Uniwersytet Gdański

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	Student, posługując się dokumentacją, potrafi dobrać i skonfigurować wybrane narzędzia i używać ich jednocześnie do pracy nad projektem programistycznym.	[SU4] test/egzamin - ustny lub pisemny [SU5] realizacja zadania problemowego
[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 debuger; 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

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

<table>
<tr><td>Wymagania wstępne i dodatkowe</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>Sposoby i kryteria oceniania osiąganych efektów uczenia się</td><td colspan="2"><table>
<tr><th>Sposób oceniania (składowe)</th><th>Próg zaliczeniowy</th><th>Składowa oceny końcowej</th></tr>
<tr><td>Sprawdzian pisemny</td><td>51.0%</td><td>30.0%</td></tr>
<tr><td>Zadanie projektowe</td><td>51.0%</td><td>70.0%</td></tr>
</table></td></tr>
<tr><td rowspan="3">Zalecana lista lektur</td><td>Podstawowa lista lektur</td><td>Łukasz Kuszner, Radosław Ziemann. Warsztat Programisty

T. Oetiker, H. Partl, I. Hyna, E. Schlegl. Nie za krótkie wprowadzenie do systemu LaTeX2e (tłumaczenie J. Gołdasz, R. Kubiak, T. Przechlewski).

Git Tutorial https://git-scm.com/docs/gittutorial

Bash Tutorial https://www.freecodecamp.org/news/bash-scripting-tutorial-linux-shell-script-and-command-line-for-beginners/

Cmake tutorial https://cmake.org/cmake/help/latest/guide/tutorial/index.html</td></tr>
<tr><td>Uzupełniająca lista lektur</td><td>S. Chacon, Pro Git professional version control

C. Albing, JP Vossen, C. Newham. Bash receptury. Helion 2008</td></tr>
<tr><td>Adresy eZasobów</td><td></td></tr>
<tr><td>Przykładowe zagadnienia/ przykładowe pytania/ realizowane zadania</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>Praktyki zawodowe w ramach przedmiotu</td><td colspan="2">Nie dotyczy</td></tr>
</table>

Dokument wygenerowany elektronicznie. Nie wymaga pieczęci ani podpisu.