

Karta przedmiotu

Nazwa i kod przedmiotu	Warsztat programisty, PG_00198489						
Kierunek studiów	Informatyka (O)						
Data rozpoczęcia studiów	październik 2026 r.	Rok akademicki realizacji przedmiotu			2026/2027		
Poziom kształcenia	I stopnia - licencjackie	Grupa zajęć			Grupa zajęć obowiązkowych z zakresu kierunku studiów		
Forma studiów	stacjonarne	Sposób realizacji			na uczelni		
Rok studiów	1	Język wykładowy			polski		
Semestr studiów	1	Liczba punktów ECTS			3.0		
Profil kształcenia	ogólnoakademicki	Forma zaliczenia			zaliczenie		
Jednostka prowadząca							
Imię i nazwisko wykładowcy (wykładowców)	Odpowiedzialny za przedmiot		dr inż. Łukasz Kuszner				
	Prowadzący zajęcia z przedmiotu						
Formy zajęć	Forma zajęć	Wykład	Ćwiczenia	Laboratorium	Projekt	Seminarium	RAZEM
	Liczba godzin zajęć	0.0	0.0	30.0	0.0	0.0	30
	W tym liczba godzin zajęć na odległość: 0.0						
Aktywność studenta i liczba godzin pracy	Aktywność studenta	Udział w zajęciach dydaktycznych, objętych planem studiów	Udział w konsultacjach		Praca własna studenta		RAZEM
	Liczba godzin pracy studenta	30	0.0		45.0		75
Cel przedmiotu	Zapoznanie studentów ze środowiskiem pracy programisty.						
Efekty uczenia się przedmiotu	Efekt kierunkowy		Efekt z przedmiotu		Sposób weryfikacji i oceny efektu		
	[[INFOL3_U06]] potrafi dobrać i stosować właściwe metody i narzędzia informatyczne do rozwiązywania złożonych problemów, potrafi wykorzystać posiadaną wiedzę poprzez właściwy dobór źródeł i informacji z nich pochodzących, dokonywanie oceny, krytycznej analizy i syntezy tych informacji						
[[INFOL3_W04]] zna i rozumie zaawansowane zagadnienia w zakresie inżynierii oprogramowania, specyfikacji, walidacji i weryfikacji oprogramowania oraz narzędzi wspomagających proces wytwarzania oprogramowania		Student rozróżnia: edytor kodu, preprocesor, kompilator, linker i debugger; potrafi uruchomić każde z tych narzędzi z linii poleceń i wykorzystać w środowisku zintegrowanym. Student posługuje się systemem kontroli wersji. Student zna podstawy systemu składu tekstu LaTeX i tworzy dokumenty w tym systemie.		[SW4] test/egzamin - ustny lub pisemny [SW5] realizacja zadania problemowego			
Treści przedmiotu	<ol style="list-style-type: none"> 1. Podstawy pracy w systemie Linux 2. Wybrany edytor kodu i IDE 3. Elementy pracy z kompilatorem, wybrany system budowania (np make/cmake) 4. Elementy programowanie w powłoce (np. bash) 5. Zarządzanie projektem programistycznym za pomocą systemu Git. 6. Wprowadzenie do systemu LaTeX 7. Elementy automatycznego testowania, testy jednostkowe 						

Wymagania wstępne i dodatkowe			
Sposoby i kryteria oceniania osiągniętych efektów uczenia się	Sposób oceniania (składowe)	Próg zaliczeniowy	Składowa oceny końcowej
	Sprawdzian pisemny	51.0%	30.0%
	Zadanie projektowe	51.0%	70.0%
Zalecana lista lektur	Podstawowa lista lektur	<p>T. Oetiker, H. Partl, I. Hyna, E. Schlegl. Nie za krótkie wprowadzenie do systemu LaTeX2e (tłumaczenie J. Goldasz, R. Kubiak, T. Przechlewski).</p> <p>Git Tutorial https://git-scm.com/docs/gittutorial</p> <p>Bash Tutorial https://www.freecodecamp.org/news/bash-scripting-tutorial-linux-shell-script-and-command-line-for-beginners/</p> <p>Cmake tutorial https://cmake.org/cmake/help/latest/guide/tutorial/index.html</p>	
	Uzupełniająca lista lektur	<p>S. Chacon, Pro Git professional version control</p> <p>C. Albing, JP Vossen, C. Newham. Bash receptury. Helion 2008</p>	
	Adresy eZasobów		
Przykładowe zagadnienia/ przykładowe pytania/ realizowane zadania			
Praktyki zawodowe w ramach przedmiotu	Nie dotyczy		

Dokument wygenerowany elektronicznie. Nie wymaga pieczęci ani podpisu.