

PLAN STUDIÓW

kierunek : **INFORMATYKA**

poziom studiów: studia pierwszego stopnia

profil : **praktyczny**

forma studiów: **niestacjonarne**

specjalności: **Inżynieria sieci, systemów i bezpieczeństwa IT; Grafika komputerowa; Inżynieria oprogramowania**

rok akademicki: **2024/2025, 2025/2026, 2026/2027, 2027/2028**

blok tematyczny	przedmiot
SEMESTR 1	
Ogólnouczelniane	BHP
	j.polski/niemiecki/hiszański/angielski
	Życie akademickie
kierunkowe	Narzędzia office menagera
	Logika i teoria mnogości
	Analiza matematyczna
	Algorytmy i struktury danych
	Wstęp do programowania
	Języki i paradygmaty programowania
SEMESTR 2	
Ogólnouczelniane	j.polski/niemiecki/hiszański/angielski
kierunkowe	Fizyka
	Algebra liniowa z geometrią
	Architektura komputerów
	Systemy operacyjne
	Praktyczne aspekty elektroniki i elektrotechniki
	Wprowadzenie do inżynierii oprogramowania
SEMESTR 3	
Ogólnouczelniane	Przedsiębiorczość/Podstawy zarządzania
	Ochrona własności intelektualnej
	Komunikacja/Socjologia
kierunkowe	Matematyka dyskretna
	Bazy danych
	Aplikacje www
	Programowanie obiektowe
	Podstawy techniki cyfrowej
	Język angielski w IT
	Wprowadzenie do sieci komputerowych

SEMESTR 4	
Kierunkowe	Projektowanie integracyjne I
	Systemy wbudowane
	Metody probabilistyczne i statystyka
	Serwerowe systemy klasy Linux
	Grafika komputerowa
	Cyberbezpieczeństwo
	Zaawansowany język programowania
	Przedmiot wybieralny 1
SEMESTR 5	
Kierunkowe	Etyka zawodowa
W zakresie	Przedmiot wybieralny 2
	Przedmiot wybieralny 3
	Przedmiot wybieralny 4
SEMESTR 6	
Kierunkowe	Sztuczna inteligencja
Dyplomowanie	Projekt inżynierski I
Praktyka zawodowa	Praktyka zawodowa
SEMESTR 7	
Kierunkowe	Multimedia/Obróbka audio i produkcja muzyczna
Ogólnouczelniane	Projektowanie integracyjne II
Dyplomowanie	Projekt inżynierski II
W zakresie	Systemy informatyczne w zarządzaniu organizacją/Technologie informatyczne w biznesie
	Przedmiot wybieralny 5
	Przedmiot wybieralny 6
	Przedmiot wybieralny 7

PRZEDMIOTY W ZAKRESIE:

Inżynieria sieci, systemów i bezpieczeństwa IT	Grafika komputerowa
Współczesne systemy telekomunikacyjne	Historia sztuki i designu
Technologie i architektury sieciowe	Podstawy programowania grafiki komputerowej
Sieciowe systemy operacyjne	Animacja komputerowa i efekty wizualne
Zaawansowane techniki sieciowe	Projektowanie UI/UX
Wirtualne sieci prywatne	Projektowanie stron internetowych
Bezpieczeństwo systemów komputerowych	Tworzenie gier komputerowych
Bezpieczeństwo sieci komputerowych	Grafika i druk 3D
Inżynieria oprogramowania	
Programowanie C#	
Zaawansowane programowanie w Java	
Testowanie oprogramowania	
Zarządzanie projektami informatycznymi (Agail, Scrum)	
Inżynieria oprogramowania w chmurze	
Technologie mobilne	
Programowanie gier	