

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						
[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	T. Oetiker, H. Partl, I. Hyna, E. Schlegl. Nie za krótkie wprowadzenie do systemu LaTeX2e (tłumaczenie J. Goldasz, 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
	Uzupełniająca lista lektur	S. Chacon, Pro Git professional version control C. Albing, JP Vossen, C. Newham. Bash receptury. Helion 2008
	Adresy eZasobów	
Przykładowe zagadnienia/ przykładowe pytania/ realizowane zadania		
Praktyki zawodowe w ramach przedmiotu	Nie dotyczy	

Dokument wygenerowany elektronicznie. Nie wymaga pieczęci ani podpisu.