

1.	Nazwa kierunku	informatyka
2.	Cykl rozpoczęcia	2015/2016 (semestr letni)
3.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
4.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
5.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: Projekt specjalizacyjny III

Kod modułu: 08-IN-GWK-S2-PS3

1. Liczba punktów ECTS: 1

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
PS3-K_8	Potrafi pracować w zespole dwuosobowym i dokonuje właściwego podziału pracy	K_2_A_I_K03	1
PS3-U_5	Potrafi zaimplementować podstawowe algorytmy przetwarzania obrazu	K_2_A_I_U01	1
		K_2_A_I_U13	1
		K_2_A_I_U14	1
		K_2_A_I_U16	1
		K_2_A_I_U20	1
		K_2_A_I_U21	1
PS3-U_6	Potrafi zaimplementować podstawowe algorytmy przetwarzania filmu video	K_2_A_I_U01	1
		K_2_A_I_U10	1
		K_2_A_I_U13	1
		K_2_A_I_U14	1
		K_2_A_I_U16	1
PS3-U_7	Potrafi przestawić prezentację wykonanego projektu	K_2_A_I_U02	1
		K_2_A_I_U03	1
		K_2_A_I_U04	1
PS3-W_1	Ma podstawową wiedzę o przetwarzaniu obrazów	K_2_A_I_W03	1
		K_2_A_I_W15	1
		K_2_A_I_W16	1

PS3-W_2	Ma podstawową wiedzę o segmentacji obrazu w czasie rzeczywistym	K_2_A_I_W15 K_2_A_I_W16	1 1
PS3-W_3	Ma podstawową wiedzę o kompresji stratnej, bezstratnej	K_2_A_I_W15 K_2_A_I_W16	1 1
PS3-W_4	Ma podstawową wiedzę o standardach kodowania video	K_2_A_I_W10 K_2_A_I_W15 K_2_A_I_W16	1 1 1

3. Opis modułu	
Opis	Moduł pozwala studentowi nabyć umiejętność programowania zaawansowanych algorytmów wielorozdzielczego przetwarzania obrazu
Wymagania wstępne	

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
PS3_w_1	Kolokwium	Sprawdzanie wiedzy teoretycznej na ćwiczeniach laboratoryjnych	PS3-W_1, PS3-W_2, PS3-W_3, PS3-W_4
PS3_w_2	Projekt	Przygotowanie projektu na zadany temat związany z analizą wielorozdzielczą obrazu	PS3-K_8, PS3-U_5, PS3-U_6
PS3_w_3	Prezentacja	Przygotowanie i przedstawienie prezentacji projektu	PS3-K_8, PS3-U_7

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów kształcenia
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
PS3_fs_1	laboratorium	Zajęcia komputerowe polegające na implementacji algorytmów przetwarzania i rozpoznawania obrazu	15	Samodzielne przygotowanie do laboratorium Zapoznanie się z tematyką projektu oraz wykonanie projektu samodzielnie lub w zespole dwuosobowym Przygotowanie prezentacji przedstawiającej problematykę projektu	15	PS3_w_1, PS3_w_2, PS3_w_3