

Karta zaj

Informacje ogólne			
Nazwa zaj : Programowanie w j zyku Java			
Nazwa uczelni: Wy sza Szkoła Zarz dzania i Bankowo ci w Krakowie			
Wydział: Wydział Nauk Stosowanych			
Kierunek studiów: Informatyka			
Poziom studiów: pierwszego stopnia			
Forma studiów: niestacjonarne, stacjonarne		Profil kształcenia: praktyczny	
Zakres kształcenia:			
Rok/Semestr: 2/3		Status zaj : obowi zkowy	
J zyki wykładowe: polski			
Studia niestacjonarne	Forma zaj	wykłady	wiczenia laboratoryjne
	Wymiar zaj (w godz.)	16	16
Studia stacjonarne	Forma zaj	wykłady	wiczenia laboratoryjne
	Wymiar zaj (w godz.)	30	30
Koordynator zaj		dr in . Monika Dekster	
Prowadz cy		dr in . Monika Dekster dr in . Roger Ksi ek	
Cele kształcenia		C1. Zapoznanie z technikami programistycznymi. C2. Poznanie podstawowych konstrukcji j zyka Java. C3. Poznanie narz dzi obiektowych w j zyku Java. C4. Poznanie technik tworzenia programów wielow tkowych. C5. Zapoznanie ze standardowa bibliotek j zyka Java.	
Wymagania wst pne		Umiej tno formalizacji algorytmów i przedstawiania ich w postaci schematów blokowych, znajomo j zyka C++ i zasad obiektowo ci.	

Efekty uczenia si			Odniesienie do efektów uczenia si dla kierunku	Odniesienie do charakterystyk PRK poziomu 6
Wiedza	EU1	Student zna wybrane konstrukcje j zyka Java.	K_W05	P6U_W P6S_WG
	EU2	Student zna zasady i metody budowy algorytmów oraz projektowania obiektowego.	K_W03	P6U_W P6S_WG
Umiej tno ci	EU3	Student potrafi skonstruowa algorytm i napisa poprawny program w j zyku Java rozwijaj cy zadany problem.	K_U05 K_U06 K_U09	P6U_U P6S_UW
Kompetencje społeczne	EU4	Student potrafi pracowa w grupie w celu stworzenia kompleksowego projektu programistycznego.	K_K03	P6U_U P6S_KO

Tre ci programowe	
Wykład	
W1	Wprowadzenie do j zyka Java
W2	Obiektowo w j zyku Java

W3	Programy wielow tkowe w j zyku Java
W4	Biblioteka standardowa Javy
Laboratorium	
L1	Konstrukcja prostych programów w Javie
L2	Proste programy obiektowe w Javie
L3	Programy wielow tkowe w Javie
L4	Wykorzystanie biblioteki standardowej Javy

Ocena studenta			
Metody/Narz dzia dydaktyczne	N1	prezentacja multimedialna	wykład laboratorium
	N2	pisanie kodu programu pod nadzorem nauczyciela	laboratorium
	N3	materiały dydaktyczne dost pne w SAKE	wykład laboratorium
	N4	praca w grupach	laboratorium
Sposoby oceny/metody weryfikacji uczenia si	Ocena formuj ca		
	F1	Test komputerowy	wykład
	F2	Ocena zada cz stkowych	laboratorium
	F3	Ocena z kolokwium/kolokwiów	laboratorium
	Ocena podsumowuj ca		
	P1	Ocena z egzaminu/zaliczenia	wykład
	P2	Ocena z zaliczenia	laboratorium

Kryteria oceny				
	EU1	EU2	EU3	EU4
Na ocen 3	50%	50%	50%	50%
Na ocen 3,5	60%	60%	60%	60%
Na ocen 4	70%	70%	70%	70%
Na ocen 4,5	80%	80%	80%	80%
Na ocen 5	90%	90%	90%	90%

Literatura	
Literatura podstawowa	1. Eckel Bruce: Thinking in Java. Wydawnictwo Helion, Gliwice 2017 2. Schildt Herbert: Java. Wydawnictwo Helion, Gliwice 2015
Literatura uzupełniaj ca	1. Evans Benjamin J., Flanagan David: Java w pigułce. Wydawnictwo Helion, Gliwice 2015

Nakład pracy studenta		
	Studia niestacjonarne	Studia stacjonarne
Godziny kontaktowe z nauczycielem akademickim lub inn osob prowadz c zaj cia (wykłady, wiczenia, laboratoria, konwersatoria)	32	60
Przygotowanie do zaj , w tym studiowanie zalecanej literatury podstawowej i uzupełniaj cej	33	20
Przygotowanie projektu	20	20
Przygotowanie si do egzaminu / zaliczenia	30	25
Inne (np. esej, prezentacja, referat, koreferat, sprawozdanie z wykonanych zada)	10	0
Ł czny nakład pracy studenta w godz.	125	125
Liczba punktów ECTS	5	5

Macierz realizacji zaj					
Efekty uczenia si	Odniesienie danego efektu do kierunkowych efektów uczenia si	Cele kształcenia	Tre ci programowe	Metody/Narz dzia dydaktyczne	Sposoby oceny
EU1	K_W05	C1, C2	W1, L1	N1, N2, N3, N4	F1, F3, P1
EU2	K_W03	C3	W2, L2	N1, N2, N3, N4	F1, F3, P1, P2
EU3	K_U05, K_U06, K_U09	C3, C4, C5	W2, W3, W4, L2, L3, L4	N1, N2, N3, N4	F2, P2
EU4	K_K03	C3, C4, C5	L3, L4	N1, N2, N3, N4	F2, P2