



KARTA OPISU PRZEDMIOTU - SYLABUS

Nazwa przedmiotu

Programowanie 1 [S1IZarz1E>PROG1]

Przedmiot

Kierunek studiów

Inżynieria zarządzania/Engineering Management

Rok/Semestr

1/2

Studia w zakresie (specjalność)

–

Profil studiów

ogólnoakademicki

Poziom studiów

pierwszego stopnia

Język oferowanego przedmiotu

angielski

Forma studiów

stacjonarne

Wymagalność

obligatoryjny

Liczba godzin

Wykład

15

Laboratorium

30

Inne (np. online)

0

Ćwiczenia

0

Projekty/seminaria

0

Liczba punktów ECTS

3,00

Koordynatorzy

dr inż. Michał Trziszka

michal.trziszka@put.poznan.pl

Wykładowcy

Wymagania wstępne

Podstawowa znajomość dowolnego języka programowania.

Cel przedmiotu

Ugruntowanie podstawowych umiejętności z zakresu programowania na podstawie języka C#.

Przedmiotowe efekty uczenia się

Wiedza:

Student opisuje obiektowy język programowania, jego właściwości i zastosowania [P6S_WG_08].

Student definiuje procedury obsługi zdarzeń w kontekście programowania [P6S_WG_08].

Student nazywa funkcje, instrukcje sterujące, operatory i wybrane typy danych wykorzystywane w programowaniu [P6S_WG_08].

Umiejętności:

Student planuje i przeprowadza eksperymenty, w tym pomiary i symulacje komputerowe, w celu testowania programów [P6S_UW_09].

Student wykonuje interpretację wyników eksperymentów oraz wyciąga wnioski z przeprowadzonych

pomiarów i symulacji komputerowych [P6S_UW_09].
Student przygotowuje i tworzy funkcje oraz instrukcje sterujące w programach [P6S_UO_01].
Student wykorzystuje deklaracje, operatory i wybrane typy danych w programach [P6S_UW_09, P6S_UO_01].

Kompetencje społeczne:

Student dostrzega zależności przyczynowo -skutkowe w realizacji postawionych celów programowania oraz ranguje istotność alternatywnych zadań w procesie tworzenia programów [P6S_KK_02].

Metody weryfikacji efektów uczenia się i kryteria oceny

Efekty uczenia się przedstawione wyżej weryfikowane są w następujący sposób:

Ocena podsumowująca z wykładu wystawiana na podstawie wyniku procentowego z kolokwium. Pytania i zadania sprawdzające zrozumienie przedmiotowych zagadnień. Próg zaliczeniowy - 50%. Ocena formująca z laboratorium składa się z ocen, które student otrzymuje za wykonanie poszczególnych zadań podczas zajęć. Ocena podsumowująca z laboratorium wystawiana jest jako średnia z tych ocen. Do oceny uwzględnia się poprawność i kompletność osiągniętych rezultatów.

Treści programowe

Obiektowy język programowania, właściwości obiektów, procedury obsługi zdarzeń, wykorzystanie i tworzenie funkcji, instrukcje sterujące oraz użycie deklaracji, operatorów i wybranych typów danych.

Tematyka zajęć

brak

Metody dydaktyczne

Wykłady: wykład informacyjny, wykład problemowy, wykład konwersatoryjny, metoda przypadków (case study).

Laboratoria: metoda laboratoryjna (eksperymentu), metoda warsztatowa.

Literatura

Podstawowa:

Michaelis M., C# 7.0. Kompletny przewodnik dla praktyków. Wydanie VI, Helion 2019

Lis M., C#. Praktyczny kurs. Wydanie III, Helion 2016

Uzupełniająca:

Jamro M., Struktury danych i algorytmy w języku C#. Projektowanie efektywnych aplikacji, Helion 2019

Bilans nakładu pracy przeciętnego studenta

	Godzin	ECTS
Łączny nakład pracy	75	3,00
Zajęcia wymagające bezpośredniego kontaktu z nauczycielem	45	2,00
Praca własna studenta (studia literaturowe, przygotowanie do zajęć laboratoryjnych/ćwiczeń, przygotowanie do kolokwium/egzaminu, wykonanie projektu)	30	1,00