

KARTA PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	0613-2INF-C18-SP	
Nazwa przedmiotu w języku	polskim	<i>Środowisko programisty Programmer's Environment</i>
	angielskim	

1. USYTUOWANIE PRZEDMIOTU W SYSTEMIE STUDIÓW

1.1. Kierunek studiów	Informatyka
1.2. Forma studiów	stacjonarne
1.3. Poziom studiów	studia I-stopnia
1.4. Profil studiów	ogólnoakademicki
1.5. Osoba przygotowująca kartę przedmiotu	dr Janusz Krywult
1.6. Kontakt	krywult@ujk.edu.pl

2. OGÓLNA CHARAKTERYSTYKA PRZEDMIOTU

2.1. Język wykładowy	polski
2.2. Wymagania wstępne	podstawy obsługi komputera

3. SZCZEGÓŁOWA CHARAKTERYSTYKA PRZEDMIOTU

3.1. Forma zajęć	laboratorium	
3.2. Miejsce realizacji zajęć	zajęcia w pomieszczeniach dydaktycznym UJK	
3.3. Forma zaliczenia zajęć	zaliczenie z oceną	
3.4. cMetody dydaktyczne	analizowanie i realizacja podanych przykładów, dyskusja, samodzielne rozwiązanie zadań	
3.5. Wykaz literatury	podstawowa	<ol style="list-style-type: none"> B. Kernighan, D. Ritchie, Język ANSI C, WNT, Warszawa 2004 T. Oetiker, H. Partl, I. Hyna, E. Schlegl (tłum. J. Gołdasz, R. Kubiak, T. Przechlewski), Nie za krótkie wprowadzenie do systemu LaTeX2e
	uzupełniająca	<ol style="list-style-type: none"> E. Foster_Johnson, J.C.Welch, M. Anderson, Od podstaw Skrypty powłoki, Helion, Gliwice, 2006 S.Prata, Szkoła programowania Język C, Helion, Gliwice, 2006 D. E. Knuth, Tex. Przewodnik użytkownika, WNT, Warszawa, 2005

4. CELE, TREŚCI I EFEKTY UCZENIA SIĘ

<p>4.1. Cele przedmiotu</p> <p>Laboratorium:</p> <p>C1. Opanowanie środowiska systemu operacyjnego, w głównej mierze poprzez pracę w konsoli.</p> <p>C2. Wprowadzenie do systemów wspierających tworzenie oprogramowania.</p> <p>C3. Nabycie umiejętności czytania ze zrozumieniem programów zapisanych w języku programowania strukturalnego oraz tworzenie własnych programów.</p> <p>C4. Tworzenie dokumentów tekstowych w środowisku narzędzi przetwarzania tekstów (LaTeX).</p>
<p>4.2. Treści programowe</p> <p>Laboratorium:</p> <ol style="list-style-type: none"> System operacyjny. Struktura katalogów, pliki, podstawowe polecenia systemowe, <i>powłoka</i>, <i>interpretacja skryptów</i>. Edycja plików tekstowych. Rola powłoki Bash, język skryptów, awk, tworzenie skryptów. Edycja pliku źródłowego, kompilacja i konsolidacja. Program make i automatyzacja kompilacji, pisanie skryptów makefile. Narzędzia tekstowe typu grep, sort i inne. Tworzenie dokumentów matematycznych w języku LaTeX. Pakiety użytkowe LaTeX. Programowanie w C. Kompilacja i linkowanie programów. Program make i automatyzacja kompilacji. Wykorzystanie bibliotek. Tworzenie dokumentów tekstowych w języku LaTeX.

4.3. Przedmiotowe efekty uczenia się

Efekt	Student, który zaliczył przedmiot	Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się
--------------	--	--

w zakresie WIEDZY :		
W01	zna podstawowe polecenia pracy w konsoli związane z pracą z plikami i katalogami	INF1A_W08
W02	zna narzędzia służące do pisania skryptów oraz kompilacji oprogramowania	INF1A_W08 INF1A_W12
W03	zna podstawowe typy danych i struktury języka programowania C	INF1A_W12
W04	zna narzędzia służące do składania tekstów za pomocą pakietu LaTeX	INF1A_W12
w zakresie UMIĘTNOŚCI :		
U01	swobodnie porusza się w systemie katalogów i plików systemu operacyjnego	INF1A_U10 INF1A_U16
U02	potrafi wykorzystywać podstawowe oprogramowanie systemu operacyjnego i napisać skrypty	INF1A_U10 INF1A_U16
U04	potrafi tworzyć proste programy strukturalne	INF1A_U10 INF1A_U16
U05	potrafi przygotować dokumenty matematyczne w języku LaTeX	INF1A_U10 INF1A_U16
w zakresie KOMPETENCJI SPOŁECZNYCH :		
K01	jest świadomy konieczności ciągłego rozwijania własnych kompetencji w zakresie metod metod i technologii informatycznych	INF1A_K01

4.4. Sposoby weryfikacji osiągnięcia przedmiotowych efektów uczenia się				
Efekty przedmiotowe (symbol)	Sposób weryfikacji (+/-)			
	Odpowiedź ustna	Aktywność na zajęciach	Praca własna	
	Forma zajęć	Forma zajęć	Forma zajęć	
	L	L	L	
W01	+	+		
W02	+	+		
W03	+	+		
W04	+	+		
U01				+
U02				+
U03				+
U04				+
U05				+
K01	+	+		+

4.5. Kryteria oceny stopnia osiągnięcia efektów kształcenia		
Forma zajęć	Ocena	Kryterium oceny
Laboratorium (L)	3	co najmniej 50% i nie więcej niż 60% łącznej liczby punktów możliwych do uzyskania
	3,5	ponad 60% i nie więcej niż 70% łącznej liczby punktów możliwych do uzyskania
	4	ponad 70% i nie więcej niż 80% łącznej liczby punktów możliwych do uzyskania
	4,5	ponad 80% i nie więcej niż 90% łącznej liczby punktów możliwych do uzyskania
	5	ponad 90% liczby punktów możliwych do uzyskania

5. Kryteria oceny stopnia osiągnięcia efektów uczenia się

Kategoria	Obciążenie studenta	
	Studia stacjonarne	Studia niestacjonarne
LICZBA GODZIN REALIZOWANYCH PRZY BEZPOŚREDNIM UDZIALE NAUCZYCIELA /GODZINY KONTAKTOWE/	30	
Udział w laboratoriach*	30	
SAMODZIELNA PRACA STUDENTA /GODZINY NIEKONTAKTOWE/	20	
Przygotowanie do laboratorium*	20	
ŁĄCZNA LICZBA GODZIN	50	
PUNKTY ECTS za przedmiot	2	

*niepotrzebne usunąć

Przyjmuję do realizacji (data i czytelne podpisy osób prowadzących przedmiot w danym roku akademickim)

.....