorzystania teorii estetycznej w pracy nad obrazem, a także umiejętności profesjonalnego werbalizowania sądów o własnych zadaniach projektowych i pracy innych projektantów.
----	--

Efekty uczenia się dla przedmiotu

Kod	Efekty w zakresie	Kierunkowe efekty uczenia się	Metody weryfikacji
Wiedzy - Student zna i rozumie:			

W1	założenia języka wizualnego.	EPI_K1_W20	zaliczenie na ocenę, projekt
Umiejętności - Student potrafi:			
U1	wykorzystać znajomość teorii estetycznej w pracy nad obrazem	EPI_K1_U20, EPI_K1_U25	zaliczenie na ocenę, projekt
Kompetencji społecznych - Student jest gotów do:			
K1	samodzielnej i grupowej realizacji projektów plastycznych. Potrafi profesjonalnie werbalizować sądy o własnych ćwiczeniach i pracy innych projektantów	EPI_K1_K01, EPI_K1_K02, EPI_K1_K03, EPI_K1_K04	zaliczenie na ocenę, projekt

Bilans punktów ECTS

Forma aktywności studenta	Średnia liczba godzin* przeznaczonych na zrealizowane rodzaje zajęć	
ćwiczenia	15	
przygotowanie projektu	75	
poprawa projektu	5	
studiowanie literatury wskazanej przez prowadzącego zajęcia	20	
przygotowanie do ćwiczeń	10	
Łączny nakład pracy studenta	Liczba godzin 125	ECTS 5.0
Liczba godzin kontaktowych	Liczba godzin 15	ECTS 0.6

* godzina (lekcyjna) oznacza 45 minut

Treści programowe

Lp.	Treści programowe	Efekty uczenia się dla przedmiotu
1.	<p>Treścią zajęć jest analiza projektów graficznych i samodzielne konstruowanie projektu - na poziomie zaawansowanym, z uwzględnieniem przenoszenia akcentu na kolejne składowe obrazy takie jak: konstrukcja, kompozycja, harmonia, siatka konstrukcyjna, ornament, relacje kolorystyczne, relacje typografii z innymi elementami płaszczyzny, liternictwo i jego zasady, myślenie metaforyczne, synteza obrazu, klarowność przekazu, estetyka, kody kulturowe, cytaty i parafrazy, projektowanie serii graficznej, adekwatność obrazu do przekazu literackiego. W ciągu semestru student powinien zrealizować ok. 6-7 ćwiczeń projektowych na zadany temat. W trakcie korekt winien wykazać się zdobytą wiedzą teoretyczną i umiejętnością profesjonalnej werbalizacji.</p> <p>Pod koniec semestru: korekty całego dorobku semestralnego</p> <p>Ocena końcowa z przedmiotu: na podstawie realizacji projektów na zadany temat.</p>	W1, U1, K1

Informacje rozszerzone

Metody nauczania:

prezentacja multimedialna, metoda projektów, ćwiczenia przedmiotowe, konsultacje

Rodzaj zajęć	Formy zaliczenia	Warunki zaliczenia przedmiotu
ćwiczenia	zaliczenie na ocenę, projekt	Ocena końcowa: na podstawie realizacji projektów na zadany temat - Przysłowie - jego ekwiwalent plastyczny w skrótovej formie + liternictwo (propedeutyka plakatu) - Plakat społeczny - Ekwiwalent plastyczny pojęcia (np. samotność, agresja, radość) przy użyciu formy abstrakcyjnej. - Projekt na płytę muzyczną CD dla muzyki klasycznej i muzyki rozrywkowej (2 projekty) - Przedmiot - reinterpretacja (ćwiczenie z wyobraźni) - Transformacja znanego portretu z uwzględnieniem wizerunku własnego. Na każde ćwiczenie przeznaczamy ok. 2 tygodnie.

Wymagania wstępne i dodatkowe

Zaliczenie przedmiotu: *Projektowanie graficzne 1.*

Animacja komputerowa

Karta opisu przedmiotu

Informacje podstawowe

<p>Kierunek studiów elektroniczne przetwarzanie informacji</p> <p>Ścieżka -</p> <p>Jednostka organizacyjna Wydział Zarządzania i Komunikacji Społecznej</p> <p>Poziom kształcenia pierwszego stopnia</p> <p>Forma studiów studia stacjonarne</p> <p>Profil studiów ogólnoakademicki</p> <p>Obligatoryjność obowiązkowy</p>	<p>Cykl kształcenia 2023/24</p> <p>Kod przedmiotu UJ.WZEPIS.180.5ca75b585e0b9.23</p> <p>Języki wykładowe Polski</p> <p>Dyscypliny Informatyka</p> <p>Klasyfikacja ISCED 0613 Tworzenie i analiza oprogramowania i aplikacji</p>
---	--

<p>Okres Semestr 4</p>	<p>Forma weryfikacji uzyskanych efektów uczenia się zaliczenie na ocenę</p> <p>Sposób realizacji i godziny zajęć konwersatorium: 15 ćwiczenia: 30</p>	<p>Liczba punktów ECTS 4.0</p>
-----------------------------------	---	---

Cele kształcenia dla przedmiotu

C1	Wprowadzenie w zagadnienia animacji komputerowej
----	--

Efekty uczenia się dla przedmiotu

Kod	Efekty w zakresie	Kierunkowe efekty uczenia się	Metody weryfikacji
Wiedzy - Student zna i rozumie:			
W1	wybrane pojęcia z zakresu ogólnej animacji i animacji komputerowej	EPI_K1_W11	zaliczenie na ocenę

W2	podstawy modelowania trójwymiarowego, wspomaganego wybranymi aplikacjami	EPI_K1_W11	zaliczenie na ocenę
Umiejętności - Student potrafi:			
U1	posługiwać się programami do modelowania trójwymiarowego	EPI_K1_U12	zaliczenie na ocenę
U2	komputerowo wymodelować nietrywialny obiekt trójwymiarowy	EPI_K1_U12	zaliczenie na ocenę

Bilans punktów ECTS

Forma aktywności studenta	Średnia liczba godzin* przeznaczonych na zrealizowane rodzaje zajęć	
konwersatorium	15	
ćwiczenia	30	
przygotowanie prezentacji multimedialnej	15	
zbieranie informacji do zadanej pracy	10	
przygotowanie projektu	30	
Łączny nakład pracy studenta	Liczba godzin 100	ECTS 4.0
Liczba godzin kontaktowych	Liczba godzin 45	ECTS 1.7

* godzina (lekcyjna) oznacza 45 minut

Treści programowe

Lp.	Treści programowe	Efekty uczenia się dla przedmiotu
1.	Zasady animacji klasycznej i komputerowej	W1
2.	Metody oświetlenia	W2, U1, U2
3.	Metody renderingu	W1, W2, U1, U2
4.	Modelowanie krzywych i powierzchni parametrycznych	W2, U1
5.	Animacja proceduralna	W1, U1
6.	Detekcja kolizji	W1, U1
7.	Systemy cząsteczkowe	W1, U1
8.	Modelowanie i animacja z użyciem pakietu Maxon Cinema	W2, U2

Informacje rozszerzone

Metody nauczania:

metoda projektów, seminarium, wykład konwencjonalny, wykład konwersatoryjny, wykład z prezentacją multimedialną, ćwiczenia laboratoryjne, ćwiczenia przedmiotowe, konsultacje

Rodzaj zajęć	Formy zaliczenia	Warunki zaliczenia przedmiotu
konwersatorium	zaliczenie na ocenę	Zaliczenie kolokwium
ćwiczenia	zaliczenie na ocenę	Realizacja modelu 3D



Administracja systemu Linux/UNIX
Karta opisu przedmiotu

Informacje podstawowe

Kierunek studiów elektroniczne przetwarzanie informacji	Cykl kształcenia 2023/24
Ścieżka -	Kod przedmiotu UJ.WZEPIS.180.64008249ba5ee.23
Jednostka organizacyjna Wydział Zarządzania i Komunikacji Społecznej	Języki wykładowe Polski
Poziom kształcenia pierwszego stopnia	Dyscypliny Informatyka
Forma studiów studia stacjonarne	Klasyfikacja ISCED 0612 Projektowanie i administrowanie baz danych i sieci
Profil studiów ogólnoakademicki	
Obligatoryjność obowiązkowy	

Okres Semestr 4	Forma weryfikacji uzyskanych efektów uczenia się zaliczenie na ocenę	Liczba punktów ECTS 4.0
	Sposób realizacji i godziny zajęć laboratoria: 30	

Efekty uczenia się dla przedmiotu

Kod	Efekty w zakresie	Kierunkowe efekty uczenia się	Metody weryfikacji
Wiedzy - Student zna i rozumie:			
W1	sposób działania i konfiguracji systemu operacyjnego klasy Unix, serwera baz danych MySQL oraz serwera www Apache, interpretera skryptów PHP i interpretera języka Ruby	EPI_K1_W04	zaliczenie na ocenę
W2	działanie podstawowych mechanizmów sieciowych (DNS, routing)	EPI_K1_W05	zaliczenie na ocenę
W3	podstawowe zasady bezpiecznej komunikacji w sieci Internet	EPI_K1_W05	zaliczenie na ocenę
Umiejętności - Student potrafi:			

U1	skonfigurować system operacyjny klasy Unix	EPI_K1_U03	zaliczenie na ocenę
U2	skonfigurować podstawowe usługi sieciowe (serwer WWW, bazę danych, interpreter PHP i Ruby)	EPI_K1_U03	zaliczenie na ocenę
U3	zabezpieczyć system przed dostępem osób nieupoważnionych	EPI_K1_U03	zaliczenie na ocenę
U4	korzystać z narzędzi do zarządzania wersjami kodu źródłowego	EPI_K1_U15	zaliczenie na ocenę

Bilans punktów ECTS

Forma aktywności studenta	Średnia liczba godzin* przeznaczonych na zrealizowane rodzaje zajęć	
laboratoria	30	
przygotowanie do ćwiczeń	45	
przygotowanie się do sprawdzianu zaliczeniowego	20	
konsultacje	5	
zbieranie informacji do zadanej pracy	5	
poznanie terminologii obcojęzycznej	1	
samodzielna nauka dotycząca treści poruszanych na zajęciach	10	
Łączny nakład pracy studenta	Liczba godzin 116	ECTS 4.0
Liczba godzin kontaktowych	Liczba godzin 30	ECTS 1.0
Nakład pracy związany z zajęciami o charakterze praktycznym	Liczba godzin 30	ECTS 1.0

* godzina (lekcyjna) oznacza 45 minut

Treści programowe

Lp.	Treści programowe	Efekty uczenia się dla przedmiotu
1.	System operacyjnego Debian Linux – sposób działania i konfiguracja Stos TCP/IP w systemie klasy Unix	W1, W2, U1
2.	Serwer WWW Apache jako usługa systemowa – sposób działania i konfiguracja Serwer bazy danych MySQL jako usługa systemowa – sposób działania i konfiguracja Interpreter skryptów PHP – sposób działania i konfiguracja jako usługi serwera WWW Interpreter języka Ruby – sposób działania i konfiguracja jako usługi serwera WWW	W1, U2

3.	Zabezpieczanie komunikacji z serwerem z wykorzystaniem infrastruktury klucza asymetrycznego	W2, W3, U3
4.	System kontroli wersji kodu źródłowego GIT – sposób działania oraz instalacja repozytoriów współdzielonych	W1, U4

Informacje rozszerzone

Metody nauczania:

ćwiczenia laboratoryjne, konsultacje

Rodzaj zajęć	Formy zaliczenia	Warunki zaliczenia przedmiotu
laboratoria	zaliczenie na ocenę	Jeśli laboratorium zostanie zrealizowane: - w pierwszym terminie - 6 punktów - tydzień później - 3 punkty - w przeciwnym wypadku - 1 punkt Do każdego laboratorium przewidziane jest pytanie teoretyczne za 1 punkt. Maksymalna liczba punktów za laboratoria - 49. Maksymalna liczba punktów za kolokwium - 49. Aby uzyskać zaliczenia, należy zdobyć w sumie połowę punktów, zaliczyć co najmniej 4 laboratoria oraz zaliczyć kolokwium na minimum połowę punktów. Można jednorazowo zdobyć dodatkowe punkty za teoretyczne opracowanie laboratorium - maksymalnie 10, oraz aktywność na laboratorium - maksymalnie 2. Warunki zaliczenia przedmiotu są podawane studentom na pierwszych zajęciach. Skala ocen zgodna z Regulaminem Studiów UJ.

Wymagania wstępne i dodatkowe

Zaliczenie przedmiotu: *Systemy operacyjne i sieci*.

Umiejętność posługiwania się podstawowymi poleceniami w systemie Unix; Przygotowanie do laboratorium: samodzielne zapoznanie się z dostępnymi materiałami dotyczącymi konfiguracji usług sieciowych przed danym laboratorium.

Obraz filmowy
Karta opisu przedmiotu

Informacje podstawowe

<p>Kierunek studiów elektroniczne przetwarzanie informacji</p> <p>Ścieżka -</p> <p>Jednostka organizacyjna Wydział Zarządzania i Komunikacji Społecznej</p> <p>Poziom kształcenia pierwszego stopnia</p> <p>Forma studiów studia stacjonarne</p> <p>Profil studiów ogólnoakademicki</p> <p>Obligatoryjność obowiązkowy</p>	<p>Cykl kształcenia 2023/24</p> <p>Kod przedmiotu UJ.WZEPIS.180.5ca75b5865a53.23</p> <p>Języki wykładowe Polski</p> <p>Dyscypliny Nauki o sztuce</p> <p>Klasyfikacja ISCED 0211 Techniki audiowizualne i produkcje mediów</p>
---	--

<p>Okres Semestr 4</p>	<p>Forma weryfikacji uzyskanych efektów uczenia się zaliczenie na ocenę</p> <p>Sposób realizacji i godziny zajęć konwersatorium: 30</p>	<p>Liczba punktów ECTS 3.0</p>
-----------------------------------	---	---

Cele kształcenia dla przedmiotu

C1	Zapoznanie studentek (studentów) z zagadnieniami stylu filmowego rozumianego jako twórcze możliwości realizowania obrazu filmowego. Przekazanie studentom wiedzy z zakresu realizacji obrazu filmowego.
C2	Przekazanie wiedzy na temat technik narracyjnych, które są używane w realizowaniu filmów fabularnych. Przekazanie studentom wiedzy z zakresu reżyserii (fab. i dok),. montażu.
C3	Przekazanie wiedzy z zakresu antropologii filmu dotyczącej kwestii autorstwa dzieła filmowego, gatunku filmowego, procesów odbioru filmu. Przekazanie studentom wiedzy z zakresu scenopisarstwa.

Efekty uczenia się dla przedmiotu

Kod	Efekty w zakresie	Kierunkowe efekty uczenia się	Metody weryfikacji
-----	-------------------	-------------------------------	--------------------

Wiedzy - Student zna i rozumie:			
W1	student(ka) zna podstawowe pojęcia z poetyki historycznej filmu.	EPI_K1_W21, EPI_K1_W24	zaliczenie na ocenę
W2	student(ka) rozumie podstawowe zagadnienia z zakresu estetyki obrazu filmowego, zasad montażu, technik posługiwania się dźwiękiem w filmie.	EPI_K1_W21, EPI_K1_W22	zaliczenie na ocenę
W3	student(ka) zna sposoby realizacji filmu (przekazu audiowizualnego) pod kątem stylistycznym i narracyjnym.	EPI_K1_W20, EPI_K1_W21, EPI_K1_W24	zaliczenie na ocenę
W4	student(ka) zna podstawowe pojęcia związane z realizacją obrazu filmowego	EPI_K1_W20, EPI_K1_W21	zaliczenie na ocenę
W5	student(ka) zna podstawowe zasady scenopisarstwa.	EPI_K1_W21	zaliczenie na ocenę
Umiejętności - Student potrafi:			
U1	student(ka) potrafi rozpoznać i sklasyfikować podstawowe środki narracji filmowej i stylu filmowego.	EPI_K1_U24	zaliczenie na ocenę
U2	student(ka) potrafi objaśnić konstrukcję dramaturgiczną dzieła filmowego.	EPI_K1_U19, EPI_K1_U24	zaliczenie na ocenę
U3	student(ka) potrafi przeprowadzić analizę kulturowych form przekazów filmowych (np. przynależność do kina gatunków vs. kina autorów)	EPI_K1_U23, EPI_K1_U24	zaliczenie na ocenę
U4	student(ka) potrafi dokonać samodzielnej analizy warsztatowej filmu/sceny z rozróżnieniem na gatunki - fab/dok.	EPI_K1_U16	zaliczenie na ocenę
U5	student(ka) potrafi samodzielnie stworzyć scenariusz filmu fabularnego I dokumentalnego	EPI_K1_U16	zaliczenie na ocenę
Kompetencji społecznych - Student jest gotów do:			
K1	student(ka) jest zdolny(-a) do rozpoznawania złożonych wzorów interakcji komunikacyjnej w obszarze kultury audiowizualnej.	EPI_K1_K02	zaliczenie na ocenę
K2	student(ka) rozpoznaje w obszarze audiowizualności intencjonalność przekazu i jego estetyczną funkcję.	EPI_K1_K02, EPI_K1_K03	zaliczenie na ocenę

Bilans punktów ECTS

Forma aktywności studenta	Średnia liczba godzin* przeznaczonych na zrealizowane rodzaje zajęć
konwersatorium	30
studiowanie literatury wskazanej przez prowadzącego zajęcia	15
samodzielna nauka dotycząca treści poruszanych na zajęciach	10
przygotowanie projektu	30
konsultacje	2

Łączny nakład pracy studenta	Liczba godzin 87	ECTS 3.0
Liczba godzin kontaktowych	Liczba godzin 30	ECTS 1.0

* godzina (lekcyjna) oznacza 45 minut

Treści programowe

Lp.	Treści programowe	Efekty uczenia się dla przedmiotu
1.	Wczesne kino - „atrakcje filmowe”	W1, W3, K1
2.	Poetyka historyczna filmu. Pojęcie stylu („kino stylu zerowego”)	W1, W2, W3, U1, K1
3.	Technika filmowa - od taśmy ortochromatycznej do obrazu cyfrowego	W1, W3
4.	Montaż - początki montażu, rosyjska szkoła montażu, montaż ciągły	W1, W2, W3, K2
5.	Techniki inscenizacyjne w filmie	W1, W3, U1, K2
6.	Dźwięk w filmie	W1, W2, U1
7.	Narracja filmowa - podstawowe modele opowiadania	W1, W3, U1, U2, K2
8.	Struktura dramaturgiczna dzieła filmowego	W1, U2
9.	Tendencje narracyjne we współczesnym kinie: niewiarygodność, epizodyczność, achronologia	W3, K1, K2
10.	Gatunek filmowy i kino gatunków	W1, W3, U3, K1
11.	Pojęcie „autora filmu” i kino autorskie	W1, U3, K1
12.	Podstawowe zagadnienia związane z realizacją obrazu filmowego (światło, kompozycja kadru, praca kamery, inscenizacja).	W2, W4, U1, U4, K2
13.	Podstawy scenopisarstwa (konstrukcja scenariusza filmu fabularnego, ekspozycja, punkty zwrotne, bohater filmowy, dialog, mikrofunkcjonowanie opowiadania scenariuszowego, podstawowe błędy, forma scenariusza filmowego).	W5, U5, K2
14.	Warsztat dokumentalisty (dokumentacja, zdjęcia, montaż, forma).	W2, W3, W4, U2, U4, U5, K2

Informacje rozszerzone

Metody nauczania:

wykład konwersatoryjny, wykład z prezentacją multimedialną, dyskusja, analiza przypadków, konsultacje

Rodzaj zajęć	Formy zaliczenia	Warunki zaliczenia przedmiotu
konwersatorium	zaliczenie na ocenę	aktywność na zajęciach, przygotowanie projektu zaliczeniowego (dokumentalnego lub fabularnego)



Przetwarzanie informacji w Internecie 1

Karta opisu przedmiotu

Informacje podstawowe

Kierunek studiów elektroniczne przetwarzanie informacji	Cykl kształcenia 2023/24
Ścieżka -	Kod przedmiotu UJ.WZEPIS.180.640083c7e2c78.23
Jednostka organizacyjna Wydział Zarządzania i Komunikacji Społecznej	Języki wykładowe Polski
Poziom kształcenia pierwszego stopnia	Dyscypliny Nauki o komunikacji społecznej i mediach, Informatyka
Forma studiów studia stacjonarne	Klasyfikacja ISCED 0399 Nauki społeczne, dziennikarstwo i informacja gdzie indziej niesklasyfikowane
Profil studiów ogólnoakademicki	
Obligatoryjność obowiązkowy	

Okres Semestr 4	Forma weryfikacji uzyskanych efektów uczenia się zaliczenie na ocenę	Liczba punktów ECTS 3.0
	Sposób realizacji i godziny zajęć ćwiczenia: 30	

Cele kształcenia dla przedmiotu

C1	Zasadniczym celem jest rozwijanie kompetencji w zakresie zarządzania informacją w Internecie, a w szczególności efektywnego pozyskiwania informacji z Internetu oraz projektowania i diagnostyki zasobów informacyjnych udostępnianych w Internecie [część 1].
----	--

Efekty uczenia się dla przedmiotu

Kod	Efekty w zakresie	Kierunkowe efekty uczenia się	Metody weryfikacji
Wiedzy - Student zna i rozumie:			
W1	podstawowe koncepcje i zasady zarządzania informacją	EPI_K1_W25	zaliczenie na ocenę, projekt

W2	podstawowe zasady i metody kreowania skutecznych przekazów informacyjnych w Internecie oraz ich organizacji adekwatnej do potrzeb i oczekiwań użytkowników	EPI_K1_W18, EPI_K1_W25	zaliczenie na ocenę, projekt
W3	wybrane metody oceny serwisów WWW w zakresie użyteczności i dostępności oraz optymalizacji pod kątem działania wyszukiwarek	EPI_K1_W25	zaliczenie na ocenę, projekt
Umiejętności - Student potrafi:			
U1	przeprowadzić audyt serwisu WWW w zakresie użyteczności i dostępności oraz optymalizacji pod kątem wyszukiwarek	EPI_K1_U10, EPI_K1_U29	zaliczenie na ocenę, projekt
U2	tworzyć skuteczne przekazy informacyjne w Internecie oraz organizować treści witryn w sposób adekwatny do potrzeb i oczekiwań użytkowników	EPI_K1_U13, EPI_K1_U25, EPI_K1_U27	zaliczenie na ocenę, projekt
Kompetencje społecznych - Student jest gotów do:			
K1	efektywnej pracy w grupie nad realizacją projektów	EPI_K1_K01, EPI_K1_K03	zaliczenie na ocenę, projekt
K2	do krytycznej oceny posiadanej wiedzy oraz akceptowania konieczności permanentnego rozwijania swoich umiejętności w odpowiedzi na nowe osiągnięcia nauki i praktyki	EPI_K1_K04	zaliczenie na ocenę, projekt

Bilans punktów ECTS

Forma aktywności studenta	Średnia liczba godzin* przeznaczonych na zrealizowane rodzaje zajęć	
ćwiczenia	30	
przygotowanie do ćwiczeń	10	
studiowanie literatury wskazanej przez prowadzącego zajęcia	10	
przygotowanie projektu	25	
Łączny nakład pracy studenta	Liczba godzin 75	ECTS 3.0
Liczba godzin kontaktowych	Liczba godzin 30	ECTS 1.0

* godzina (lekcyjna) oznacza 45 minut

Treści programowe

Lp.	Treści programowe	Efekty uczenia się dla przedmiotu
1.	Zarządzanie informacją: pojęcie, koncepcje, wymiary i aspekty.	W1
2.	Informacja jako przedmiot zarządzania. Dane, informacja i wiedza. Systemy i procesy informacyjne. Internet jako środowisko informacyjne. Różne perspektywy zarządzania informacją w Internecie: dostawca i odbiorca.	W1, W2

3.	Wstęp do architektury informacji.	W2, U2
4.	Projektowanie treści i struktur zorientowanych na potrzeby i oczekiwania użytkowników (user-centered design). Podstawowe zasady user experience design.	W2, U2
5.	Użytkownik w procesie projektowania treści. Wybrane techniki włączania użytkowników w proces kreowania treści. Podstawy webritingu.	W2, U2
6.	Podstawy analizy zachowań użytkownika informacji w Internecie i jej wykorzystanie do kreowania treści, organizowania informacji i zapewnienia widoczności witryny WWW.	W2, W3, U1, U2
7.	Ocena zasobów WWW. Wybrane metody, w tym audyt serwisów WWW w zakresie użyteczności, dostępności i optymalizacji pod kątem wyszukiwarek.	W3, U1
8.	Praca nad własnymi projektami i prezentacja wyników.	W3, U1, K1, K2

Informacje rozszerzone

Metody nauczania:

metoda projektów, dyskusja, analiza przypadków, ćwiczenia przedmiotowe, konsultacje

Rodzaj zajęć	Formy zaliczenia	Warunki zaliczenia przedmiotu
ćwiczenia	zaliczenie na ocenę, projekt	Zaliczenie na ocenę. Warunkiem uzyskania zaliczenia ćwiczeń jest uczestnictwo w zajęciach - dopuszczalne 2 nieobecności, wykonywanie zalecanych zadań oraz terminowe wykonanie i zaliczenie projektu zgodnie z wymaganiami przedstawionymi przez prowadzącego zajęcia. Warunki zaliczenia przedmiotu i kryteria oceny podawane są na początku zajęć. Skala ocen jest zgodna z Regulaminem Studiów UJ.

Psycholingwistyczne mechanizmy percepcji

Karta opisu przedmiotu

Informacje podstawowe

<p>Kierunek studiów elektroniczne przetwarzanie informacji</p> <p>Ścieżka -</p> <p>Jednostka organizacyjna Wydział Zarządzania i Komunikacji Społecznej</p> <p>Poziom kształcenia pierwszego stopnia</p> <p>Forma studiów studia stacjonarne</p> <p>Profil studiów ogólnoakademicki</p> <p>Obligatoryjność obowiązkowy</p>	<p>Cykl kształcenia 2023/24</p> <p>Kod przedmiotu UJ.WZEPIS.180.5ca75b5863a48.23</p> <p>Języki wykładowe Polski</p> <p>Dyscypliny Językoznawstwo</p> <p>Klasyfikacja ISCED 0232 Literatura i językoznawstwo (lingwistyka)</p>
---	--

<p>Okres Semestr 4</p>	<p>Forma weryfikacji uzyskanych efektów uczenia się egzamin</p> <p>Sposób realizacji i godziny zajęć wykład: 30</p>	<p>Liczba punktów ECTS 3.0</p>
-----------------------------------	---	---

Cele kształcenia dla przedmiotu

C1	Wprowadzenie podstawowych zagadnień odbioru i przetwarzania informacji głównie za pomocą języka
----	---

Efekty uczenia się dla przedmiotu

Kod	Efekty w zakresie	Kierunkowe efekty uczenia się	Metody weryfikacji
Wiedzy - Student zna i rozumie:			
W1	w stopniu podstawowym psycholingwistyczne mechanizmy percepcji	EPI_K1_W19	egzamin pisemny
Umiejętności - Student potrafi:			

U1	potrafi wykorzystać znajomość mechanizmów percepcji przy projektowaniu	EPI_K1_U27	egzamin pisemny
----	--	------------	-----------------

Bilans punktów ECTS

Forma aktywności studenta	Średnia liczba godzin* przeznaczonych na zrealizowane rodzaje zajęć	
wykład	30	
uczestnictwo w egzaminie	4	
przygotowanie do egzaminu	15	
studiowanie literatury wskazanej przez prowadzącego zajęcia	25	
samodzielna nauka dotycząca treści poruszanych na zajęciach	12	
konsultacje	4	
Łączny nakład pracy studenta	Liczba godzin 90	ECTS 3.0
Liczba godzin kontaktowych	Liczba godzin 30	ECTS 1.0

* godzina (lekcyjna) oznacza 45 minut

Treści programowe

Lp.	Treści programowe	Efekty uczenia się dla przedmiotu
1.	Poznanie mechanizmów funkcjonowania procesów kognitywnych człowieka osadzonych w aktywnym ludzkim mózgu i umyśle z perspektywy języka, omawiane są, m.in.: - percepcje człowieka ze szczególnym uwzględnieniem percepcji wzrokowej i słuchowej, - proces kontrolny: uwaga - przetwarzanie informacji językowej - zapamiętywanie informacji ze szczególnym uwzględnieniem pamięci semantycznej, - język a emocje.	W1, U1

Informacje rozszerzone

Metody nauczania:

wykład konwersatoryjny, wykład z prezentacją multimedialną, konsultacje

Rodzaj zajęć	Formy zaliczenia	Warunki zaliczenia przedmiotu
wykład	egzamin pisemny	obecność, aktywny udział w wykładach

Wymagania wstępne i dodatkowe

Zaliczenie przedmiotów: *Projektowanie graficzne, Wstęp do semantyki.*



System interakcyjny
Karta opisu przedmiotu

Informacje podstawowe

Kierunek studiów elektroniczne przetwarzanie informacji	Cykl kształcenia 2023/24
Ścieżka -	Kod przedmiotu UJ.WZEPIS.180.5ca75b5861c74.23
Jednostka organizacyjna Wydział Zarządzania i Komunikacji Społecznej	Języki wykładowe Polski
Poziom kształcenia pierwszego stopnia	Dyscypliny Informatyka
Forma studiów studia stacjonarne	Klasyfikacja ISCED 0613 Tworzenie i analiza oprogramowania i aplikacji
Profil studiów ogólnoakademicki	
Obligatoryjność obowiązkowy	

Okres Semestr 4	Forma weryfikacji uzyskanych efektów uczenia się zaliczenie na ocenę	Liczba punktów ECTS 4.0
	Sposób realizacji i godziny zajęć laboratoria: 30	

Cele kształcenia dla przedmiotu

C1	Przekazanie praktycznej wiedzy z zakresu tworzenia aplikacji internetowych w architekturze klient-serwer przy użyciu języka PHP i bazy danych MySQL.
----	--

Efekty uczenia się dla przedmiotu

Kod	Efekty w zakresie	Kierunkowe efekty uczenia się	Metody weryfikacji
Wiedzy - Student zna i rozumie:			

W1	metody programowaniu aplikacji internetowych oraz odpowiednie strukturalne i obiektowe języki programowania wysokiego poziomu	EPI_K1_W02, EPI_K1_W03, EPI_K1_W05, EPI_K1_W06, EPI_K1_W07, EPI_K1_W09	zaliczenie pisemne, zaliczenie na ocenę
Umiejętności - Student potrafi:			
U1	zaprojektować i wykonać interakcyjny system WWW, współpracujący z bazą danych	EPI_K1_U01, EPI_K1_U02, EPI_K1_U05, EPI_K1_U06, EPI_K1_U08, EPI_K1_U15	zaliczenie pisemne, zaliczenie na ocenę
Kompetencji społecznych - Student jest gotów do:			
K1	właściwego określania priorytetów służących realizacji określonego przez siebie lub innych zadania, a także do wytyczania kolejnych etapów pracy	EPI_K1_K01, EPI_K1_K03	zaliczenie na ocenę

Bilans punktów ECTS

Forma aktywności studenta	Średnia liczba godzin* przeznaczonych na zrealizowane rodzaje zajęć	
laboratoria	30	
przygotowanie do ćwiczeń	60	
przygotowanie do sprawdzianu	30	
Łączny nakład pracy studenta	Liczba godzin 120	ECTS 4.0
Liczba godzin kontaktowych	Liczba godzin 30	ECTS 1.0
Nakład pracy związany z zajęciami o charakterze praktycznym	Liczba godzin 30	ECTS 1.0

* godzina (lekcyjna) oznacza 45 minut

Treści programowe

Lp.	Treści programowe	Efekty uczenia się dla przedmiotu
1.	Wprowadzenie do programowania w języku PHP	W1
2.	Tworzenie komentarzy w formacie phpDoc	W1
3.	Narzędzia statycznej analizy kodu	W1
4.	Warstwowa struktura aplikacji	U1
5.	Wprowadzenie do programowania obiektowego	W1
6.	Obsługa zewnętrznych bibliotek w aplikacji	W1, U1, K1
7.	Routing w aplikacji	U1, K1
8.	System szablonów	U1, K1
9.	Lokalizacja aplikacji	U1, K1

10.	Obsługa bazy danych	U1, K1
11.	Obsługa formularzy	U1, K1
12.	Walidacja danych wejściowych	U1, K1
13.	Autentykacja i autoryzacja użytkowników	U1, K1

Informacje rozszerzone

Metody nauczania:

wykład z prezentacją multimedialną, analiza przypadków, ćwiczenia laboratoryjne, metody e-learningowe, ćwiczenia przedmiotowe

Rodzaj zajęć	Formy zaliczenia	Warunki zaliczenia przedmiotu
laboratoria	zaliczenie pisemne, zaliczenie na ocenę	Pozytywna ocena z przeprowadzonych sprawdzianów – kryteria oceny oraz warunki zaliczenia przedmiotu podane przy rozpoczęciu zajęć. Skala ocen zgodna z Regulaminem Studiów UJ.

Wymagania wstępne i dodatkowe

Zaliczenie przedmiotów: *Wstęp do informatyki, Wprowadzenie do programowania, Wprowadzenie do programowania - projekt, Systemy operacyjne i sieci, Algorytmy i struktury danych, Bazy danych 1, Bazy danych 2, Bazy danych 2 - projekt, Dokument hipertekstowy, Dokument hipertekstowy - projekt, Technologie internetowe - wprowadzenie.*



Animacja komputerowa – projekt

Karta opisu przedmiotu

Informacje podstawowe

Kierunek studiów elektroniczne przetwarzanie informacji	Cykl kształcenia 2023/24
Ścieżka -	Kod przedmiotu UJ.WZEPIS.180.5ca75b5868ed2.23
Jednostka organizacyjna Wydział Zarządzania i Komunikacji Społecznej	Języki wykładowe Polski
Poziom kształcenia pierwszego stopnia	Dyscypliny Informatyka
Forma studiów studia stacjonarne	Klasyfikacja ISCED 0613 Tworzenie i analiza oprogramowania i aplikacji
Profil studiów ogólnoakademicki	
Obligatoryjność fakultatywny	

Okres Semestr 4	Forma weryfikacji uzyskanych efektów uczenia się zaliczenie na ocenę	Liczba punktów ECTS 5.0
	Sposób realizacji i godziny zajęć ćwiczenia: 15	

Cele kształcenia dla przedmiotu

C1	Wdrożenie do posługiwania się programami do animacji komputerowej.
----	--

Efekty uczenia się dla przedmiotu

Kod	Efekty w zakresie	Kierunkowe efekty uczenia się	Metody weryfikacji
Wiedzy - Student zna i rozumie:			
W1	posługiwanie się programami do animacji rysunkowej i rzeczywistej	EPI_K1_W11	zaliczenie na ocenę, projekt
Umiejętności - Student potrafi:			

U1	wykonać kilkuminutową komputerową animację rysunkową	EPI_K1_U12	zaliczenie na ocenę, projekt
U2	wykonać kilkudziesięciosiekundową animację trójwymiarową	EPI_K1_U12	zaliczenie na ocenę, projekt

Bilans punktów ECTS

Forma aktywności studenta	Średnia liczba godzin* przeznaczonych na zrealizowane rodzaje zajęć	
ćwiczenia	15	
przygotowanie projektu	90	
zapoznanie się z e-podręcznikiem	15	
rozwiązywanie zadań problemowych	15	
Łączny nakład pracy studenta	Liczba godzin 135	ECTS 5.0
Liczba godzin kontaktowych	Liczba godzin 15	ECTS 0.6

* godzina (lekcyjna) oznacza 45 minut

Treści programowe

Lp.	Treści programowe	Efekty uczenia się dla przedmiotu
1.	Kurs pakietu Maxon Cinema 4D	W1, U1, U2

Informacje rozszerzone

Metody nauczania:

metoda projektów, wykład z prezentacją multimedialną, analiza przypadków, rozwiązywanie zadań, ćwiczenia laboratoryjne, ćwiczenia przedmiotowe, konsultacje

Rodzaj zajęć	Formy zaliczenia	Warunki zaliczenia przedmiotu
ćwiczenia	zaliczenie na ocenę, projekt	Zaliczenie projektu z oceną trudności pracochłonności i jakości wykonania.



UNIWERSYTET
JAGIELLOŃSKI
W KRAKOWIE

System interakcyjny – projekt Karta opisu przedmiotu

Informacje podstawowe

Kierunek studiów elektroniczne przetwarzanie informacji	Cykl kształcenia 2023/24
Ścieżka -	Kod przedmiotu UJ.WZEPIS.180.5ca75b586b9b9.23
Jednostka organizacyjna Wydział Zarządzania i Komunikacji Społecznej	Języki wykładowe Polski
Poziom kształcenia pierwszego stopnia	Dyscypliny Informatyka
Forma studiów studia stacjonarne	Klasyfikacja ISCED 0613 Tworzenie i analiza oprogramowania i aplikacji
Profil studiów ogólnoakademicki	
Obligatoryjność fakultatywny	

Okres Semestr 4	Forma weryfikacji uzyskanych efektów uczenia się zaliczenie na ocenę	Liczba punktów ECTS 5.0
	Sposób realizacji i godziny zajęć ćwiczenia: 15	

Cele kształcenia dla przedmiotu

C1	Przekazanie praktycznej wiedzy z zakresu tworzenia aplikacji internetowych w architekturze klient-serwer przy użyciu języka PHP i bazy danych MySQL.
----	--

Efekty uczenia się dla przedmiotu

Kod	Efekty w zakresie	Kierunkowe efekty uczenia się	Metody weryfikacji
Wiedzy - Student zna i rozumie:			

W1	metody programowaniu aplikacji internetowych oraz odpowiednie strukturalne i obiektowe języki programowania wysokiego poziomu	EPI_K1_W02, EPI_K1_W03, EPI_K1_W05, EPI_K1_W06, EPI_K1_W07, EPI_K1_W09	zaliczenie na ocenę, projekt
Umiejętności - Student potrafi:			
U1	zaprojektować i wykonać interakcyjny system WWW, współpracujący z bazą danych	EPI_K1_U01, EPI_K1_U02, EPI_K1_U05, EPI_K1_U06, EPI_K1_U08, EPI_K1_U15	zaliczenie na ocenę, projekt
Kompetencji społecznych - Student jest gotów do:			
K1	właściwego określania priorytetów służących realizacji określonego przez siebie lub innych zadania, a także do wytyczania kolejnych etapów pracy	EPI_K1_K01, EPI_K1_K02, EPI_K1_K03	zaliczenie na ocenę, projekt

Bilans punktów ECTS

Forma aktywności studenta	Średnia liczba godzin* przeznaczonych na zrealizowane rodzaje zajęć	
ćwiczenia	15	
przygotowanie do ćwiczeń	15	
przygotowanie projektu	120	
Łączny nakład pracy studenta	Liczba godzin 150	ECTS 5.0
Liczba godzin kontaktowych	Liczba godzin 15	ECTS 0.6

* godzina (lekcyjna) oznacza 45 minut

Treści programowe

Lp.	Treści programowe	Efekty uczenia się dla przedmiotu
1.	Tworzenie aplikacji internetowej na przykładzie wybranego frameworka	W1, U1
2.	Specyfikacja projektu aplikacji internetowej	W1, U1, K1
3.	Budowa aplikacji internetowej	W1, U1, K1

Informacje rozszerzone

Metody nauczania:

ćwiczenia laboratoryjne, metody e-learningowe

Rodzaj zajęć	Formy zaliczenia	Warunki zaliczenia przedmiotu
ćwiczenia	zaliczenie na ocenę, projekt	Prezentacja i obrona samodzielnie przygotowanego projektu. Kryteria oceny podane studentom przed przystąpieniem do realizacji projektu. Skala ocen zgodna z Regulaminem Studiów UJ.

Wymagania wstępne i dodatkowe

System interakcyjny



User Experience Design - projekt

Karta opisu przedmiotu

Informacje podstawowe

Kierunek studiów elektroniczne przetwarzanie informacji	Cykl kształcenia 2023/24
Ścieżka -	Kod przedmiotu UJ.WZEPIS.180.640084a32d695.23
Jednostka organizacyjna Wydział Zarządzania i Komunikacji Społecznej	Języki wykładowe Polski
Poziom kształcenia pierwszego stopnia	Dyscypliny Nauki o komunikacji społecznej i mediach
Forma studiów studia stacjonarne	Klasyfikacja ISCED 0300 Nauki społeczne, dziennikarstwo i informacja nieokreślone dalej
Profil studiów ogólnoakademicki	
Obligatoryjność fakultatywny	

Okres Semestr 4	Forma weryfikacji uzyskanych efektów uczenia się zaliczenie na ocenę	Liczba punktów ECTS 5.0
	Sposób realizacji i godziny zajęć ćwiczenia laboratoryjne: 15	

Cele kształcenia dla przedmiotu

C1	Cel zajęć stanowi praktyczne wykorzystanie umiejętności i wiedzy z zakresu User Experience Design.
----	--

Efekty uczenia się dla przedmiotu

Kod	Efekty w zakresie	Kierunkowe efekty uczenia się	Metody weryfikacji
Wiedzy - Student zna i rozumie:			
W1	przydatność metodyk zwinnych, w tym Scrum, w projektach User Experience	EPI_K1_W28, EPI_K1_W29	zaliczenie na ocenę, projekt

W2	metodykę projektowania i prowadzenia badań doświadczeń użytkownika serwisów WWW i aplikacji mobilnych	EPI_K1_W14, EPI_K1_W25, EPI_K1_W28, EPI_K1_W29	zaliczenie na ocenę, projekt
W3	przydatność i sposoby tworzenia prototypów w projektach User Experience	EPI_K1_W14, EPI_K1_W28, EPI_K1_W29	zaliczenie na ocenę, projekt
W4	przydatność i zasady opisywania zrealizowanych projektów User Experience pod kątem budowy własnego portfolio	EPI_K1_W18, EPI_K1_W25, EPI_K1_W28	zaliczenie na ocenę, projekt
Umiejętności - Student potrafi:			
U1	zastosować wybraną metodykę pracy w projektach User Experience	EPI_K1_U10, EPI_K1_U28	zaliczenie na ocenę, projekt
U2	zaprojektować badania doświadczeń użytkownika serwisu WWW lub aplikacji mobilnej z wykorzystaniem wybranej techniki	EPI_K1_U10, EPI_K1_U27, EPI_K1_U28	zaliczenie na ocenę, projekt
U3	przeprowadzić badania doświadczeń użytkownika serwisu WWW lub aplikacji mobilnej z wykorzystaniem wybranej techniki	EPI_K1_U10, EPI_K1_U27	zaliczenie na ocenę, projekt
U4	zinterpretować i przedstawić wyniki zrealizowanych badań User Experience	EPI_K1_U10, EPI_K1_U27	zaliczenie na ocenę, projekt
U5	przygotować prototyp interfejsu użytkownika serwisu WWW lub aplikacji mobilnej	EPI_K1_U09, EPI_K1_U13, EPI_K1_U15, EPI_K1_U25, EPI_K1_U27	zaliczenie na ocenę, projekt
U6	obsługiwać wybrane narzędzie do tworzenia prototypów (np. Axure, Figma)	EPI_K1_U09, EPI_K1_U28	zaliczenie na ocenę, projekt
U7	opisać zrealizowany projekt pod kątem portfolio	EPI_K1_U27, EPI_K1_U29	zaliczenie na ocenę, projekt
Kompetencje społecznych - Student jest gotów do:			
K1	do świadomego planowania swoich działań, właściwego określania priorytetów służących ich realizacji, a także do wytyczania kolejnych etapów pracy oraz ich odpowiedzialnego wykonania	EPI_K1_K03	zaliczenie na ocenę, projekt
K2	do krytycznej oceny posiadanych umiejętności i wiedzy, akceptowania konieczności permanentnego rozwijania swojej wiedzy i umiejętności w odpowiedzi na nowe osiągnięcia nauki i praktyki oraz zmieniające się trendy kulturowe, społeczne i ekonomiczne	EPI_K1_K04	zaliczenie na ocenę, projekt

Bilans punktów ECTS

Forma aktywności studenta	Średnia liczba godzin* przeznaczonych na zrealizowane rodzaje zajęć
ćwiczenia laboratoryjne	15
studiowanie literatury wskazanej przez prowadzącego zajęcia	20
przygotowanie projektu	85
konsultacje	2

poprawa projektu	8	
Łączny nakład pracy studenta	Liczba godzin 130	ECTS 5.0
Liczba godzin kontaktowych	Liczba godzin 15	ECTS 0.6

* godzina (lekcyjna) oznacza 45 minut

Treści programowe

Lp.	Treści programowe	Efekty uczenia się dla przedmiotu
1.	Zwinne metodyki pracy w projektach User Experience, w tym praktyczne aspekty zastosowania metodyki Scrum (role, artefakty, wydarzenia i zasady)	W1, U1
2.	Projektowanie i prowadzenie badań doświadczeń użytkownika stron internetowych i aplikacji mobilnych za pomocą wybranych technik (np. analiza heurystyk, sortowanie kart, think-aloud protocol) – określenie celu badań, dobór techniki badawczej, opracowanie narzędzi badawczych, dobór użytkowników, przeprowadzenie badań, interpretacja i przedstawienie wyników	W2, U2, U3, U4, K1, K2
3.	Prototypowanie interfejsu użytkownika wybranej strony WWW lub aplikacji mobilnej, w tym podstawy obsługi wybranych narzędzi informatycznych stosowanych w User Experience (np. Axure, Figma)	W3, U5, U6
4.	Opis zrealizowanego projektu UX w kontekście portfolio	W4, U7, K1, K2

Informacje rozszerzone

Metody nauczania:

ćwiczenia przedmiotowe, konsultacje, wykład z prezentacją multimedialną, metoda projektów

Rodzaj zajęć	Formy zaliczenia	Warunki zaliczenia przedmiotu
ćwiczenia laboratoryjne	zaliczenie na ocenę, projekt	Zaliczenie przedmiotu wymaga spełnienia następujących warunków: (1) obecności na zajęciach (dopuszczalna jedna nieobecność), (2) aktywnego udziału w dyskusjach prowadzonych podczas zajęć, (3) przygotowania i przedstawienia projektu zaliczeniowego (projekt polega na przeprowadzaniu badań doświadczeń użytkownika wybranej strony WWW lub aplikacji mobilnej oraz przygotowaniu prototypu interfejsu użytkownika)



Praktyka zawodowa
Karta opisu przedmiotu

Informacje podstawowe

Kierunek studiów elektroniczne przetwarzanie informacji	Cykl kształcenia 2023/24
Ścieżka -	Kod przedmiotu UJ.WZEPIS.180.5ca75696b26b0.23
Jednostka organizacyjna Wydział Zarządzania i Komunikacji Społecznej	Języki wykładowe Polski
Poziom kształcenia pierwszego stopnia	Dyscypliny Informatyka
Forma studiów studia stacjonarne	Klasyfikacja ISCED 0417 Umiejętności związane z miejscem pracy
Profil studiów ogólnoakademicki	
Obligatoryjność obowiązkowy	

Okres Semestr 4	Forma weryfikacji uzyskanych efektów uczenia się zaliczenie	Liczba punktów ECTS 2.0
	Sposób realizacji i godziny zajęć praktyka zawodowa: 60	

Cele kształcenia dla przedmiotu

C1	Zastosowane wiedzy zdobytej na zajęciach w praktyce oraz poszerzenie jej.
	Poznanie potencjalnego miejsca pracy.

Efekty uczenia się dla przedmiotu

Kod	Efekty w zakresie	Kierunkowe efekty uczenia się	Metody weryfikacji
Wiedzy - Student zna i rozumie:			

W1	wybraną terminologię naukową i profesjonalną związaną z projektowaniem i programowaniem interakcji człowiek system, projektowaniem funkcjonalnych interfejsów oraz tworzeniem skutecznych przekazów elektronicznych	EPI_K1_W02	zaliczenie
W2	aktualnie stosowaną metodykę wykonywania zadań, jak również procedury, narzędzia, technologie i dobre praktyki stosowane w wybranym obszarze działalności profesjonalnej związanej z projektowaniem interakcji człowiek-system	EPI_K1_W09, EPI_K1_W14, EPI_K1_W18	zaliczenie
Umiejętności - Student potrafi:			
U1	samodzielnie zdobywać nową wiedzę i rozwijać umiejętności zawodowe w wybranym obszarze działalności profesjonalnej	EPI_K1_U28	zaliczenie
U2	uczestniczyć w realizacji wybranych, typowych procesów realizowanych w jednostkach przyjmujących na praktykę	EPI_K1_U13, EPI_K1_U17, EPI_K1_U19, EPI_K1_U25, EPI_K1_U26	zaliczenie
U3	zastosować wiedzę o regulacjach prawnych w praktyce zawodowej, mając świadomość konieczności zasięgnięcia porad specjalisty w sytuacjach szczególnych	EPI_K1_U31	zaliczenie
Kompetencje społecznych - Student jest gotów do:			
K1	odpowiedzialnego wykonywania powierzonych zadań, dążąc do osiągnięcia jak najlepszego wyniku i mając na uwadze budowanie prawidłowych relacji interpersonalnych w miejscu pracy	EPI_K1_K01, EPI_K1_K02, EPI_K1_K03, EPI_K1_K04	zaliczenie

Bilans punktów ECTS

Forma aktywności studenta	Średnia liczba godzin* przeznaczonych na zrealizowane rodzaje zajęć	
praktyka zawodowa	60	
Łączny nakład pracy studenta	Liczba godzin 60	ECTS 2.0
Liczba godzin kontaktowych	Liczba godzin 60	ECTS 2.0
Nakład pracy związany z zajęciami o charakterze praktycznym	Liczba godzin 60	ECTS 2.0

* godzina (lekcyjna) oznacza 45 minut

Treści programowe

Lp.	Treści programowe	Efekty uczenia się dla przedmiotu
1.	Podstawowe zasady bezpieczeństwa i higieny pracy, adekwatne do zakresu obowiązków wykonywanych w trakcie praktyki. Wybrane aspekty kultury organizacyjnej instytucji przyjmującej na praktyki, w tym aspekty prawne i etyczne prowadzonej działalności.	U3, K1

2.	Podstawowa terminologia profesjonalna z obszaru działalności instytucji przyjmującej na praktyki w zależności od wyboru opcji praktyk.	W1
3.	Metodyka wykonywania zadań, procedury, narzędzia, technologie i dobre praktyki stosowane w wybranym na potrzeby praktyk obszarze działalności profesjonalnej.	W2, U2
4.	Samodzielne zdobywanie nowej wiedzy i rozwijanie umiejętności zawodowych w wybranym obszarze działalności profesjonalnej.	W1, W2, U1, K1
5.	Udział w realizacji wybranych, typowych procesów realizowanych w jednostkach przyjmujących na praktykę.	W2, U2, K1

Informacje rozszerzone

Metody nauczania:

ćwiczenia przedmiotowe, rozwiązywanie zadań, metoda projektów

Rodzaj zajęć	Formy zaliczenia	Warunki zaliczenia przedmiotu
praktyka zawodowa	zaliczenie	Zrealizowanie 60 godzin w miejscu praktyki poprzez wykonywanie powierzonych zadań poświadczonych w Dzienniku praktyk.

Wymagania wstępne i dodatkowe

Studenci odbywają praktyki w wymiarze 60 godzin (2 ECTS) w wybranej firmie lub instytucji publicznej prowadzącej działalność zgodną z profilem jednej z trzech ścieżek kształcenia realizowanej na kierunku elektroniczne przetwarzanie informacji: programista i projektant aplikacji internetowych, user experience designer oraz webwriter. Doborem instytucji partnerskich, organizacją praktyk oraz ich monitorowaniem zajmuje się wyznaczony koordynator praktyk zgodnie z przyjętymi przez Radę Instytutu zasadami organizacji praktyk i na bazie obowiązującego na Wydziale ZIKS UJ wzoru umowy.



Kompozycja z elementami retoryki Karta opisu przedmiotu

Informacje podstawowe

Kierunek studiów elektroniczne przetwarzanie informacji	Cykl kształcenia 2023/24
Ścieżka -	Kod przedmiotu UJ.WZEPIS.1100.5ca75b58799e1.23
Jednostka organizacyjna Wydział Zarządzania i Komunikacji Społecznej	Języki wykładowe Polski
Poziom kształcenia pierwszego stopnia	Dyscypliny Językoznawstwo
Forma studiów studia stacjonarne	Klasyfikacja ISCED 0232 Literatura i językoznawstwo (lingwistyka)
Profil studiów ogólnoakademicki	
Obligatoryjność obowiązkowy	

Okres Semestr 5	Forma weryfikacji uzyskanych efektów uczenia się egzamin	Liczba punktów ECTS 3.0
	Sposób realizacji i godziny zajęć wykład: 30 ćwiczenia: 30	

Cele kształcenia dla przedmiotu

C1	Zapoznanie studentów z zasadami poprawnej kompozycji tekstów tradycyjnych (przeznaczonych do czytania w druku).
C2	Przekazanie wiedzy z zakresu retoryki jako obecnie interdyscyplinarnej dziedziny wiedzy.
C3	Uświadomienie słuchaczom problemów związanych z posługiwaniem się językiem jako narzędziem perswazji (presupozycje, błędy logiczne, ramy poznawcze, manipulacja).

Efekty uczenia się dla przedmiotu

Kod	Efekty w zakresie	Kierunkowe efekty uczenia się	Metody weryfikacji
-----	-------------------	-------------------------------	--------------------

Wiedzy - Student zna i rozumie:			
W1	zasady budowania spójnego tekstu pisanego i mówionego (kwestia planu, kompozycji i stylu)	EPI_K1_W17	egzamin pisemny, zaliczenie na ocenę
W2	wymienić poszczególne działy retoryki i to, czym każdy z nich się obecnie zajmuje	EPI_K1_W17	egzamin pisemny
W3	rodzaje argumentacji, logiczne i paralogiczne formy dowodzenia	EPI_K1_W17	egzamin pisemny, zaliczenie na ocenę
W4	student rozpoznaje zarówno werbalne, jak i niewerbalne środki perswazji	EPI_K1_W17, EPI_K1_W19	egzamin pisemny, zaliczenie na ocenę
Umiejętności - Student potrafi:			
U1	rozpoznać i zastosować w praktyce figury retoryczne oraz tropy	EPI_K1_U17, EPI_K1_U19	egzamin pisemny, zaliczenie na ocenę
U2	przeanalizować i nazwać użyte w tekście własnym lub cudzym argumenty, ocenić ich logikę, trafność i perswazyjną skuteczność	EPI_K1_U17, EPI_K1_U19	egzamin pisemny, zaliczenie na ocenę
U3	napisać przekonujący i spójny tekst o jasnej strukturze	EPI_K1_U17, EPI_K1_U19	zaliczenie na ocenę
U4	przygotować i wygłosić poprawną pod względem retorycznym prezentację z użyciem slajdów	EPI_K1_U17, EPI_K1_U29	zaliczenie na ocenę
U5	student jest świadom działania erystyki, manipulacji i propagandy, potrafi bronić się przed ich wpływem	EPI_K1_U17, EPI_K1_U19	zaliczenie na ocenę
Kompetencji społecznych - Student jest gotów do:			
K1	prowadzenia merytorycznej dyskusji i współpracy z innymi osobami przy rozwiązywaniu problemów dzięki umiejętności jasnego stawiania problemu, odpowiedniej argumentacji i strukturyzowania wypowiedzi	EPI_K1_K01, EPI_K1_K02, EPI_K1_K03	zaliczenie na ocenę
K2	student jest przygotowany do nawiązywania lepszych kontaktów społecznych przez wykorzystanie podstawowej wiedzy z zakresu psychologii perswazji	EPI_K1_K01, EPI_K1_K02	zaliczenie na ocenę

Bilans punktów ECTS

Forma aktywności studenta	Średnia liczba godzin* przeznaczonych na zrealizowane rodzaje zajęć
wykład	30
ćwiczenia	30
przygotowanie prezentacji multimedialnej	2
uczestnictwo w egzaminie	1
przygotowanie do egzaminu	3
przygotowanie do zajęć	2
samodzielna nauka dotycząca treści poruszanych na zajęciach	2

analiza wymagań	1	
zbieranie informacji do zadanej pracy	2	
konsultacje	1	
wykonanie ćwiczeń	2	
Łączny nakład pracy studenta	Liczba godzin 76	ECTS 3.0
Liczba godzin kontaktowych	Liczba godzin 60	ECTS 2.0

* godzina (lekcyjna) oznacza 45 minut

Treści programowe

Lp.	Treści programowe	Efekty uczenia się dla przedmiotu
1.	Historia i współczesność retoryki, retoryka wobec innych dziedzin.	W2, U1, U2, U3, U5, K1, K2
2.	Warunki skuteczności w publicznym występowaniu, rola komunikacji niewerbalnej.	W1, W4, U1, U2, U4, U5, K1
3.	Zastosowanie toposów inwencyjnych i kompozycyjnych.	W1, W2, U3, K1
4.	Formy i rodzaje argumentacji. Presupozycje, błędy logiczne, ramy mentalne i ich rola w argumentacji.	W1, W3, U2, U3, U5, K1
5.	Psychologiczne aspekty perswazji.	W1, W4, U2, U4, U5, K1, K2
6.	Reklama i perswazja.	W3, W4, U1, U2, U5, K2
7.	Kompozycja i logika wypowiedzi.	W1, W2, W3, U3, U4, K1
8.	Figury mowy i figury myśli, tropy.	W2, W4, U1, U3, U4, K1
9.	Propaganda i manipulacja: historia, teoria, praktyka.	W3, W4, U1, U2, U5, K2

Informacje rozszerzone

Metody nauczania:

analiza tekstów, burza mózgów, wykład konwencjonalny, wykład konwersatoryjny, wykład z prezentacją multimedialną, dyskusja, analiza przypadków, ćwiczenia przedmiotowe, konsultacje

Rodzaj zajęć	Formy zaliczenia	Warunki zaliczenia przedmiotu
wykład	egzamin pisemny	Zaliczenie z zajęć.
ćwiczenia	zaliczenie na ocenę	Obecność na zajęciach, znajomość materiału z wykładu, zrobienie prezentacji, napisanie wszystkich zadań pisemnych na ocenę pozytywną.

Wymagania wstępne i dodatkowe

Wiedza i umiejętności ze szkoły średniej dotyczące poprawnego pisania i wypowiedzania się w j. polskim. Zalecany wcześniejszy kurs poetyki - ze względu na znajomość środków stylistycznych oraz prozodii.

Modelowanie i projektowanie systemów komputerowych

Karta opisu przedmiotu

Informacje podstawowe

<p>Kierunek studiów elektroniczne przetwarzanie informacji</p> <p>Ścieżka -</p> <p>Jednostka organizacyjna Wydział Zarządzania i Komunikacji Społecznej</p> <p>Poziom kształcenia pierwszego stopnia</p> <p>Forma studiów studia stacjonarne</p> <p>Profil studiów ogólnoakademicki</p> <p>Obligatoryjność obowiązkowy</p>	<p>Cykl kształcenia 2023/24</p> <p>Kod przedmiotu UJ.WZEPIS.1100.5ca75b5874b66.23</p> <p>Języki wykładowe Polski</p> <p>Dyscypliny Informatyka</p> <p>Klasyfikacja ISCED 0613 Tworzenie i analiza oprogramowania i aplikacji</p>
---	---

<p>Okres Semestr 5</p>	<p>Forma weryfikacji uzyskanych efektów uczenia się egzamin</p> <p>Sposób realizacji i godziny zajęć wykład: 30 laboratoria: 30</p>	<p>Liczba punktów ECTS 4.0</p>
-----------------------------------	---	---

Cele kształcenia dla przedmiotu

C1	Przekazanie wiedzy z zakresu realizacji przedsięwzięć informatycznych oraz metodyk (strukturalnych i obiektowych) modelowania systemów komputerowych
----	--

Efekty uczenia się dla przedmiotu

Kod	Efekty w zakresie	Kierunkowe efekty uczenia się	Metody weryfikacji
Wiedzy - Student zna i rozumie:			

W1	student zna ogólne zasady realizacji przedsięwzięć informatycznych, ryzyka związane z takimi projektami i metody ich minimalizacji, modele (cykle) rozwoju oprogramowania, a także zna metodyki strukturalne i obiektowe modelowania systemów komputerowych.	EPI_K1_W13	egzamin pisemny, zaliczenie na ocenę
Umiejętności - Student potrafi:			
U1	sformułować szczegółową dokumentację wymagań użytkownika względem systemu komputerowego, umie wykonać strukturalny (klasyczny) oraz obiektowy model systemu komputerowego, umie wykonać relacyjny model struktur danych w systemie informatycznym.	EPI_K1_U13	zaliczenie na ocenę, projekt
Kompetencje społecznych - Student jest gotów do:			
K1	pracować indywidualnie i w zespole.	EPI_K1_K01	projekt

Bilans punktów ECTS

Forma aktywności studenta	Średnia liczba godzin* przeznaczonych na zrealizowane rodzaje zajęć	
wykład	30	
laboratoria	30	
przygotowanie projektu	20	
uczestnictwo w egzaminie	1	
przygotowanie do egzaminu	10	
przygotowanie do zajęć	10	
Łączny nakład pracy studenta	Liczba godzin 101	ECTS 4.0
Liczba godzin kontaktowych	Liczba godzin 60	ECTS 2.0
Nakład pracy związany z zajęciami o charakterze praktycznym	Liczba godzin 30	ECTS 1.0

* godzina (lekcyjna) oznacza 45 minut

Treści programowe

Lp.	Treści programowe	Efekty uczenia się dla przedmiotu
1.	Wprowadzenie do modelowania systemów komputerowych - cele, korzyści, zastosowania, historia rozwoju.	W1, U1, K1
2.	Cykle rozwoju oprogramowania i etapy, gdzie stosujemy metody modelowania systemów komputerowych.	W1, U1, K1

3.	Metody specyfikacji wymagań użytkownika względem systemu komputerowego (klasyczne i zwinne).	W1, U1, K1
4.	Modelowanie strukturalne systemu komputerowego na etapie analizy.	W1, U1, K1
5.	Modelowanie strukturalne systemu komputerowego na etapie projektowania.	W1, U1, K1
6.	Modelowanie relacyjne struktur danych.	W1, U1, K1
7.	Modelowanie obiektowe systemu komputerowego na etapie analizy.	W1, U1, K1
8.	Modelowanie obiektowe systemu komputerowego na etapie projektowania.	W1, U1, K1
9.	Elementy zarządzania przedsięwzięciami modelowania i konstrukcji systemów komputerowych.	W1, U1, K1

Informacje rozszerzone

Metody nauczania:

metoda projektów, wykład konwencjonalny, ćwiczenia laboratoryjne

Rodzaj zajęć	Formy zaliczenia	Warunki zaliczenia przedmiotu
wykład	egzamin pisemny	pozytywna ocena z egzaminu
laboratoria	zaliczenie na ocenę, projekt	pozytywna ocena z kolokwiów, zrealizowany projekt

Wymagania wstępne i dodatkowe

Znajomość zagadnień w ramach: wstępu do informatyki, wprowadzenia do programowania i algorytmów i struktur danych.



Programowanie w języku Python

Karta opisu przedmiotu

Informacje podstawowe

Kierunek studiów elektroniczne przetwarzanie informacji	Cykl kształcenia 2023/24
Ścieżka -	Kod przedmiotu UJ.WZEPIS.1100.5ca756aa0c291.23
Jednostka organizacyjna Wydział Zarządzania i Komunikacji Społecznej	Języki wykładowe Polski
Poziom kształcenia pierwszego stopnia	Dyscypliny Informatyka
Forma studiów studia stacjonarne	Klasyfikacja ISCED 0613 Tworzenie i analiza oprogramowania i aplikacji
Profil studiów ogólnoakademicki	
Obligatoryjność obowiązkowy	

Okres Semestr 5	Forma weryfikacji uzyskanych efektów uczenia się zaliczenie na ocenę	Liczba punktów ECTS 3.0
	Sposób realizacji i godziny zajęć ćwiczenia: 30	

Cele kształcenia dla przedmiotu

C1	Zapoznanie studentów z z obiektowym językiem Python.
----	--

Efekty uczenia się dla przedmiotu

Kod	Efekty w zakresie	Kierunkowe efekty uczenia się	Metody weryfikacji
Wiedzy - Student zna i rozumie:			
W1	student zna zasady programowania w języku Python.	EPI_K1_W03, EPI_K1_W13, EPI_K1_W14	zaliczenie na ocenę
Umiejętności - Student potrafi:			

U1	zastosować podstawowe wzorce projektowe.	EPI_K1_U01, EPI_K1_U02	zaliczenie na ocenę
----	--	------------------------	---------------------

Bilans punktów ECTS

Forma aktywności studenta	Średnia liczba godzin* przeznaczonych na zrealizowane rodzaje zajęć	
ćwiczenia	30	
samodzielna nauka dotycząca treści poruszanych na zajęciach	20	
rozwiązywanie zadań	30	
konsultacje	10	
Łączny nakład pracy studenta	Liczba godzin 90	ECTS 3.0
Liczba godzin kontaktowych	Liczba godzin 30	ECTS 1.0

* godzina (lekcyjna) oznacza 45 minut

Treści programowe

Lp.	Treści programowe	Efekty uczenia się dla przedmiotu
1.	Obsługa interpretera języka Python.	W1
2.	Typy danych w języku Python. Programowanie obiektowe: klasy, dziedziczenie, polimorfizm, dynamika klas w Pythonie.	U1

Informacje rozszerzone

Metody nauczania:

analiza przypadków, rozwiązywanie zadań, ćwiczenia laboratoryjne

Rodzaj zajęć	Formy zaliczenia	Warunki zaliczenia przedmiotu
ćwiczenia	zaliczenie na ocenę	Warunkiem zaliczenia jest zaliczenie pow. 50% zadań oraz zaliczenie kolokwium.

Przetwarzanie dźwięku

Karta opisu przedmiotu

Informacje podstawowe

<p>Kierunek studiów elektroniczne przetwarzanie informacji</p> <p>Ścieżka -</p> <p>Jednostka organizacyjna Wydział Zarządzania i Komunikacji Społecznej</p> <p>Poziom kształcenia pierwszego stopnia</p> <p>Forma studiów studia stacjonarne</p> <p>Profil studiów ogólnoakademicki</p> <p>Obligatoryjność obowiązkowy</p>	<p>Cykl kształcenia 2023/24</p> <p>Kod przedmiotu UJ.WZEPIS.1100.5ca75b587ba86.23</p> <p>Języki wykładowe Polski</p> <p>Dyscypliny Nauki o sztuce</p> <p>Klasyfikacja ISCED 0211 Techniki audiowizualne i produkcje mediów</p>
---	---

<p>Okres Semestr 5</p>	<p>Forma weryfikacji uzyskanych efektów uczenia się zaliczenie na ocenę</p> <p>Sposób realizacji i godziny zajęć konwersatorium: 30</p>	<p>Liczba punktów ECTS 4.0</p>
-----------------------------------	---	---

Cele kształcenia dla przedmiotu

C1	Przygotowanie studentów do samodzielnej pracy twórczej wykorzystującej różne formy udźwiękowania (w tym muzykę).
C2	Zapoznanie studentów z problematyką przetwarzania dźwięku oraz ze sprzętem i oprogramowaniem służącym do rejestracji i edycji dźwięku.
C3	Zapoznanie studentów z podstawową i uzupełniającą terminologią z zakresu akustyki, psychoakustyki, elektroakustyki i muzyki.
C4	Zapoznanie studentów z wybranymi podstawowymi i średnio-zawansowanymi zagadnieniami z zakresu akustyki, psychoakustyki, elektroakustyki i muzyki.
C5	Przedstawienie procesu realizacji projektów wykorzystujących dźwięk (w tym muzykę), a także zadań realizatora/kompozytora na etapie preprodukcji, produkcji i postprodukcji.
C6	Poszerzenie świadomości studentów w zakresie wiedzy na temat roli dźwięku w otaczającym nas świecie oraz funkcji dźwięku (w tym muzyki) w sztuce i mediach.

Efekty uczenia się dla przedmiotu

Kod	Efekty w zakresie	Kierunkowe efekty uczenia się	Metody weryfikacji
Wiedzy - Student zna i rozumie:			
W1	wybrane podstawowe zagadnienia z zakresu akustyki, psychoakustyki, elektroakustyki i muzyki,	EPI_K1_W12, EPI_K1_W23	zaliczenie na ocenę, projekt
W2	działanie i zastosowanie podstawowych urządzeń wykorzystywanych w pracy studyjnej,	EPI_K1_W12	zaliczenie na ocenę, projekt
W3	wybrane zagadnienia dotyczące obecności dźwięku w otaczającym nas świecie oraz w mediach i sztuce,	EPI_K1_W12, EPI_K1_W23	zaliczenie na ocenę, projekt
W4	na czym polega praca w programie do nagrywania i przetwarzania dźwięku.	EPI_K1_W12	zaliczenie na ocenę, projekt
Umiejętności - Student potrafi:			
U1	dokonać nagrania dźwięku, edycji dźwięku i wyeksportowania do gotowego pliku stworzonych przez siebie projektów audio,	EPI_K1_U22, EPI_K1_U25	zaliczenie na ocenę, projekt
U2	posługiwać się w podstawową terminologią z zakresu akustyki, psychoakustyki, elektroakustyki i muzyki.	EPI_K1_U19, EPI_K1_U22, EPI_K1_U25	zaliczenie na ocenę, projekt
Kompetencji społecznych - Student jest gotów do:			
K1	współpracy z zespołem na poziomach technicznym i artystycznym,	EPI_K1_K01, EPI_K1_K03	zaliczenie na ocenę, projekt
K2	świadomego funkcjonowania w społeczeństwie w odniesieniu do wiedzy o specyfice oddziaływania dźwięku i muzyki na człowieka zarówno w życiu codziennym, jak i w mediach oraz w sztuce.	EPI_K1_K01, EPI_K1_K03	zaliczenie na ocenę, projekt

Bilans punktów ECTS

Forma aktywności studenta	Średnia liczba godzin* przeznaczonych na zrealizowane rodzaje zajęć	
konwersatorium	30	
studiowanie literatury wskazanej przez prowadzącego zajęcia	10	
Przygotowywanie projektów	40	
poprawa projektu	5	
Przygotowanie prac pisemnych	20	
Samodzielne rozwiązywanie zadań komputerowych	5	
samodzielna nauka dotycząca treści poruszanych na zajęciach	10	
Łączny nakład pracy studenta	Liczba godzin 120	ECTS 4.0

Liczba godzin kontaktowych	Liczba godzin 30	ECTS 1.0
-----------------------------------	----------------------------	--------------------

* godzina (lekcyjna) oznacza 45 minut

Treści programowe

Lp.	Treści programowe	Efekty uczenia się dla przedmiotu
1.	Dźwięk z perspektywy akustycznej i psychoakustycznej. Podstawowe wiadomości z zakresu akustyki (drżenie, fala dźwiękowa, dźwięk). Rodzaje drgań, cechy fali dźwiękowej, rodzaje dźwięków. Podstawowe parametry akustyczne drgań, fali dźwiękowej i dźwięków.	W1, W2, W4, U1, U2, K1
2.	Dźwięk z perspektywy muzycznej. Terminologia związana z podstawowymi zagadnieniami muzycznymi.	W1, W3, U2, K1, K2
3.	Elementarne zagadnienia związane z zapisem nutowym.	W1, W3, U2, K1, K2
4.	Podstawowe urządzenia wykorzystywane w pracy studyjnej (analogowe i cyfrowe/wirtualne) do nagrywania, tworzenia i przetwarzania dźwięku i muzyki. Zagadnienie ogólne i szczegółowe.	W1, W2, U1, U2, K1
5.	Techniki i metody nagrywania, przetwarzania i edytowania dźwięku oraz tworzenia i edycji muzyki w programach komputerowych	W1, W2, U1, U2, K1
6.	Konwersja analogowo-cyfrowa - zagadnienia podstawowe.	W1, W2, U1, K1
7.	Dźwięk i muzyka w filmie - zagadnienia podstawowe.	W1, W3, U2, K1, K2
8.	Muzyka w przestrzeni radiowej - zagadnienia ogólne.	K1, K2
9.	Dźwięk w przestrzeni otaczającej człowieka (antropologia i ekologia dźwięku) - zagadnienia ogólne i wprowadzające w kontekście społecznym, artystycznym i technicznym.	W1, U1, K1, K2
10.	Internetowe banki i bazy dźwięków oraz muzyki.	U1, K1, K2

Informacje rozszerzone

Metody nauczania:

metoda projektów, konsultacje, ćwiczenia przedmiotowe, wykład z prezentacją multimedialną, wykład konwencjonalny, wykład konwersatoryjny, dyskusja

Rodzaj zajęć	Formy zaliczenia	Warunki zaliczenia przedmiotu
konwersatorium	zaliczenie na ocenę, projekt	Studenci przygotowują zadania/projekty audio. Wymagana obecność i aktywność na zajęciach. Szczegółowe warunki zaliczenia ustalane są na pierwszych zajęciach.



Przetwarzanie informacji w Internecie 2

Karta opisu przedmiotu

Informacje podstawowe

Kierunek studiów elektroniczne przetwarzanie informacji	Cykl kształcenia 2023/24
Ścieżka -	Kod przedmiotu UJ.WZEPIS.1100.640088d2eb636.23
Jednostka organizacyjna Wydział Zarządzania i Komunikacji Społecznej	Języki wykładowe Polski
Poziom kształcenia pierwszego stopnia	Dyscypliny Nauki o komunikacji społecznej i mediach
Forma studiów studia stacjonarne	Klasyfikacja ISCED 0399 Nauki społeczne, dziennikarstwo i informacja gdzie indziej niesklasyfikowane
Profil studiów ogólnoakademicki	
Obligatoryjność obowiązkowy	

Okres Semestr 5	Forma weryfikacji uzyskanych efektów uczenia się zaliczenie na ocenę	Liczba punktów ECTS 3.0
	Sposób realizacji i godziny zajęć ćwiczenia: 30	

Cele kształcenia dla przedmiotu

C1	Zasadniczym celem jest rozwijanie kompetencji w zakresie zarządzania informacją w Internecie, a w szczególności efektywnego pozyskiwania informacji z Internetu oraz projektowania i diagnostyki zasobów informacyjnych udostępnianych w Internecie [część 2].
----	--

Efekty uczenia się dla przedmiotu

Kod	Efekty w zakresie	Kierunkowe efekty uczenia się	Metody weryfikacji
Wiedzy - Student zna i rozumie:			

W1	podstawowe strategie i sposoby poszukiwania informacji w Internecie oraz rodzaje zasobów informacji w sieci, a także zasady i uwarunkowania oceny znalezionej informacji	EPI_K1_W25	zaliczenie na ocenę, projekt
Umiejętności - Student potrafi:			
U1	zaprojektować i zrealizować poszukiwanie informacji w Internecie (tzw. research) w sposób adekwatny do sytuacji problemowej, potrzeb informacyjnych i istniejących uwarunkowań kontekstowych	EPI_K1_U28, EPI_K1_U29	zaliczenie na ocenę, projekt
Kompetencji społecznych - Student jest gotów do:			
K1	efektywnej pracy w grupie nad realizacją projektów	EPI_K1_K01, EPI_K1_K03	zaliczenie na ocenę, projekt
K2	ustawicznego doskonalenia swoich kompetencji wyszukiwawczych	EPI_K1_K04	zaliczenie na ocenę, projekt

Bilans punktów ECTS

Forma aktywności studenta	Średnia liczba godzin* przeznaczonych na zrealizowane rodzaje zajęć	
ćwiczenia	30	
przygotowanie do ćwiczeń	10	
studiowanie literatury wskazanej przez prowadzącego zajęcia	10	
przygotowanie projektu	25	
Łączny nakład pracy studenta	Liczba godzin 75	ECTS 3.0
Liczba godzin kontaktowych	Liczba godzin 30	ECTS 1.0

* godzina (lekcyjna) oznacza 45 minut

Treści programowe

Lp.	Treści programowe	Efekty uczenia się dla przedmiotu
1.	Sytuacje problemowe, potrzeby informacyjne i możliwe działania. Uwarunkowania.	W1, U1
2.	Uniwersalne i specjalistyczne serwisy wyszukiwawcze.	W1, U1
3.	Konstruowanie zapytań. Słowa kluczowe a pole semantyczne i pole skojarzeniowe. Wzorce informacji dla wyszukiwania w tekście.	W1, U1
4.	Wybrane formy zasobów Internetu. Deep Web	W1, U1
5.	Wyszukiwanie informacji i zasobów biznesowych online	W1, U1
6.	Wyszukiwanie informacji i zasobów naukowych/technicznych online	W1, U1
7.	Badanie Internetu – statystyki i wykazy	W1, U1

8.	Ocena i selekcja informacji	W1, U1
9.	Strategie poszukiwania informacji w Internecie. Symulacje	W1, U1
10.	Praca nad własnymi projektami researchu i prezentacja wyników: od potrzeby do raportu	W1, U1, K1, K2

Informacje rozszerzone

Metody nauczania:

ćwiczenia przedmiotowe, analiza przypadków, dyskusja, metoda projektów

Rodzaj zajęć	Formy zaliczenia	Warunki zaliczenia przedmiotu
ćwiczenia	zaliczenie na ocenę, projekt	Zaliczenie na ocenę. Warunkiem uzyskania zaliczenia ćwiczeń jest uczestnictwo w zajęciach - dopuszczalne 2 nieobecności, wykonywanie zalecanych zadań oraz terminowe wykonanie i zaliczenie projektu zgodnie z wymaganiami przedstawionymi przez prowadzącego zajęcia. Warunki zaliczenia przedmiotu i kryteria oceny podawane są na początku zajęć. Skala ocen jest zgodna z Regulaminem Studiów UJ.

Wymagania wstępne i dodatkowe

Zaliczenie przedmiotu Przetwarzanie informacji w Internecie 1.

Sieci komputerowe

Karta opisu przedmiotu

Informacje podstawowe

<p>Kierunek studiów elektroniczne przetwarzanie informacji</p> <p>Ścieżka -</p> <p>Jednostka organizacyjna Wydział Zarządzania i Komunikacji Społecznej</p> <p>Poziom kształcenia pierwszego stopnia</p> <p>Forma studiów studia stacjonarne</p> <p>Profil studiów ogólnoakademicki</p> <p>Obligatoryjność obowiązkowy</p>	<p>Cykl kształcenia 2023/24</p> <p>Kod przedmiotu UJ.WZEPIS.1100.5cb0972f131d1.23</p> <p>Języki wykładowe Polski</p> <p>Dyscypliny Informatyka</p> <p>Klasyfikacja ISCED 0612 Projektowanie i administrowanie baz danych i sieci</p>
---	---

Okres Semestr 5	<p>Forma weryfikacji uzyskanych efektów uczenia się zaliczenie na ocenę</p> <p>Sposób realizacji i godziny zajęć laboratoria: 30</p>	Liczba punktów ECTS 4.0
---------------------------	--	-----------------------------------

Cele kształcenia dla przedmiotu

C1	Zapoznanie studentów z budową oraz działaniem sieci komputerowych.
----	--

Efekty uczenia się dla przedmiotu

Kod	Efekty w zakresie	Kierunkowe efekty uczenia się	Metody weryfikacji
Wiedzy - Student zna i rozumie:			
W1	student zna funkcje sieciowe systemu operacyjnego Linux/Unix.	EPI_K1_W05, EPI_K1_W06	zaliczenie na ocenę
Umiejętności - Student potrafi:			

U1	konfigurować przełączniki sieciowe i routery.	EPI_K1_U04	zaliczenie na ocenę
U2	student umie konfigurować warstwę sieciową na komputerach z systemem Linux/Unix.	EPI_K1_U03	zaliczenie na ocenę
U3	analizować wpisy w tablicy DNS i w tablicy routingu.	EPI_K1_U04	zaliczenie na ocenę

Bilans punktów ECTS

Forma aktywności studenta	Średnia liczba godzin* przeznaczonych na zrealizowane rodzaje zajęć	
laboratoria	30	
przygotowanie do zajęć	20	
rozwiązywanie zadań	20	
przygotowanie się do sprawdzianu zaliczeniowego	15	
konsultacje	5	
testowanie	10	
Łączny nakład pracy studenta	Liczba godzin 100	ECTS 4.0
Liczba godzin kontaktowych	Liczba godzin 30	ECTS 1.0
Nakład pracy związany z zajęciami o charakterze praktycznym	Liczba godzin 30	ECTS 1.0

* godzina (lekcyjna) oznacza 45 minut

Treści programowe

Lp.	Treści programowe	Efekty uczenia się dla przedmiotu
1.	Poznanie budowy i działania sieci komputerowych LAN i WAN, elementy sprzętowe (kable, światłowody, gniazda, standardy zarabiania wtyczek RJ45, karty sieciowe, konwertery, moduły, switchy, routery).	W1, U1
2.	Zapoznanie się z komunikacją sieciową i protokołami sieciowymi.	W1, U1, U3
3.	Różnice między modelami teoretycznym OSI a TCP sieci.	W1
4.	Konfiguracja stosu TCP w systemie Linux/Unix.	U2
5.	Konfiguracja przełączników i routerów firmy Cisco.	U1
6.	Wykorzystanie zdobytej wiedzy do budowy przykładowej sieci komputerowej i analiza jej działania.	U1, U3

Informacje rozszerzone

Metody nauczania:

analiza przypadków, rozwiązywanie zadań, ćwiczenia laboratoryjne, ćwiczenia przedmiotowe

Rodzaj zajęć	Formy zaliczenia	Warunki zaliczenia przedmiotu
laboratoria	zaliczenie na ocenę	Pozytywny wynik z kolokwium zaliczeniowego oraz ze sprawdzianu praktycznego.

Wymagania wstępne i dodatkowe

Zaliczenie przedmiotów: systemy operacyjne i sieci, systemy operacyjne 2

Seminarium dyplomowe

Karta opisu przedmiotu

Informacje podstawowe

<p>Kierunek studiów elektroniczne przetwarzanie informacji</p> <p>Ścieżka -</p> <p>Jednostka organizacyjna Wydział Zarządzania i Komunikacji Społecznej</p> <p>Poziom kształcenia pierwszego stopnia</p> <p>Forma studiów studia stacjonarne</p> <p>Profil studiów ogólnoakademicki</p> <p>Obligatoryjność obowiązkowy</p>	<p>Cykl kształcenia 2023/24</p> <p>Kod przedmiotu UJ.WZEPIS.1300.5ca756b2af3d0.23</p> <p>Języki wykładowe Polski</p> <p>Dyscypliny Językoznawstwo, Informatyka</p> <p>Klasyfikacja ISCED 0613 Tworzenie i analiza oprogramowania i aplikacji</p>
---	---

Okres Semestr 5	<p>Forma weryfikacji uzyskanych efektów uczenia się zaliczenie</p> <p>Sposób realizacji i godziny zajęć seminarium: 30</p>	Liczba punktów ECTS 5.0
---------------------------	--	-----------------------------------

Okres Semestr 6	<p>Forma weryfikacji uzyskanych efektów uczenia się zaliczenie</p> <p>Sposób realizacji i godziny zajęć seminarium: 30</p>	Liczba punktów ECTS 5.0
---------------------------	--	-----------------------------------

Cele kształcenia dla przedmiotu

C1	Celem przedmiotu jest integracja wiedzy i umiejętności zdobytych podczas trzech pierwszych lat studiów elektronicznego przetwarzania informacji.
----	--

Efekty uczenia się dla przedmiotu

Kod	Efekty w zakresie	Kierunkowe efekty uczenia się	Metody weryfikacji
Wiedzy - Student zna i rozumie:			
W1	zaawansowane narzędzia i metody budowy statycznego i dynamicznego serwisu WWW.	EPI_K1_W07, EPI_K1_W08, EPI_K1_W09	zaliczenie
W2	specyfikę tworzenia tekstów użytkowych przeznaczonych do publikacji w Internecie	EPI_K1_W15, EPI_K1_W16, EPI_K1_W17, EPI_K1_W18	zaliczenie
W3	wybrane aspekty architektury informacji oraz estetyki tworzenia zasobów sieciowych	EPI_K1_W18	zaliczenie
W4	metodykę pisania prac dyplomowych na kierunku elektroniczne przetwarzanie informacji	EPI_K1_W29, EPI_K1_W30	zaliczenie
Umiejętności - Student potrafi:			
U1	zaprojektować złożony, dynamiczny serwis WWW,	EPI_K1_U06, EPI_K1_U08	zaliczenie
U2	przeprowadzić audyt serwisu WWW,	EPI_K1_U10	zaliczenie
U3	korzystać z wiedzy na temat zasad prawa autorskiego i praw pokrewnych, prawa Internetu i prawa patentowego w praktyce zawodowej, mając świadomość konieczności zasięgnięcia porad specjalisty w sytuacjach szczególnych,	EPI_K1_U31	zaliczenie
U4	przygotować prezentację na zadany temat, w szczególności dotyczącą projektu informatycznego.	EPI_K1_U28, EPI_K1_U29, EPI_K1_U30	zaliczenie
Kompetencji społecznych - Student jest gotów do:			
K1	do ciągłego poszerzania swojej wiedzy i umiejętności w obliczu ustawicznego rozwoju technologii oraz zmian w rzeczywistości społecznej i kulturowej	EPI_K1_K04	zaliczenie
K2	prowadzenia dyskusji merytorycznej z poszanowaniem cudzych poglądów i sposobów argumentacji	EPI_K1_K01, EPI_K1_K02	zaliczenie

Bilans punktów ECTS

Semestr 5

Forma aktywności studenta	Średnia liczba godzin* przeznaczonych na zrealizowane rodzaje zajęć	
seminarium	30	
analiza badań i sprawozdań	30	
przygotowanie prezentacji multimedialnej	45	
konsultacje	5	
studiowanie literatury wskazanej przez prowadzącego zajęcia	20	
Łączny nakład pracy studenta	Liczba godzin 130	ECTS 5.0

Liczba godzin kontaktowych	Liczba godzin 30	ECTS 1.0
-----------------------------------	----------------------------	--------------------

* godzina (lekcyjna) oznacza 45 minut

Semestr 6

Forma aktywności studenta	Średnia liczba godzin* przeznaczonych na zrealizowane rodzaje zajęć	
seminarium	30	
przeprowadzenie badań literaturowych	30	
przygotowanie prezentacji multimedialnej	20	
konsultacje	5	
przygotowanie pracy dyplomowej	60	
Łączny nakład pracy studenta	Liczba godzin 145	ECTS 5.0
Liczba godzin kontaktowych	Liczba godzin 30	ECTS 1.0

* godzina (lekcyjna) oznacza 45 minut

Treści programowe

Lp.	Treści programowe	Efekty uczenia się dla przedmiotu
1.	Metodyka pisania prac dyplomowych na kierunku elektroniczne przetwarzanie informacji.	W4, U3, K1, K2
2.	Omówienie zagadnień prawnych: cytowanie, kopiowanie, przestrzeganie warunków licencji oprogramowania.	W4, U3, K1, K2
3.	Przygotowanie i wygłoszenie referatu (numer 1) na zadany temat, w oparciu o źródła drukowane i serwisy internetowe. Referat obejmuje analizę problemu, analizę sposobu przedstawienia tematu w Internecie (dobre praktyki), w tym aspektów komunikacji językowej i wizualnej oraz analizę narzędzi technicznych użytych dla przedstawienia problemu. Dyskusja na temat problemu poruszanego w referacie i podsumowanie dyskusji przez prowadzącego.	W1, W2, W3, U1, U2, U3, U4, K1, K2
4.	Przygotowanie i wygłoszenie referatu (numer 2) na temat opracowywanego projektu dyplomowego. Temat projektu proponuje student, ale musi być on zaakceptowany przez promotora i zatwierdzony przez Radę Instytutu. Dyskusja na temat problemu poruszanego w referacie i podsumowanie dyskusji przez prowadzącego.	W1, W2, W3, W4, U1, U2, U3, U4, K1, K2
5.	Konsultacje z humanistą lub informatykiem [humanista - dla grupy seminaryjnej prowadzonej przez informatyka; informatyk - dla grupy seminaryjnej prowadzonej przez humanistę]	W1, W2, W3, W4, K1, K2

6.	Przygotowanie tekstu pracy dyplomowej obejmującego: dokumentację wykonanego projektu dyplomowego (zob. sylabus przedmiotu Projekt dyplomowy) oraz wskazanie zasadności podejmowanego tematu w kontekście aktualnych potrzeb społeczno-gospodarczych i rozwoju technologii informacyjno-komunikacyjnych	W1, W2, W3, W4, U1, U2, U3, U4, K1, K2
----	--	--

Informacje rozszerzone

Semestr 5

Metody nauczania:

prezentacja multimedialna, metoda projektów, seminarium, dyskusja, konsultacje

Rodzaj zajęć	Formy zaliczenia	Warunki zaliczenia przedmiotu
seminarium	zaliczenie	Przygotowanie prezentacji, udział w dyskusji. Zaliczenie Seminarium dyplomowego w semestrze 5 wymagane jest, by móc zaliczyć Seminarium dyplomowe w semestrze 6.

Semestr 6

Metody nauczania:

metoda projektów, seminarium, dyskusja, konsultacje

Rodzaj zajęć	Formy zaliczenia	Warunki zaliczenia przedmiotu
seminarium	zaliczenie	Przygotowanie i złożenie tekstu pracy dyplomowej przez Studenta, zatwierdzenie pracy przez Promotora zgodnie z wymogami dla wiodącej dyscypliny naukowej i Regulaminem UJ. Zaliczenie Seminarium dyplomowego w semestrze 5 wymagane jest, by móc zaliczyć Seminarium dyplomowe w semestrze 6.



Programowanie w języku Python - projekt
Karta opisu przedmiotu

Informacje podstawowe

Kierunek studiów elektroniczne przetwarzanie informacji	Cykl kształcenia 2023/24
Ścieżka -	Kod przedmiotu UJ.WZEPIS.1100.6400861dc4946.23
Jednostka organizacyjna Wydział Zarządzania i Komunikacji Społecznej	Języki wykładowe Polski
Poziom kształcenia pierwszego stopnia	Dyscypliny Informatyka
Forma studiów studia stacjonarne	Klasyfikacja ISCED 0613 Tworzenie i analiza oprogramowania i aplikacji
Profil studiów ogólnoakademicki	
Obligatoryjność fakultatywny	

Okres Semestr 5	Forma weryfikacji uzyskanych efektów uczenia się zaliczenie na ocenę	Liczba punktów ECTS 5.0
	Sposób realizacji i godziny zajęć ćwiczenia: 15	

Cele kształcenia dla przedmiotu

C1	Nabycie praktycznych umiejętności projektowania i implementacji interfejsu użytkownika za pomocą języka Python.
----	---

Efekty uczenia się dla przedmiotu

Kod	Efekty w zakresie	Kierunkowe efekty uczenia się	Metody weryfikacji
Umiejętności - Student potrafi:			
U1	projektować graficzny interfejs użytkownika	EPI_K1_U09	zaliczenie na ocenę
U2	sporządzić dokumentację serwisu internetowego	EPI_K1_U14	zaliczenie na ocenę

U3	zaprojektować schemat bazy danych dla serwisu internetowego	EPI_K1_U13	zaliczenie na ocenę
U4	programować w obiektowym języku programowania (Python)	EPI_K1_U02, EPI_K1_U07	zaliczenie na ocenę
U5	wykorzystać gotowe rozwiązania (framework Flask) do stworzenia serwisu internetowego	EPI_K1_U02	zaliczenie na ocenę

Bilans punktów ECTS

Forma aktywności studenta	Średnia liczba godzin* przeznaczonych na zrealizowane rodzaje zajęć	
ćwiczenia	15	
konsultacje	15	
przygotowanie dokumentacji	10	
projektowanie	15	
programowanie	45	
testowanie	10	
poprawa projektu	15	
Łączny nakład pracy studenta	Liczba godzin 125	ECTS 5.0
Liczba godzin kontaktowych	Liczba godzin 15	ECTS 0.6

* godzina (lekcyjna) oznacza 45 minut

Treści programowe

Lp.	Treści programowe	Efekty uczenia się dla przedmiotu
1.	Zasady projektowania internetowych interfejsów graficznych.	U1
2.	Zasady sporządzania dokumentacji projektowej.	U2
3.	Zasady sporządzania makiety interfejsu graficznego.	U1, U2
4.	Zasady projektowania schematu bazy danych.	U3
5.	Tworzenie aplikacji internetowych w oparciu o framework Flask.	U4, U5

Informacje rozszerzone

Metody nauczania:

metoda projektów, ćwiczenia laboratoryjne, konsultacje

Rodzaj zajęć	Formy zaliczenia	Warunki zaliczenia przedmiotu
ćwiczenia	zaliczenie na ocenę	Zaliczenie projektu.



Przetwarzanie obrazu i dźwięku – projekt
Karta opisu przedmiotu

Informacje podstawowe

Kierunek studiów elektroniczne przetwarzanie informacji	Cykl kształcenia 2023/24
Ścieżka -	Kod przedmiotu UJ.WZEPIS.1100.5ca75b5883940.23
Jednostka organizacyjna Wydział Zarządzania i Komunikacji Społecznej	Języki wykładowe Polski
Poziom kształcenia pierwszego stopnia	Dyscypliny Nauki o sztuce
Forma studiów studia stacjonarne	Klasyfikacja ISCED 0211 Techniki audiowizualne i produkcje mediów
Profil studiów ogólnoakademicki	
Obligatoryjność fakultatywny	

Okres Semestr 5	Forma weryfikacji uzyskanych efektów uczenia się zaliczenie na ocenę	Liczba punktów ECTS 5.0
	Sposób realizacji i godziny zajęć ćwiczenia: 15	

Cele kształcenia dla przedmiotu

C1	Przekazanie studentom wiedzy niezbędnej do samodzielnej realizacji etudy fabularnej lub dokumentalnej
----	---

Efekty uczenia się dla przedmiotu

Kod	Efekty w zakresie	Kierunkowe efekty uczenia się	Metody weryfikacji
Wiedzy - Student zna i rozumie:			
W1	podstawowe pojęcia związane z realizacją obrazu filmowego	EPI_K1_W20, EPI_K1_W21	zaliczenie na ocenę
W2	podstawowe zasady montażu filmowego	EPI_K1_W20, EPI_K1_W21	zaliczenie na ocenę

W3	podstawowe zasady scenopisarstwa	EPI_K1_W20, EPI_K1_W21	zaliczenie na ocenę
Umiejętności - Student potrafi:			
U1	zastosować w praktyce umiejętności zdobyte podczas zajęć z przedmiotów: Obraz filmowy i Przetwarzanie dźwięku, tj. posiada umiejętność realizacji krótkiego filmu (etiudy filmowej)	EPI_K1_U22	zaliczenie na ocenę
Kompetencje społecznych - Student jest gotów do:			
K1	pracy indywidualnej i zespołowej	EPI_K1_K01	zaliczenie na ocenę
K2	dzięki nabytej wiedzy i praktyce, a także wykształconemu zmysłowi estetycznemu, student staje się świadomym odbiorcą przekazów audiowizualnych, potrafiąc dokonywać ich merytorycznej oceny pod względem warsztatowym i intelektualnym.	EPI_K1_K04	zaliczenie na ocenę

Bilans punktów ECTS

Forma aktywności studenta	Średnia liczba godzin* przeznaczonych na zrealizowane rodzaje zajęć	
ćwiczenia	15	
przygotowanie dokumentacji	30	
przygotowanie projektu	60	
poprawa projektu	15	
konsultacje	15	
Łączny nakład pracy studenta	Liczba godzin 135	ECTS 5.0
Liczba godzin kontaktowych	Liczba godzin 15	ECTS 0.6

* godzina (lekcyjna) oznacza 45 minut

Treści programowe

Lp.	Treści programowe	Efekty uczenia się dla przedmiotu
1.	Wybrane zagadnienia związane z realizacją obrazu filmowego.	W1, U1, K1, K2
2.	Wybrane zagadnienia dot. montażu filmowego.	W2, U1, K1, K2
3.	Wybrane zagadnienia warsztatu reżysera fab. i dok. Funkcja dźwięku w filmie.	W1, W2, W3, U1, K1, K2

Informacje rozszerzone

Metody nauczania:

dyskusja, analiza przypadków, konsultacje

Rodzaj zajęć	Formy zaliczenia	Warunki zaliczenia przedmiotu
ćwiczenia	zaliczenie na ocenę	Podstawą zaliczenia są przygotowywane przez studentów samodzielnie zrealizowane etiudy filmowe (fabularne lub dokumentalne).



Struktura informacji w tekście Karta opisu przedmiotu

Informacje podstawowe

Kierunek studiów elektroniczne przetwarzanie informacji	Cykl kształcenia 2023/24
Ścieżka -	Kod przedmiotu UJ.WZEPIS.1200.5ca75b5889eb2.23
Jednostka organizacyjna Wydział Zarządzania i Komunikacji Społecznej	Języki wykładowe Polski
Poziom kształcenia pierwszego stopnia	Dyscypliny Językoznawstwo
Forma studiów studia stacjonarne	Klasyfikacja ISCED 0232 Literatura i językoznawstwo (lingwistyka)
Profil studiów ogólnoakademicki	
Obligatoryjność obowiązkowy	

Okres Semestr 6	Forma weryfikacji uzyskanych efektów uczenia się zaliczenie na ocenę	Liczba punktów ECTS 2.0
	Sposób realizacji i godziny zajęć ćwiczenia: 15	

Cele kształcenia dla przedmiotu

C1	Zwiększenie zakresu kompetencji studentów EPI jako twórców stron internetowych bądź osób sprawdzających użyteczność stron.
----	--

Efekty uczenia się dla przedmiotu

Kod	Efekty w zakresie	Kierunkowe efekty uczenia się	Metody weryfikacji
Wiedzy - Student zna i rozumie:			
W1	zasady tworzenia i redagowania tekstów na strony internetowe (ang. webwriting)	EPI_K1_W18	zaliczenie na ocenę

Umiejętności - Student potrafi:			
U1	odpowiednio zredagować tekst, tak aby zwiększyć jego użyteczność dla odbiorcy portali internetowych, niezależnie od tematyki stron	EPI_K1_U10, EPI_K1_U17, EPI_K1_U25, EPI_K1_U27	zaliczenie na ocenę
Kompetencje społecznych - Student jest gotów do:			
K1	w sposób krytyczny, lecz konstruktywny odnieść się do cudzych tekstów i wskazać lepsze rozwiązania	EPI_K1_K01, EPI_K1_K02	zaliczenie na ocenę

Bilans punktów ECTS

Forma aktywności studenta	Średnia liczba godzin* przeznaczonych na zrealizowane rodzaje zajęć	
ćwiczenia	15	
przygotowanie do ćwiczeń	4	
wykonanie ćwiczeń	32	
zbieranie informacji do zadanej pracy	4	
konsultacje	1	
analiza wymagań	4	
Łączny nakład pracy studenta	Liczba godzin 60	ECTS 2.0
Liczba godzin kontaktowych	Liczba godzin 15	ECTS 0.6

* godzina (lekcyjna) oznacza 45 minut

Treści programowe

Lp.	Treści programowe	Efekty uczenia się dla przedmiotu
1.	Różnice między kompozycją i stylem oraz formą zapisu tekstu tradycyjnego a zasadami tworzenia tekstów przeznaczonych na strony WWW.	W1, U1, K1
2.	Ocena funkcjonalności tekstów na stronach internetowych pod kątem użytkownika.	W1, K1
3.	Poprawianie i redagowanie tekstów informacyjnych w oparciu o przykłady z istniejących stron internetowych różnych firm i instytucji.	W1, U1, K1

Informacje rozszerzone

Metody nauczania:

analiza tekstów, burza mózgów, ćwiczenia przedmiotowe, konsultacje

Rodzaj zajęć	Formy zaliczenia	Warunki zaliczenia przedmiotu
ćwiczenia	zaliczenie na ocenę	Obecność na zajęciach, zaliczenie na pozytywną ocenę wszystkich zadań pisemnych.

Wymagania wstępne i dodatkowe

Ogólna orientacja w zakresie kompozycji, poprawności językowej, interpunkcji i pisania tekstów w j. polskim.



Projekt dyplomowy
Karta opisu przedmiotu

Informacje podstawowe

Kierunek studiów elektroniczne przetwarzanie informacji	Cykl kształcenia 2023/24
Ścieżka -	Kod przedmiotu UJ.WZEPIS.1200.5ca75b588dfab.23
Jednostka organizacyjna Wydział Zarządzania i Komunikacji Społecznej	Języki wykładowe Polski
Poziom kształcenia pierwszego stopnia	Dyscypliny Językoznawstwo, Informatyka
Forma studiów studia stacjonarne	Klasyfikacja ISCED 0613 Tworzenie i analiza oprogramowania i aplikacji
Profil studiów ogólnoakademicki	
Obligatoryjność obowiązkowy	

Okres Semestr 6	Forma weryfikacji uzyskanych efektów uczenia się zaliczenie na ocenę	Liczba punktów ECTS 15.0
	Sposób realizacji i godziny zajęć ćwiczenia: 15	

Cele kształcenia dla przedmiotu

C1	Celem przedmiotu jest integracja wiedzy i umiejętności zdobytych podczas trzech pierwszych lat studiów elektronicznego przetwarzania informacji.
----	--

Efekty uczenia się dla przedmiotu

Kod	Efekty w zakresie	Kierunkowe efekty uczenia się	Metody weryfikacji
Wiedzy - Student zna i rozumie:			

W1	zasady projektowania i wykonania interakcyjnego serwisu WWW z zastosowaniem HTML, arkuszy stylów CSS, formularzy i skryptów JavaScript oraz systemu bazodanowego a także potrafi dokonać walidacji wykonanego serwisu,	EPI_K1_W03, EPI_K1_W04, EPI_K1_W05, EPI_K1_W06, EPI_K1_W07, EPI_K1_W08, EPI_K1_W09, EPI_K1_W14	zaliczenie na ocenę, projekt
W2	specyfikę tworzenia tekstów użytkowych przeznaczonych do publikacji w Internecie	EPI_K1_W15, EPI_K1_W16, EPI_K1_W17, EPI_K1_W18	zaliczenie na ocenę, projekt
W3	wybrane aspekty architektury informacji oraz estetyki tworzenia zasobów sieciowych.	EPI_K1_W08, EPI_K1_W10, EPI_K1_W28	zaliczenie na ocenę, projekt
Umiejętności - Student potrafi:			
U1	zaprojektować i wykonać serwis WWW, stosując: HTML, style CSS, formularze, skrypty JavaScript, oraz zna metody walidacji wykonanego serwisu,	EPI_K1_U05, EPI_K1_U06, EPI_K1_U07, EPI_K1_U08, EPI_K1_U09	zaliczenie na ocenę, projekt
U2	zaprojektować i wykonać interakcyjny system WWW, współpracujący z bazą danych,	EPI_K1_U05, EPI_K1_U06, EPI_K1_U07, EPI_K1_U08, EPI_K1_U09	zaliczenie na ocenę, projekt
U3	przeprowadzić audyt serwisu WWW,	EPI_K1_U10, EPI_K1_U27	zaliczenie na ocenę, projekt
U4	korzystać z wiedzy na temat zasad prawa autorskiego i praw pokrewnych, prawa Internetu i prawa patentowego w praktyce zawodowej, mając świadomość konieczności zasięgnięcia porad specjalisty w sytuacjach szczególnych,	EPI_K1_U31	zaliczenie na ocenę, projekt
U5	wykonać dokumentację techniczną oprogramowania,	EPI_K1_U14, EPI_K1_U17	zaliczenie na ocenę, projekt
U6	korzystać z adekwatnej do wykonywanego projektu literatury przedmiotu.	EPI_K1_U28	zaliczenie na ocenę, projekt
Kompetencje społecznych - Student jest gotów do:			
K1	tego, by określić priorytety i wytyczyć kolejne etapy pracy przy realizacji projektu,	EPI_K1_K01, EPI_K1_K03	zaliczenie na ocenę, projekt
K2	do ciągłego poszerzania swojej wiedzy i umiejętności w obliczu ustawicznego rozwoju technologii oraz zmian w rzeczywistości społecznej i kulturowej.	EPI_K1_K03, EPI_K1_K04	zaliczenie na ocenę, projekt

Bilans punktów ECTS

Forma aktywności studenta	Średnia liczba godzin* przeznaczonych na zrealizowane rodzaje zajęć
ćwiczenia	15
analiza wymagań	45
analiza i przygotowanie danych	60
projektowanie	90
programowanie	110

testowanie	30
poprawa projektu	30
Łączny nakład pracy studenta	Liczba godzin 380
	ECTS 15.0
Liczba godzin kontaktowych	Liczba godzin 15
	ECTS 0.6

* godzina (lekcyjna) oznacza 45 minut

Treści programowe

Lp.	Treści programowe	Efekty uczenia się dla przedmiotu
1.	Wybór tematu mieszczącego się w obrębie: szeroko pojętych problemów kultury i sztuki, zaawansowanych narzędzi, służących do tworzenia serwisów internetowych, komunikacji wizualnej przy tworzeniu stron internetowych, szeroko rozumianych usług świadczonych za pomocą aplikacji internetowych. Temat proponuje student, ale akceptuje promotor i zatwierdza Rada Instytutu. Jeśli student nie jest w stanie zaproponować tematu, wówczas wybiera jeden z tematów zaproponowanych przez promotora.	W1, U6, K1, K2
2.	Przygotowanie specyfikacji serwisu dyplomowego. Specyfikacja podlega zatwierdzeniu przez prowadzącego seminarium.	W1, U1, U2, U4, K1
3.	Przygotowanie interakcyjnego serwisu internetowego współpracującego z bazą danych.	W1, U1, U2, U3, U4, K1, K2
4.	Przygotowanie dokumentacji serwisu.	W1, U5, K1
5.	Konsultacje z humanistą lub informatykiem [humanista – dla grupy seminaryjnej prowadzonej przez informatyka; informatyk – dla grupy seminaryjnej prowadzonej przez humanistę].	W1, W2, W3, U1, U2, U3, U4, U5, U6, K1, K2

Informacje rozszerzone

Metody nauczania:

studiowanie literatury przedmiotu, metoda projektów, konsultacje

Rodzaj zajęć	Formy zaliczenia	Warunki zaliczenia przedmiotu
ćwiczenia	zaliczenie na ocenę, projekt	Przygotowanie poprawnie działającego oprogramowania zgodnie ze specyfikacją, przygotowanie dokumentacji oprogramowania. Do uzyskania zaliczenia z Projektu dyplomowego niezbędne jest uzyskanie zaliczenia z Seminarium dyplomowego w semestrze 6.