

KARTA OPISU MODUŁU KSZTAŁCENIA		
Nazwa modułu/przedmiotu Informatyka		Kod 1011104311011160390
Kierunek studiów Logistyka - studia niestacjonarne I stopnia	Profil kształcenia (ogólnoakademicki, praktyczny) ogólnoakademicki	Rok / Semestr 1 / 1
Ścieżka obieralności/specjalność -	Przedmiot oferowany w języku: polski	Kurs (obligatoryjny/obieralny) obligatoryjny
Stopień studiów: I stopień	Forma studiów (stacjonarna/niestacjonarna) niestacjonarna	
Godziny Wykłady: - Ćwiczenia: - Laboratoria: 10 Projekty/seminaria: -	Liczba punktów 2	
Status przedmiotu w programie studiów (podstawowy, kierunkowy, inny) inny	(ogólnouczelniany, z innego kierunku) ogólnouczelniany	
Obszar(y) kształcenia i dziedzina(y) nauki i sztuki nauki techniczne nauki techniczne	Podział ECTS (liczba i %) 2 100% 2 100%	
Odpowiedzialny za przedmiot / wykładowca: dr inż. Aleksander Jurga email: aleksander.jurga@put.poznan.pl tel. +48616653388 Inżynierii Zarządzania ul. Strzelecka 11, 60-965 Poznań		
Wymagania wstępne w zakresie wiedzy, umiejętności, kompetencji społecznych:		
1	Wiedza:	Wiedza z poziomu szkoły średniej
2	Umiejętności:	Potrafi uruchamiać programy i wykonywać czynności z plikami i katalogami, korzystać z przeglądarki internetowej i poczty elektronicznej.
3	Kompetencje społeczne	Jest zdolny do uczestnictwa w zajęciach laboratoryjnych.
Cel przedmiotu: 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.		
Efekty kształcenia i odniesienie do kierunkowych efektów kształcenia		
Wiedza:		
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. - [-]		
Umiejętności:		
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]		
Kompetencje społeczne:		
1. Ma poczucie wagi dbałości o dane komputerowe, w szczególności ochrony danych wrażliwych pochodzących od innych osób i firm - [(T1A_KO2) K1A_KO2]		
Sposoby sprawdzenia efektów kształcenia		

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.		
Treści programowe		
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		
Literatura podstawowa: 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.		
Literatura uzupełniająca: 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.		
Bilans nakładu pracy przeciętnego studenta		
Czynność	Czas (godz.)	
1. Udział w ćwiczeniach laboratoryjnych	10	
2. Przygotowanie do zaliczenia ćwiczeń	10	
3. Konsultacje	2	
4. Studiowanie literatury	10	
Obciążenie pracą studenta		
forma aktywności	godzin	ECTS
Łączny nakład pracy	32	2
Zajęcia wymagające bezpośredniego kontaktu z nauczycielem	12	1
Zajęcia o charakterze praktycznym	10	1