

Karta przedmiotu

Nazwa i kod przedmiotu	Probabilistyka i statystyka, PG_00073636						
Kierunek studiów	Projektowanie gier historycznych						
Data rozpoczęcia studiów	październik 2024 r.	Rok akademicki realizacji przedmiotu			2025/2026		
Poziom kształcenia	I stopnia - licencjackie	Grupa zajęć			Grupa zajęć obowiązkowych z zakresu kierunku studiów		
Forma studiów	stacjonarne	Sposób realizacji			na uczelni		
Rok studiów	2	Język wykładowy			polski		
Semestr studiów	4	Liczba punktów ECTS			2.0		
Profil kształcenia	ogólnoakademicki	Forma zaliczenia			zaliczenie		
Jednostka prowadząca							
Imię i nazwisko wykładowcy (wykładowców)	Odpowiedzialny za przedmiot		dr Paweł Klinga				
	Prowadzący zajęcia z przedmiotu		dr Paweł Klinga				
Formy zajęć	Forma zajęć	Wykład	Ćwiczenia	Laboratorium	Projekt	Seminarium	RAZEM
	Liczba godzin zajęć	0.0	15.0	0.0	0.0	0.0	15
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	15		2.0		15.0	32
Cel przedmiotu	Celem przedmiotu jest zapoznanie studentów z podstawowymi pojęciami rachunku prawdopodobieństwa i statystyki oraz praktycznym ich wykorzystaniem.						
Efekty uczenia się przedmiotu	Efekt kierunkowy		Efekt z przedmiotu			Sposób weryfikacji i oceny efektu	
	[PGHL3_K01] Krytycznie ocenia posiadaną wiedzę, wykazuje gotowość do jej stałego poszerzania oraz zasięgania opinii ekspertów w przypadku trudności z samodzielnym rozwiązaniem problemu		Student krytycznie analizuje wyniki własnych obliczeń i interpretacji statystycznych, identyfikuje braki w wiedzy oraz samodzielnie poszukuje uzupełniających źródeł (literatura, dokumentacja, konsultacje), a w przypadku złożonych problemów potrafi formułować pytania i korzystać ze wsparcia prowadzącego lub ekspertów.			[SK1] wypowiedź ustna/rozmowa/ dyskusja	
	[PGHL3_W08] Posiada zaawansowaną, interdyscyplinarną wiedzę na temat różnych aspektów tworzenia gier historycznych		Student sprawnie posługuje się wybranymi metodami obliczania prawdopodobieństwa pod kątem zastosowań w projektowaniu gier.			[SW4] test/egzamin - ustny lub pisemny	
	[PGHL3_U02] Potrafi dobrać oraz stosować metody i narzędzia (w tym zaawansowane techniki informacyjno-komunikacyjne) w sposób adekwatny do rozwiązywanego problemu		Student wykonuje podstawowe obliczenia statystyczne na dostarczonych zbiorach danych.			[SU4] test/egzamin - ustny lub pisemny	
Treści przedmiotu	Przestrzeń probabilistyczna Prawdopodobieństwo warunkowe, całkowite, wzór Bayesa, niezależność zdarzeń Zmienne losowe dyskretne i ciągłe Rozkład prawdopodobieństwa i dystrybuanta zmiennej losowej Przegląd standardowych rozkładów prawdopodobieństwa Statystyki zmiennych losowych: wartość oczekiwana, wariancja, momenty, kwantyle						

Wymagania wstępne i dodatkowe	Znajomość elementarnych narzędzi matematycznych.		
Sposoby i kryteria oceniania osiągniętych efektów uczenia się	Sposób oceniania (składowe)	Próg zaliczeniowy	Składowa oceny końcowej
	Egzamin	51.0%	100.0%
Zalecana lista lektur	Podstawowa lista lektur	A. Plucińska, E. Pluciński, Probabilistyka: Rachunek prawdopodobieństwa. Statystyka matematyczna. Procesy stochastyczne, W. Krysiński, J. Bartos, W. Dyczka, K. Królikowska, M. Wasilewski, Rachunek prawdopodobieństwa i statystyka matematyczna w zadaniach część I i II	
	Uzupełniająca lista lektur	G. Krzykowski, M. Szreder, Rachunek prawdopodobieństwa i statystyka matematyczna, cz. I S. Zubrzycki, Wykłady z rachunku prawdopodobieństwa i statystyki matematycznej Freund, Miller, Miller John E. Friends, Mathematical Statistics with Applications	
	Adresy eZasobów		
Przykładowe zagadnienia/ przykładowe pytania/ realizowane zadania	<p>Obliczanie prawdopodobieństwa z danego rozkładu</p> <p>Rozpoznawanie rozkładu prawdopodobieństwa</p> <p>Obliczanie średniej, wariancji i innych statystyk z zadanego zbioru danych</p>		
Praktyki zawodowe w ramach przedmiotu	Nie dotyczy		

Dokument wygenerowany elektronicznie. Nie wymaga pieczęci ani podpisu.