

KARTA OPISU MODUŁU KSZTAŁCENIA		
Nazwa modułu/przedmiotu Wprowadzenie do informatyki		Kod 1010534121010510075
Kierunek studiów Automatyka i Robotyka	Profil kształcenia (ogólnoakademicki, praktyczny) ogólnoakademicki	Rok / Semestr 1 / 2
Ścieżka obieralności/specjalność -	Przedmiot oferowany w języku: polski	Kurs (obligatoryjny/obieralny) obligatoryjny
Stopień studiów: I stopień	Forma studiów (stacjonarna/niestacjonarna) niestacjonarna	
Godziny Wykłady: 16 Ćwiczenia: - Laboratoria: 16 Projekty/seminaria: -		Liczba punktów 5
Status przedmiotu w programie studiów (podstawowy, kierunkowy, inny) kierunkowy		(ogólnouczelniany, z innego kierunku) z danego kierunku
Obszar(y) kształcenia i dziedzina(y) nauki i sztuki nauki techniczne nauki techniczne		Podział ECTS (liczba i %) 5 100% 5 100%
Odpowiedzialny za przedmiot / wykładowca: dr hab. inż. Jerzy Nawrocki, prof. PP email: jerzy.nawrocki@put.poznan.pl tel. 665-2980 Instytut Informatyki ul. Piotrowo 2, 60-965 Poznań		
Wymagania wstępne w zakresie wiedzy, umiejętności, kompetencji społecznych:		
1	Wiedza:	Zgodnie z podstawą programową kształcenia ogólnego dostępną na stronie: http://bip.men.gov.pl/men/bip/akty_prawne/rozporzadzenie_20081223_zal_4.pdf zakłada się, że rozpoczynając przedmiot student ma podstawową wiedzę: - z matematyki: IV etap edukacyjny, zakres podstawowy poszerzony o rachunek różniczkowy (z zakresu rozszerzonego); - z informatyki: IV etap edukacyjny, zakres podstawowy.
2	Umiejętności:	Zgodnie z podstawą programową kształcenia ogólnego dostępną na stronie: http://bip.men.gov.pl/men/bip/akty_prawne/rozporzadzenie_20081223_zal_4.pdf zakłada się, że rozpoczynając przedmiot student ma podstawowe umiejętności: - z matematyki: IV etap edukacyjny, zakres podstawowy poszerzony o rachunek różniczkowy (z zakresu rozszerzonego); - z informatyki: IV etap edukacyjny, zakres podstawowy.
3	Kompetencje społeczne	W zakresie kompetencji społecznych student musi prezentować takie postawy jak uczciwość, odpowiedzialność, wytrwałość, ciekawość poznawcza, kreatywność, kultura osobista, szacunek dla innych ludzi.
Cel przedmiotu: Po zaliczeniu tego modułu student powinien mieć dobrą orientację w podstawowych obszarach informatyki oraz powinien umieć czytać i pisać proste programy dotyczące bardzo różnych zagadnień i napisane z wykorzystaniem różnych paradygmatów programowania. Ponadto przedmiot powinien inspirować studentów do dalszego pogłębiania wiedzy w tym zakresie.		
Efekty kształcenia i odniesienie do kierunkowych efektów kształcenia		
Wiedza:		
1. ma uporządkowaną wiedzę w zakresie wybranych algorytmów i struktur danych oraz metodyki i technik programowania proceduralnego i obiektowego; - [K_W8]		
2. ma uporządkowaną wiedzę w zakresie architektur komputerów, systemów i sieci komputerowych oraz systemów operacyjnych w tym systemów operacyjnych czasu rzeczywistego; - [K_W9]		
Umiejętności:		
1. potrafi pozyskiwać informacje z literatury, baz danych i innych źródeł także w wybranym języku obcym; - [K_U6]		
Kompetencje społeczne:		

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_K2]
2. posiada świadomość konieczności profesjonalnego podejścia do zagadnień technicznych, skrupulatnego zapoznania się z dokumentacją oraz warunkami środowiskowymi, w których urządzenia i ich elementy mogą funkcjonować, przestrzegania zasad etyki zawodowej i poszanowania różnorodności poglądów i kultur; - [K_K5]

Sposoby sprawdzenia efektów kształcenia

Sprawdzanie założonych efektów kształcenia realizowane jest przez:

- i. ocenę przygotowania studenta do poszczególnych sesji zajęć laboratoryjnych (sprawdzian wejściowy) oraz ocenę umiejętności związanych z realizacją ćwiczeń laboratoryjnych,
- ii. ocenę wiedzy i umiejętności związanych z realizacją zadań laboratoryjnych poprzez 2 kolokwia w semestrze,
- iii. ocenę wiedzy i umiejętności wykazanych na kolokwium zaliczeniowym (od 5 do 10 zadań, każde zadanie oceniane w skali od 0 do 10 punktów; na ocenę dostateczną trzeba zdobyć przynajmniej 55% punktów).

Treści programowe

Przedmiot obejmuje następujące zagadnienia:

Zasady skutecznego działania (proaktywność; zaczynaj mając koniec na względzie; najważniejsze rzeczy najpierw; myślenie o obojętnej wygranej; najpierw staraj się zrozumieć, a dopiero potem oczekuj, że będziesz zrozumiany; dbaj o synergię; ?ostrz piłę?)

Programowanie imperatywne i C (programy z jedną instrukcją; koncepcja zmiennej; drukowanie wartości zmiennej; czytanie liczb; instrukcja warunkowa; uproszczona instrukcja warunkowa; instrukcja powtarzania ?while?; modularyzacja i funkcje)

Od algebry Boole'a do komputera (algebra Boole'a; sumator 4-bitowy; bramki; rejestry; dekodery; operacje boolowskie w C)

Asembler i koncepcja von Neumanna (architektura typowego procesora; prosty program w języku assemblera; dodawanie liczb heksadecymalnych; reprezentacja liczb ujemnych; koncepcja von Neumanna; rozkazy skoku; podprogramy w języku assemblera)

Algorytmy i struktury danych (tablice; rekordy; dynamiczny przydział pamięci; grafy i listy; stosy; kolejki; heapsort; złożoność obliczeniowa; problem stopu)

Metody numeryczne (reprezentacja liczb rzeczywistych; stabilność numeryczna; metoda stycznych i obliczanie pierwiastka; wzór Maclaurina i funkcje e^x , $\cos x$)

Inżynieria oprogramowania (analiza problemu; wymagania funkcjonalne i przypadki użycia; wybrane diagramy języka UML; wstępny projekt interfejsu użytkownika; wymagania pozafunkcjonalne i architektura; implementacja i testowanie)

Przetwarzanie tekstów i AWK (idea języka AWK; najprostsze programy; wzorce wiersza; wyrażenia regularne; zmienne)

Systemy operacyjne (historia systemów operacyjnych; pojęcie procesu; interferencja obliczeń; metoda ścisłej wymiany; instrukcja TSL; semafony binarne; problem producent-konsument)

Komputerowe systemy sterowania (pojęcie systemów czasu rzeczywistego; projektowanie metodą HRT HOOD; szacowanie maksymalnego czasu wykonania programów; szeregowanie zadań)

Bazy danych (era przed-relacyjna; relacyjne bazy danych; projekcja, selekcja i połączenie w języku SQL; tworzenie, wstawianie i sortowanie danych w języku SQL; wzorce; operacje przydatne do pielęgnacji bazy danych; funkcje agregujące; zagnieżdżanie zapytań)

Sztuczna inteligencja i język naturalny (test Turinga; program ELIZA; części mowy i niejednoznaczność; analiza leksykalna i program Lex, pojęcie gramatyki formalnej; translacja; gramatyki bezkontekstowe)

Sieci komputerowe (stos protokołów internetowych i zagnieżdżanie danych; gniazda TCP; koncepcja `software_as_a_service`; serwisy webowe; WSDL, UDDI, XML i SOAP)

Prawne i etyczne aspekty informatyki (ustawa o ochronie danych osobowych; prawo autorskie; patenty; ryzyko informatyzacji i Therac-25; dobre praktyki dotyczące budowy systemów krytycznych ze względu na bezpieczeństwo; kod etyczno-zawodowy ACM)

Część wymienionych wyżej treści programowych jest realizowana w pracy własnej studenta.

Metody dydaktyczne:

1. wykład: prezentacja multimedialna, prezentacja ilustrowana przykładami podawanymi na tablicy,
2. ćwiczenia laboratoryjne: ćwiczenia praktyczne, wykonywanie eksperymentów, dyskusja, praca w zespole, studium przypadków.

Literatura podstawowa:

1. Język C ? Programowanie, B.W. Kernighan, D.M. Ritchie, Helion, 2010.
2. Układy cyfrowe, B. Wilkinson, WKiŁ, Warszawa, 2000
3. Programowanie komputerów IBM PC w języku assemblera, J. Nawrocki, WPP, Poznań, 1991
4. Wprowadzenie do przetwarzania tekstów w języku AWK, J. Nawrocki, W. Complak, ProDialog 2, 23-46, Poznań, 1994
5. Sieci komputerowe, J.F. Kurose, K.W. Ross, Helion, 2006

Literatura uzupełniająca: 1. 7 nawyków skutecznego działania, S. Covey, Rebis, 2003		
Bilans nakładu pracy przeciętnego studenta		
Czynność		Czas (godz.)
1. udział w wykładach		16
2. udział w ćwiczeniach laboratoryjnych		18
3. przygotowanie do ćwiczeń laboratoryjnych		25
4. zapoznanie się ze wskazaną literaturą (10 stron tekstu naukowego = 1 godz.), 450 stron		45
5. przygotowanie do egzaminu i obecność na egzaminie: 18 godz. + 2 godz.		20
Obciążenie pracą studenta		
forma aktywności	godzin	ECTS
Łączny nakład pracy	124	5
Zajęcia wymagające bezpośredniego kontaktu z nauczycielem	36	1
Zajęcia o charakterze praktycznym	42	2