

1.	Nazwa kierunku	informatyka
2.	Cykl rozpoczęcia	2016/2017 (semestr letni)
3.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
4.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
5.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: Programowanie w języku Java

Kod modułu: 08-IN-BIO-S2-PwJJ

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
PwJJ -U_3	tworzy algorytmy realizujące określone zadania programistyczne oraz potrafi je zaimplementować	K_2_A_I_U13	1
PwJJ -U_4	posługuje się wybranymi językami programowania	K_2_A_I_U14	2
PwJJ -U_5	potrafi zbudować oprogramowanie o danym zastosowaniu	K_2_A_I_U16	4
PwJJ -W_1	definiuje pojęcia związane z technikami programowania obiektowego	K_2_A_I_W06	4
PwJJ -W_2	definiuje pojęcia związane z algorytmiką oraz strukturami danych	K_2_A_I_W02	2
		K_2_A_I_W09	2

3. Opis modułu	
Opis	Celem zajęć jest zapoznanie studentów z programowaniem aplikacji w języku programowania Java. Studenci poznają różne pojęcia związane z programowaniem, które umożliwią im implementację własnego kodu programistycznego oraz jego przetestowanie. W szczególności będą umieli umiejętnie posługiwać się językiem programowania obiektowego, będą znali operacje i funkcje strumieniowe, operacje na plikach oraz wyjątki. W ramach zajęć studenci będą rozwiązywali zestawy zadań. Rezultaty pracy będą oceniane z na podstawie zadań i kolokwium.
Wymagania wstępne	

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
PwJJ _w_1	Kolokwium	Sprawdzenie umiejętności programowania przy komputerze	PwJJ -U_3, PwJJ -U_4, PwJJ -U_5, PwJJ -W_1, PwJJ -W_2

PwJJ_w_2	Egzamin	Sprawdzenie wiedzy zdobytej podczas wykładów i ćwiczeń	PwJJ -U_3, PwJJ -U_4, PwJJ -U_5, PwJJ -W_1, PwJJ -W_2
----------	---------	--	---

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	
PwJJ_fs_1	wykład	Podanie treści kształcenia w formie werbalnej z wykorzystaniem wizualizacji treści.	15		15	PwJJ_w_2
PwJJ_fs_2	laboratorium	Przygotowanie studentów do tworzenia aplikacji. Rozwiązywanie zadań programistycznych.	45	Samodzielne przygotowanie się do laboratoriów oraz implementowanie aplikacji.	15	PwJJ_w_1, PwJJ_w_2