

<b>KARTA OPISU MODUŁU KSZTAŁCENIA</b>		
Nazwa modułu/przedmiotu <b>Informatyka</b>		Kod <b>1011104411011100390</b>
Kierunek studiów <b>Logistyka - studia niestacjonarne I stopnia</b>	Profil kształcenia (ogólnoakademicki, praktyczny) <b>ogólnoakademicki</b>	Rok / Semestr <b>1 / 1</b>
Ścieżka obieralności/specjalność <b>-</b>	Przedmiot oferowany w języku: <b>polski</b>	Kurs (obligatoryjny/obieralny) <b>obligatoryjny</b>
Stopień studiów: <b>I stopień</b>	Forma studiów (stacjonarna/niestacjonarna) <b>niestacjonarna</b>	
Godziny Wykłady: - Ćwiczenia: - Laboratoria: <b>14</b> Projekty/seminaria: -		Liczba punktów <b>2</b>
Status przedmiotu w programie studiów (podstawowy, kierunkowy, inny) <b>inny</b>		(ogólnouczelniany, z innego kierunku) <b>ogólnouczelniany</b>
Obszar(y) kształcenia i dziedzina(y) nauki i sztuki		Podział ECTS (liczba i %)
<b>Odpowiedzialny za przedmiot / wykładowca:</b>		
dr inż. Aleksander Jurga email: aleksander.jurga@put.poznan.pl tel. +48616653388 Inżynierii Zarządzania ul. Strzelecka 11, 60-965 Poznań		
<b>Wymagania wstępne w zakresie wiedzy, umiejętności, kompetencji społecznych:</b>		
1	<b>Wiedza:</b>	Wiedza z poziomu szkoły średniej
2	<b>Umiejętności:</b>	Potrafi uruchamiać programy i wykonywać czynności z plikami i katalogami, korzystać z przeglądarki internetowej i poczty elektronicznej.
3	<b>Kompetencje społeczne</b>	Jest zdolny do uczestnictwa w zajęciach laboratoryjnych.
<b>Cel przedmiotu:</b>		
Zapoznanie studentów z podstawowymi pojęciami dotyczącymi algorytmów, języka programowania Visual Basic i tworzeniem prostej aplikacji w środowisku Windows. Wyrobienie umiejętności tworzenia i zapisu prostych algorytmów z użyciem strukturalnych instrukcji sterujących. Rozumienie zasad pracy nowoczesnego środowiska programisty.		
<b>Efekty kształcenia i odniesienie do kierunkowych efektów kształcenia</b>		
<b>Wiedza:</b>		
1. Umie wyjaśnić czym jest algorytm, jak jest przekształcany w program komputerowy. - [(T1A_W02) K1A_W09] 2. Zna podstawowe terminy związane z oprogramowaniem aplikacyjnym w środowisku Windows - [(T1A_W02) K1A_W09] 3. Umie wskazać dziedziny informatyki szczególnie ważne dla zastosowań w logistyce i badaniach operacyjnych - [(InzA_W05) KInzA_W05] 4. - [-]		
<b>Umiejętności:</b>		
1. Umie rysować i analizować schematy blokowe algorytmów, tłumaczyć zasady ich działania - [T1A_U05 K1A_U05] 2. Umie posłużyć się środowiskiem Visual Basic dla stworzenia interfejsu wejścia wyjścia dla prostej aplikacji. Umie zaprogramować proste obliczenia zorientowane na potrzeby inżyniera - [(T1A_U07) K1A_U07] 3. Umie sformułować problem w sposób umożliwiający analizę możliwości wspomaganie jego rozwiązania metodami komputerowymi - [(T1A_U09) K1A_U09 i (T1A_U14) K1A_U14]		
<b>Kompetencje społeczne:</b>		
1. Ma poczucie wagi dbałości o dane komputerowe, w szczególności ochrony danych wrażliwych pochodzących od innych osób i firm - [(T1A_KO2) K1A_KO2]		
<b>Sposoby sprawdzenia efektów kształcenia</b>		

Ocena formująca: a) w zakresie zajęć laboratoryjnych: realizacja zadań ćwiczeniowych, sprawdzian praktyczny na komputerze.		
Ocena podsumowująca: a) w zakresie zajęć laboratoryjnych: łączna ocena z przeprowadzonych ćwiczeń i wyniku sprawdzianu.		
<b>Treści programowe</b>		
Budowa algorytmów oraz ich odwzorowanie w kodzie wybranego pseudo-języka (VB). Obiekty graficznego interfejsu użytkownika. Aplikacje sterowane zdarzeniami. Wprowadzenie do programowania obiektowego z pomocą narzędzi do szybkiego generowania aplikacji (Visual Studio).		
Metody dydaktyczne: -Praca z książką -Metoda demonstracji -Metoda laboratoryjna		
<b>Literatura podstawowa:</b> 1. Jurga A., Sławińska M., Wybrane aspekty projektowania systemów informacyjnych wspomagających procesy logistyczne, [w:] Gospodarka Magazynowa i Logistyka, 2011. 2. Stallings W., Organizacja i architektura systemu komputerowego, WNT, Warszawa, 2000. 3. Harel D., Rzecz o istocie informatyki. Algorytmika, WNT, Warszawa, 2000. 4. Reichel W., Visual Basic dla studentów : podstawy programowania w Visual Basic 2010, Witkom (Salma Press), Warszawa 2011. 5. Jan Bielecki J., Visual Basic do Windows : programowanie zdarzeniowe, Wyd. PLJ, Warszawa 1991.		
<b>Literatura uzupełniająca:</b> 1. Samolej S. i inni, Wprowadzenie do informatyki : skrypt dla studentów kierunków nieinformatycznych na uczelniach technicznych. 1, Architektura komputerów, algorytmika, paradygmaty i języki programowania, Oficyna Wydawnicza Politechniki Rzeszowskiej, Rzeszów, 2014. 2. Avery J., [tł. Garbacz B, Kaczmarek D.], 100 sposobów na Visual Studio, Helion, Gliwice, 2005.		
<b>Bilans nakładu pracy przeciętnego studenta</b>		
<b>Czynność</b>		<b>Czas (godz.)</b>
1. Udział w ćwiczeniach laboratoryjnych		14
2. Przygotowanie do zaliczenia ćwiczeń		14
<b>Obciążenie pracą studenta</b>		
<b>forma aktywności</b>	<b>godzin</b>	<b>ECTS</b>
Łączny nakład pracy	28	2
Zajęcia wymagające bezpośredniego kontaktu z nauczycielem	14	1
Zajęcia o charakterze praktycznym	14	1