

1.	Nazwa kierunku	kognitywistyka
2.	Wydział	Wydział Humanistyczny
3.	Cykl rozpoczęcia	2024/2025 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	niestacjonarna

Moduł kształcenia: Języki programowania I

Kod modułu: KO2_m7(I)

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
KO2_m7(I)_1	Zna pojęcie algorytmu, rozumie zasady konstruowania algorytmów, potrafi skonstruować algorytmy dla wskazanych problemów praktycznych.	KO2_U20 KO2_W02 KO2_W04 KO2_W18	3 2 2 4
KO2_m7(I)_2	Zna wybrany język programowania, rozumie koncepcję oraz znaczenie typów danych, zasady wykorzystania instrukcji sterujących wykonaniem programu, koncepcję podprogramów i metod ich wykorzystania.	KO2_W03 KO2_W18	3 5
KO2_m7(I)_3	Zna zasady wykonywania realizacji obliczeń numerycznych, operacji wejścia-wyjścia, konstruowania interfejsów użytkownika.	KO2_U20 KO2_W09 KO2_W18	3 3 4
KO2_m7(I)_4	Potrafi stosować algorytmy do rozwiązywania problemów z zakresu nauk kognitywnych, potrafi zapisywać algorytmy w wybranym języku programowania.	KO2_U05 KO2_U17 KO2_U20 KO2_W16	3 5 4 3
KO2_m7(I)_5	Potrafi konstruować programy komputerowe, wykorzystywać narzędzia programistyczne, uruchamiać i testować programy.	KO2_U03 KO2_U04 KO2_U16 KO2_U17	2 2 4 4
KO2_m7(I)_6	Śledząc najnowsze osiągnięcia w zakresie programowania osadzonego w kognitywistyce, rozwija w sobie zdolność krytycznej		

	oceny informacji i ich źródeł.	KO2_K02 KO2_K08	4 4
KO2_m7(l)_7	Rozwija kompetencje organizacyjne, w zakresie planowania działań własnych i grupy z uwzględnieniem najwyższych standardów etycznych.	KO2_K04	5

3. Opis modułu

Opis	Celem zajęć jest zdobycie przez studentów wiedzy i umiejętności z zakresu programowania komputerów. W ramach zajęć przedstawione zostaną informacje z zakresu algorytmiki oraz metod, języków i narzędzi programowania. W trakcie laboratoriów studenci zdobywać będą praktyczną wiedzę na temat rozwiązywania problemów z wykorzystaniem języków programowania. Studenci nabiorą umiejętności posługiwania się nowoczesnymi narzędziami programistycznymi. Umiejętności te będą obejmować tworzenie i edycję kodów programów, translację programów, śledzenie przebiegu ich wykonania oraz testowanie. W ramach zajęć studenci nabiorą kompetencji w zakresie zrozumienia potrzeb i wymagań użytkowników programów, konstruowania interfejsów użytkownika oraz pracy grupowej.
Wymagania wstępne	Umiejętność obsługi komputera, znajomość podstaw programowania będzie dodatkowym atutem.

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu

kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
KO2_m7_w_1	Zaliczenie	Na zasadach określonych w sylabusie.	KO2_m7(l)_1, KO2_m7(l)_2, KO2_m7(l)_3, KO2_m7(l)_4, KO2_m7(l)_5, KO2_m7(l)_6, KO2_m7(l)_7

5. Rodzaje prowadzonych zajęć

kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
KO2_m7(l)_fs_1	laboratorium	Przygotowanie studentów do samodzielnej implementacji oprogramowania w wybranym języku poprzez rozwiązywanie kolejnych problemów programistycznych pod nadzorem i ze wsparciem prowadzących, bazujące na zdobytej wiedzy.	20	Realizacja projektu programistycznego, rozwijającego umiejętności oraz kompetencje w zakresie programowania i współdziałania w grupie, w tym z wykorzystaniem metod pracy zdalnej.	70	KO2_m7_w_1