

KARTA OPISU MODUŁU KSZTAŁCENIA		
Nazwa modułu/przedmiotu Podstawy teleinformatyki		Kod 1010331561010334968
Kierunek studiów Informatyka	Profil kształcenia (ogólnoakademicki, praktyczny) (brak)	Rok / Semestr 3 / 6
Ścieżka obieralności/specjalność Bezpieczeństwo systemów informatycznych	Przedmiot oferowany w języku: polski	Kurs (obligatoryjny/obieralny) obligatoryjny
Stopień studiów: I stopień	Forma studiów (stacjonarna/niestacjonarna) stacjonarna	
Godziny Wykłady: 30 Ćwiczenia: - Laboratoria: - Projekty/seminaria: 15		Liczba punktów 3
Status przedmiotu w programie studiów (podstawowy, kierunkowy, inny) (brak)		(ogólnouczelniany, z innego kierunku) (brak)
Obszar(y) kształcenia i dziedzina(y) nauki i sztuki nauki techniczne		Podział ECTS (liczba i %) 3 100%
Odpowiedzialny za przedmiot / wykładowca:		
<p>prof. Czesław Jędrzejek email: czeslaw.jedrzejek@put.poznan.pl tel. (61)6653532 Wydział Elektryczny ul. Piotrowo 3A 60-965 Poznań</p>		
Wymagania wstępne w zakresie wiedzy, umiejętności, kompetencji społecznych:		
1	Wiedza:	<p>K_W04: ma uporządkowaną i podbudowaną teoretycznie wiedzę w zakresie podstawowych algorytmów i ich analizy, abstrakcyjnych struktur danych i ich implementacji, problemów obliczeniowo trudnych. uporządkowaną i podbudowaną metodologicznie wiedzę w zakresie inżynierii oprogramowania</p> <p>K_W07: ma uporządkowaną i podbudowaną teoretycznie wiedzę w zakresie technologii sieciowych</p> <p>K_W12: ma uporządkowaną i podbudowaną metodologicznie wiedzę w zakresie inżynierii oprogramowania</p>
2	Umiejętności:	<p>K_U02: potrafi pracować indywidualnie i w zespole; umie oszacować czas potrzebny na realizację zleconego zadania; potrafi opracować i zrealizować harmonogram prac zapewniający dotrzymanie terminów</p> <p>K_U03: potrafi opracować dokumentację dotyczącą realizacji zadania inżynierskiego i przygotować tekst zawierający omówienie wyników realizacji tego zadania</p>
3	Kompetencje społeczne	K_K04: ma świadomość odpowiedzialności za pracę własną oraz gotowość podporządkowania się zasadom pracy w zespole i ponoszenia odpowiedzialności za wspólnie realizowane zadania
Cel przedmiotu:		
Zapoznanie słuchaczy z podstawami zaawansowanej transmisji, warstwami protokołów sieciowych, aplikacjami sieci szerokopasmowych, sieciami społecznymi i bezpieczeństwem w sieciach.		
Efekty kształcenia i odniesienie do kierunkowych efektów kształcenia		
Wiedza:		
<p>1. ma uporządkowaną i podbudowaną teoretycznie wiedzę w zakresie podst. konstrukcji pryma uporządkowaną i podbudowaną teoretycznie wiedzę w zakresie technologii internetowych, - [K_W11]</p> <p>2. ma uporządkowaną i podbudowaną teoretycznie wiedzę w zakresie podstaw teleinformatyki oraz protokołów i usług w sieciach telekomunikacyjnych - [K_W15]</p>		
Umiejętności:		
<p>1. potrafi analizować wybrane platformy programowania protokołów i usług w sieciach telekomunikacyjnych - [K_U18]</p> <p>2. potrafi ocenić przydatność rutynowych metod i narzędzi służących do rozwiązywania prostych zadań inżynierskich typowych dla informatyki oraz wybierać i stosować właściwe technologie; Potrafi tworzyć aplikacje wykorzystujące dane niestrukturalne, stosować wyszukiwanie semantyczne - [K_U22]</p>		
Kompetencje społeczne:		

1. ma świadomość ważności dokładnego wykonania projektu, zachowania standardów notacyjnych, przestrzegania poprawności językowej i terminowego oddania prac - [K_K07]

Sposoby sprawdzenia efektów kształcenia

Wykład: egzamin pisemny sprawdzający znajomość podstaw teleinformatyki.

Projekt: pokaz działania aplikacji z wykorzystaniem usług sieciowych.

Treści programowe

Wykład.

- Systemy uwierzytelnienia i autoryzacji w sieciach komputerowych.
- Protokoły internetowe (SIP, Diameter, OAuth 2)
- Elementy teorii gier (rodzaje gier, dylemat więźnia, strategia)
- Ocena zachowania użytkowników i badanie ich wiarygodności w sieciach komputerowych.
- Elementy systemów akwizycji i przetwarzania obrazów. Operacje morfologiczne. Algorytmy wyznaczania konturu i szkieletu obiektów na obrazach.
- Techniki biometryczne i systemy monitoringu.

Aktualizacja 2017: prezentowane przykłady

Projekt.

Tworzenie aplikacji sieciowej na wybranych platformach (Windows, Linuks) wykorzystującej systemy uwierzytelniania oraz algorytmy oceny wiarygodności lub algorytmy związane z przetwarzaniem obrazu.

Zastosowane metody kształcenia:

wykłady - z prezentacjami multimedialnymi

Literatura podstawowa:

1. Krzysztof Wesołowski, &#38;#34;Systemy radiokomunikacji ruchomej&#38;#34; (Wydawnictwa Komunikacji i Łączności 2003),
2. Materiały <https://oauth.net/2/>
3. Madjid Nakhjiri, Mahsa Nakhjiri. AAA and network security for mobile access: radius, diameter, EAP, PKI, and IP mobility, Wiley, 2004

Literatura uzupełniająca:

1. Materiały wykładów z Internetu

Bilans nakładu pracy przeciętnego studenta

Czynność	Czas (godz.)	
1. Wykład	30	
2. Zaj. projektowe	15	
3. Wykonanie projektu	45	
Obciążenie pracą studenta		
forma aktywności	godzin	ECTS
Łączny nakład pracy	75	3
Zajęcia wymagające bezpośredniego kontaktu z nauczycielem	45	2
Zajęcia o charakterze praktycznym	30	1