

KARTA OPISU MODUŁU KSZTAŁCENIA		
Nazwa modułu/przedmiotu Technologie programistyczne		Kod 1010512311010510611
Kierunek studiów Informatyka	Profil kształcenia (ogólnoakademicki, praktyczny) ogólnoakademicki	Rok / Semestr 1 / 1
Ścieżka obieralności/specjalność Inteligentne technologie informatyczne	Przedmiot oferowany w języku: polski	Kurs (obligatoryjny/obieralny) obligatoryjny
Stopień studiów: II stopień	Forma studiów (stacjonarna/niestacjonarna) stacjonarna	
Godziny Wykłady: 30 Ćwiczenia: - Laboratoria: - Projekty/seminaria: 30	Liczba punktów 4	
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 %) 4 100% 4 100%	
Odpowiedzialny za przedmiot / wykładowca:		
dr hab. inż. Piotr Zielniewicz email: Piotr.Zielniewicz@cs.put.poznan.pl tel. 616652935 Wydział Informatyki ul. Piotrowo 2 60-965 Poznań		dr inż. Bartłomiej Prędko email: Bartlomiej.Predki@cs.put.poznan.pl tel. 616652932 Wydział Informatyki ul. Piotrowo 2 60-965 Poznań
Wymagania wstępne w zakresie wiedzy, umiejętności, kompetencji społecznych:		
1	Wiedza:	Student rozpoczynający ten przedmiot powinien posiadać wiedzę z zakresu programowania oraz popularnych technologii programistycznych (np. Java) prezentowaną w ramach wcześniejszych przedmiotów.
2	Umiejętności:	Student powinien posiadać umiejętność projektowania i implementowania prostych systemów informatycznych oraz pozyskiwania informacji ze wskazanych źródeł. Student powinien rozumieć konieczność poszerzania swoich kompetencji / mieć gotowość do podjęcia współpracy w ramach zespołu.
3	Kompetencje społeczne	Student musi prezentować takie postawy jak uczciwość, odpowiedzialność, wytrwałość, ciekawość poznawcza, kreatywność, kultura osobista, szacunek dla innych ludzi, umiejętność pracy grupowej.
Cel przedmiotu:		
1. Przekazanie studentom podstawowej wiedzy z informatyki, w zakresie nowoczesnych technologii programistycznych służących do budowy zaawansowanych systemów informatycznych (np. mobilnych, wykorzystujących techniki uczenia maszynowego) oraz w zakresie projektowania i implementacji tego typu systemów.		
2. Rozwijanie u studentów umiejętności rozwiązywania problemów związanych z oceną i wyborem odpowiednich technologii programistycznych dostosowanych do specyfiki, z projektowaniem i implementacją zaawansowanych systemów informatycznych oraz z przygotowaniem prezentacji i sprawozdań opisujących wykonane prace.		
3. Kształtowanie u studentów umiejętności pracy zespołowej związanej z realizacją projektów programistycznych w grupach.		
Efekty kształcenia i odniesienie do kierunkowych efektów kształcenia		
Wiedza:		
1. ma zaawansowaną i pogłębioną wiedzę z zakresu nowoczesnych technologii, narzędzi i środowisk programistycznych wykorzystywanych do implementacji systemów informatycznych, a w szczególności systemów mobilnych i inteligentnych - [K2st_W1]		
2. ma uporządkowaną i podbudowaną teoretycznie wiedzę ogólną związaną z nowoczesnymi technologiami programistycznymi, służącymi w szczególności do budowy systemów mobilnych oraz inteligentnych - [K2st_W2]		
3. ma wiedzę o trendach rozwojowych i najistotniejszych nowych osiągnięciach informatyki z zakresu technologii programistycznych, związanych z tworzeniem systemów mobilnych i inteligentnych - [K2st_W4]		
Umiejętności:		

<p>1. potrafi ocenić nowe technologie i narzędzia programistyczne dla systemów mobilnych i inteligentnych, porównać je z istniejącymi rozwiązaniami oraz wskazać na ich zalety i wady oraz nowe możliwości zastosowania - [K2st_U6]</p> <p>2. potrafi ocenić przydatność wybranych technologii programistycznych do rozwiązania polegającego na budowie całości lub wybranych modułów systemu informatycznego, ze szczególnym uwzględnieniem systemów mobilnych oraz inteligentnych - [K2st_U9]</p> <p>3. potrafi - zgodnie z zadaną specyfikacją - zaprojektować i zaimplementować całość lub wybrane moduły mobilnego / inteligentnego systemu informatycznego, używając właściwych technologii i narzędzi, w tym przystosowując do tego celu istniejące narzędzia - [K2st_U11]</p> <p>4. potrafi współdziałać w zespole realizującym wybrany system informatyczny lub jego moduły, przyjmując w nim różne role (np. projektant, programista) - [K2st_U15]</p>
Kompetencje społeczne:
<p>1. rozumie, że w informatyce wiedza i umiejętności dotyczące technologii programistycznych, zwłaszcza dotyczących systemów mobilnych i inteligentnych, bardzo szybko stają się przestarzałe - [K2st_K1]</p> <p>2. rozumie znaczenie wykorzystywania najnowszej wiedzy z zakresu technologii programistycznych dla systemów mobilnych i inteligentnych w rozwiązywaniu problemów praktycznych - [K2st_K2]</p>

Sposoby sprawdzenia efektów kształcenia
<p>Efekty kształcenia przedstawione wyżej weryfikowane są w następujący sposób:</p> <p>Ocena formująca:</p> <p>a) w zakresie wykładów:</p> <ul style="list-style-type: none">- na podstawie odpowiedzi na pytania dotyczące materiału omówionego na poprzednich wykładach, <p>b) w zakresie projektów:</p> <ul style="list-style-type: none">- na podstawie oceny bieżącego postępu realizacji zadań, <p>Ocena podsumowująca:</p> <p>a) w zakresie wykładów weryfikowanie założonych efektów kształcenia realizowane poprzez:</p> <ul style="list-style-type: none">- ocenę wiedzy i umiejętności wykazanych na sprawdzianie pisemnym obejmującym zarówno pytania otwarte, jak i test wielokrotnego wyboru. Sprawdzian obejmuje 10 pytań, punktacja wyrażona jest procentowo, przy czym do uzyskania oceny 3.0 konieczne jest uzyskanie 50% punktów. Podczas sprawdzianu nie można korzystać z żadnych materiałów dydaktycznych,- ocenę prezentacji przedstawionej na wykładzie. Prezentacje powinny dotyczyć nowatorskich i mniej typowych (np. zorientowanych naukowo) technologii i narzędzi programistycznych. Powinny być one przygotowywane w grupach 1-2 osobowych. Sugerowany czas prezentacji to 30 minut w przypadku jednego autora i 60 minut w przypadku dwóch autorów. Prezentacje będą oceniane w skali od 2.0 do 5.0. Uzyskanie oceny pozytywnej będzie uprawniało do zwolnienia ze sprawdzianu pisemnego. Prezentacje przeznaczone są chętnych, a studenci planujący przygotowanie prezentacji powinni zgłosić ten zamiar w ciągu trzech pierwszych tygodni semestru. <p>b) w zakresie projektów weryfikowanie założonych efektów kształcenia realizowane jest przez:</p> <ul style="list-style-type: none">- ocenę prezentacji przedstawiających postępy w realizacji projektów oraz prezentacji końcowej wraz z demonstracją zrealizowanego projektu. Każda grupa projektowa zobowiązana jest przygotować trzy prezentacje w ciągu semestru,- ocenę końcowego sprawozdania pisemnego opisującego zrealizowany projekt i przygotowywanego częściowo w trakcie zajęć, a częściowo po ich zakończeniu,- ocenę systemu informatycznego zrealizowanego przez grupę projektową z uwzględnieniem czytelności i udokumentowania kodu źródłowego.
Treści programowe
<p>Program wykładu obejmuje następujące zagadnienia (ze względu na szybki dziedziny rozwój wskazane poniżej technologie i narzędzia ze charakter przykładowy i mogą zostać zmienione na nowsze odpowiedniki):</p> <ol style="list-style-type: none">1. historia rozwoju platform mobilnych,2. narzędzia, technologie oraz usługi do rozwoju aplikacji mobilnych, w szczególności aplikacji dla platformy iOS,3. narzędzia i biblioteki służące do analizy danych i budowy modeli decyzyjnych przy użyciu technik uczenia maszynowego, np. Google TensorFlow, Microsoft Cognitive Services,4. narzędzia i biblioteki służące do optymalizacji i rozwiązywania problemów przeszukiwania z ograniczeniami (ang. constraint satisfaction problems), np. MiniZinc, ECLiPSe,5. narzędzia i biblioteki służące do analizy, przetwarzania i przeszukiwania dokumentów tekstowych, np. Apache Lucene, Elasticsearch,6. narzędzia i biblioteki służące do budowy zaawansowanych środowisk dla przetwarzania danych, w tym danych nieustrukturalizowanych, np. Apache UIMA. <p>Zajęcia projektowe mają charakter seminaryjny i konsultacyjny. Podczas zajęć studenci w grupach realizują wybrane przez siebie projekty (możliwa jest także praca indywidualna). Celem projektów jest zaprojektowanie i implementacja zaawansowanego narzędzia lub systemu informatycznego przy wykorzystaniu technologii prezentowanych na wykładach. Tematy projektów związane są z charakterem specjalizacji i dotyczą szeroko pojętego podejmowania decyzji i przetwarzania danych. Program laboratorium obejmuje:</p> <ol style="list-style-type: none">1. wybór projektu przez każdą z grup oraz zapoznanie się z niezbędną wiedzą dziedzinową,

<p>2. opracowanie specyfikacji wymagań dla projektu, wybór technologii oraz przygotowanie harmonogramu prac, 3. przygotowanie formalnego projektu realizowanego systemu, jego implementację oraz przeprowadzenie testów lub eksperymentów obliczeniowych, 5. przygotowanie prezentacji oraz sprawozdania końcowego łącznie 3 prezentacje i jedno sprawozdanie), 6. przedstawienie prezentacji oraz demonstrację gotowego projektu.</p>		
<p>Literatura podstawowa:</p> <p>1. D. Conway, J. Myles White: Uczenie maszynowe dla programistów, Helion, 2015. 2. M.A. Lasoff: Podstawy języka Swift : programowanie aplikacji dla platformy iOS, Helion, 2016. 3. M. Galloway: Effective Objective-C 2.0 : 52 specific ways to improve your iOS and OS X programs, Addison-Wesley, 2013. 4. Android : programowanie aplikacji / Dawn Griffiths, David Griffiths, Helion 2016</p>		
<p>Literatura uzupełniająca:</p> <p>1. A. Niederliński: Programowanie w logice z ograniczeniami. Łagodne wprowadzenie dla platformy ECLiPSe. http://www.pwlzo.pl/ 2. dokumentacja użytkowa i techniczna wybranych narzędzi i środowisk</p>		
<p>Bilans nakładu pracy przeciętnego studenta</p>		
<p>Czynność</p>		<p>Czas (godz.)</p>
<p>1. udział w zajęciach projektowych</p>		<p>30</p>
<p>2. przygotowanie prezentacji i sprawozdań na zajęcia projektowe (czas poza zajęciami)</p>		<p>10</p>
<p>3. dokończenie realizowanych projektów (czas poza zajęciami)</p>		<p>15</p>
<p>4. udział w konsultacjach związanych z realizacją procesu kształcenia, w szczególności projektu (częściowo mogą być realizowane drogą elektroniczną)</p>		<p>2</p>
<p>5. udział w wykładach</p>		<p>30</p>
<p>6. zapoznanie się ze wskazaną literaturą / dokumentacją / materiałami dydaktycznymi (10 stron tekstu naukowego = 1 godz.), 80 stron</p>		<p>8</p>
<p>7. przygotowanie do prezentacji, zaliczenia wykładów, udział w sprawdzianie zaliczeniowym i omówienie jego wyników</p>		<p>5</p>
<p>Obciążenie pracą studenta</p>		
<p>forma aktywności</p>	<p>godzin</p>	<p>ECTS</p>
<p>Łączny nakład pracy</p>	<p>100</p>	<p>4</p>
<p>Zajęcia wymagające bezpośredniego kontaktu z nauczycielem</p>	<p>67</p>	<p>3</p>
<p>Zajęcia o charakterze praktycznym</p>	<p>68</p>	<p>3</p>