

<b>KARTA OPISU MODUŁU KSZTAŁCENIA</b>		
Nazwa modułu/przedmiotu <b>Informatyka I - podstawy i programowanie</b>		Kod <b>1010334211010337032</b>
Kierunek studiów <b>Automatyka i Robotyka</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>
Stoień studiów: <b>I stopień</b>	Forma studiów (stacjonarna/niestacjonarna) <b>niestacjonarna</b>	
Godziny Wykłady: <b>16</b> Ćwiczenia: <b>-</b> Laboratoria: <b>16</b> Projekty/seminaria: <b>-</b>		Liczba punktów <b>4</b>
Status przedmiotu w programie studiów (podstawowy, kierunkowy, inny) <b>podstawowy</b>		(ogólnouczelniany, z innego kierunku) <b>ogólnouczelniany</b>
Obszar(y) kształcenia i dziedzina(y) nauki i sztuki <b>nauki techniczne</b> <b>nauki techniczne</b>		Podział ECTS (liczba i %) <b>4 100%</b> <b>4 100%</b>
<b>Odpowiedzialny za przedmiot / wykładowca:</b> dr inż. Piotr Kaczmarek email: piotr.kaczmarek@put.poznan.pl tel. +48616652886 Wydział Elektryczny ul. Piotrowo 3A 60-965 Poznań		
<b>Wymagania wstępne w zakresie wiedzy, umiejętności, kompetencji społecznych:</b>		
1	<b>Wiedza:</b>	Ma podstawową wiedzę wynikającą z programu szkoły średniej
2	<b>Umiejętności:</b>	Potrafi pozyskiwać informacje z literatury, baz danych i innych źródeł; posiada umiejętności samokształcenia w celu podnoszenia i aktualizacji kompetencji zawodowych. Posługuje się językiem angielskim na poziomie B2 wystarczającym do porozumiewania się, a także czytania ze zrozumieniem kart katalogowych, not aplikacyjnych, instrukcji obsługi urządzeń oraz opisów narzędzi informatycznych.
3	<b>Kompetencje społeczne</b>	Rozumie potrzebę i zna możliwości ciągłego doksztalcania się ? podnoszenia kompetencji zawodowych, osobistych i społecznych, potrafi inspirować i organizować proces uczenia się innych osób.
<b>Cel przedmiotu:</b> Celem przedmiotu jest nauka programowania proceduralnego i obiektowego w języku C i C++, zapoznanie z podstawowymi bibliotekami i narzędziami wspomagającymi programowanie komputerów PC. Podstawy teoretyczne wspomagane są zajęciami laboratoryjnymi.		
<b>Efekty kształcenia i odniesienie do kierunkowych efektów kształcenia</b>		
<b>Wiedza:</b>		
1. Ma uporządkowaną wiedzę w zakresie wybranych algorytmów i struktur danych oraz metodyki i technik programowania proceduralnego i obiektowego. - [K_W10]		
<b>Umiejętności:</b>		
1. Potrafi skonstruować algorytm rozwiązania prostego zadania inżynierskiego oraz zaimplementować, przetestować i uruchomić go w wybranym środowisku programistycznym na komputerze klasy PC dla wybranych systemów operacyjnych. - [K_U10] 2. Potrafi pracować indywidualnie i w zespole; umie oszacować czas potrzebny na realizację zleconego zadania; potrafi opracować i zrealizować harmonogram prac zapewniający dotrzymanie terminów - [K_U02]		
<b>Kompetencje społeczne:</b>		
1. Posiada świadomość ważności i rozumie pozatechniczne aspekty i skutki działalności inżynierskiej w tym jej wpływ na środowisko i związaną z tym odpowiedzialność za podejmowane decyzje - [K_K02]		

<b>Sposoby sprawdzenia efektów kształcenia</b>		
<p>Wykład: egzamin w formie pisemnej z zakresu zasad programowania proceduralnego i obiektowego                      Laboratorium: sprawdzenie praktycznych umiejętności z zakresu programowania proceduralnego i obiektowego w języku C i C++, oceny z kolokwium, pracy na zajęciach oraz zadań domowych</p>		
<b>Treści programowe</b>		
<p>Wykład: Systemy liczbowe, podstawowe typy danych, pętle i instrukcje warunkowe, funkcje, wskaźniki, struktury i dynamiczne typy danych, obsługa plików, podstawy algorytmów (sortowanie, metody rekurencyjne i iteracyjne), programowanie obiektowe,                      Laboratorium: programowanie w języku C i C++, obsługa i formatowanie wejścia/wyjścia, nauka stosowania pętli i instrukcji warunkowych, organizowania kodu programu przy pomocy funkcji. Wykorzystanie tablic, wskaźników i dynamicznych struktur danych                      Aktualizacja 2017: C++14, VisualStudio 2017, nowe przykłady</p>		
<b>Literatura podstawowa:</b>		
<p>1. P. Kaczmarek, D. Belter :podstawy programowania C i C++? - skrypt, Wydawnictwo Politechniki Poznańskiej 2011                      2. Jerzy Grembosz, ?Symfonia C++? - Standard, Editions 2000 Kraków                      3. Materiały dydaktyczne dostępne na platformie e-learningowej <a href="https://moodle-c.cie.put.poznan.pl">https://moodle-c.cie.put.poznan.pl</a></p>		
<b>Literatura uzupełniająca:</b>		
<p>1. Materiały on-line dotyczące programowania w tym <a href="http://msdn.microsoft.com">http://msdn.microsoft.com</a>, <a href="http://cplusplus.com">http://cplusplus.com</a></p>		
<b>Bilans nakładu pracy przeciętnego studenta</b>		
<b>Czynność</b>		<b>Czas (godz.)</b>
1. Udział w zajęciach wykładowych		16
2. Udział w zajęciach laboratoryjnych		16
3. Udział w konsultacjach		6
4. Przygotowanie do ćwiczeń laboratoryjnych		50
5. Przygotowanie do zaliczenia/egzaminu		30
6. Udział w zaliczeniu/egzaminie		2
<b>Obciążenie pracą studenta</b>		
<b>forma aktywności</b>	<b>godzin</b>	<b>ECTS</b>
Łączny nakład pracy	120	4
Zajęcia wymagające bezpośredniego kontaktu z nauczycielem	40	2
Zajęcia o charakterze praktycznym	16	1