

**PROGRAM STUDIÓW WYŻSZYCH
ROZPOCZYNAJĄCYCH SIĘ W ROKU AKADEMICKIM
2021/2022**

data zatwierdzenia przez Radę Instytutu

pieczęć i podpis dyrektora

.....

Studia wyższe na kierunku	INFORMATYKA
Dziedzina/y	nauk inżynieryjno-technicznych nauk ścisłych i przyrodniczych
Dyscyplina wiodąca (% udział)	Informatyka techniczna i telekomunikacja 60%
Pozostałe dyscypliny (% udział)	Informatyka 40%
Poziom	Drugi
Profil	praktyczny
Forma prowadzenia	niestacjonarne
Specjalności	brak
Punkty ECTS	90
Czas realizacji (liczba semestrów)	3 semestry
Uzyskiwany tytuł zawodowy	magister
Warunki przyjęcia na studia	<p>Studia przewidziane dla absolwentów studiów I stopnia z dyplomem inżyniera kierunków informatycznych lub innych technicznych.</p> <p>Przyjęcie absolwentów odbywa się zgodnie ze wzorem:</p> $W = S \cdot RK$ <p>Gdzie: W – wynik postępowania kwalifikacyjnego, S – średnia ocen ze studiów, RK (0, 1, 2) – wynik rozmowy kwalifikacyjnej.</p> <p>1. W przypadku kandydatów, którzy ukończyli kierunek Informatyka w miejsce liczby</p>

	<p>RK przyjmuje się liczbę odpowiadającą ocenie maksymalnej, którą można uzyskać na rozmowie kwalifikacyjnej (RK = 2).</p> <p>2. Przyjęcie absolwentów studiów inżynierskich I stopnia, którzy ukończyli inny kierunek techniczny niż Informatyka, odbywa się na podstawie punktów uzyskanych w wyniku rozmowy kwalifikacyjnej weryfikującej kompetencje kandydata do podjęcia studiów II stopnia RK (0, 1, 2). Studenci kierunków innych niż Informatyka są zobowiązani do dostarczenia na rozmowę kwalifikacyjną dokumentu potwierdzającego przebieg studiów (jeden z dokumentów: indeks, suplement do dyplomu, karta przebiegu studiów) oraz wszelkich dokumentów potwierdzających ich kompetencje informatyczne.</p>
--	---

Efekty uczenia się

Symbol efektu kierunkowego	Kierunkowe efekty uczenia się	Odniesienie do efektów uczenia się zgodnych z Polską Ramą Kwalifikacji	
		Symbol charakterystyk uniwersalnych I stopnia ¹	Symbol charakterystyk II stopnia ²
WIEDZA			
K_W01	ma pogłębioną wiedzę z różnych obszarów matematyki (logika, teoria mnogości, rachunek prawdopodobieństwa, algebra liniowa, statystyka matematyczna) i fizyki, niezbędnych do zrozumienia różnych aspektów informatyki	P7U_W	P7S_WG
K_W02	posiada pogłębioną wiedzę z zakresu teoretycznych aspektów informatyki (teoria informacji, języki i gramatyki formalne, złożoność obliczeniowa algorytmów), niezbędną dla realizacji projektów informatycznych		
K_W03	ma wiedzę dotyczącą projektowania aplikacji komputerowych, w tym dla urządzeń mobilnych, testowania oprogramowania i analizy systemów informatycznych		
K_W04	posiada wiedzę na temat algorytmów i struktur danych w tym odpowiednich algorytmów numerycznych i optymalizacyjnych		
K_W05	ma pogłębioną wiedzę z zakresu technik obliczeniowych i modelowania matematycznego		
K_W06	posiada wiedzę dotyczącą zarządzania informacją, zaawansowanych systemów bazodanowych, hurtowni i eksploracji danych		
K_W07	zna współczesne paradygmaty i języki programowania oraz dostępne środowiska programistyczne		
K_W08	zna zagadnienia budowy, eksploatacji i projektowania sieci komputerowych, przewodowych i bezprzewodowych, technologii mobilnych oraz ich bezpieczeństwa		

¹ Zgodnie z załącznikiem do ustawy z dnia 22 grudnia 2015 r. o Zintegrowanym Systemie Kwalifikacji (Dz. U. z 2016, poz.64)

² Zgodnie z załącznikiem do rozporządzenia Ministra Nauki i Szkolnictwa Wyższego z dnia 14 listopada 2018 r. w sprawie charakterystyk drugiego stopnia efektów uczenia się dla kwalifikacji na poziomach 6-8 Polskiej Ramy Kwalifikacji (Dz. U. z 2018 r., poz. 2218).

K_W09	ma wiedzę dotyczącą najnowszych technologii internetowych i multimedialnych oraz łączenia różnych mediów w celu realizacji koncepcji multimedialnych		
K_W10	dobrze orientuje się w trendach rozwojowych i nowych osiągnięciach w zakresie informatyki (sztuczna inteligencja, kryptografia, informatyka kwantowa)		
K_W11	ma wiedzę dotyczącą zarządzania projektami informatycznymi		
K_W12	zna metody, techniki i narzędzia stosowane przy rozwiązywaniu zadań problemowych z zakresu studiowanego kierunku studiów	P7U_W	P7S_WG
K_W13	ma wiedzę na temat zasad bezpieczeństwa, higieny pracy, zagrożeń związanych z pracą informatyka oraz bezpiecznej organizacji stanowiska pracy		P7S_WK
K_W14	ma rozeznanie w zakresie aspektów prawnych i etycznych, ochrony własności intelektualnej, a także przestępczości na rynku informatycznym		
UMIEJĘTNOŚCI			
K_U01	wyraża problemy obliczeniowe w języku i formalizmie matematyki	P7U_U	P7S_UW
K_U02	projektuje i analizuje algorytmy, uzasadnia ich poprawność, bada ich złożoność		
K_U03	posiada umiejętność projektowania, modelowania, analizowania i wdrażania rozwiązań nowych problemów, uwzględniających potrzeby współczesnej nauki, techniki i gospodarki		
K_U04	dokonuje wyboru języków programowania, technik, narzędzi i środowiska programistycznego podczas realizacji indywidualnych i zespołowych przedsięwzięć informatycznych		
K_U05	sprawnie posługuje się zaawansowanymi narzędziami i technologiami informatycznymi w zakresie projektowania sieci komputerowych		
K_U06	tworzy aplikacje mobilne, w tym na urządzenia sieciowe, zarządza siecią oraz jej zabezpieczeniami		
K_U07	planuje, projektuje, wykonuje i bada systemy informatyczne (bazodanowe, zarządcze) stosowane w różnych dziedzinach nauki, techniki i gospodarki		
K_U08	stosuje techniki optymalizacyjne (w tym ocenę skuteczności i złożoności proponowanych rozwiązań) podczas projektowania systemów informatycznych		
K_U09	wykorzystuje doświadczenie zdobyte podczas kontaktów ze środowiskiem zajmującym się zawodowo zagadnieniami objętymi profilem studiów		
K_U10	potrafi wykorzystać do formułowania i rozwiązywania zadań problemowych metody analityczne, symulacyjne oraz eksperymentalne		
K_U11	potrafi znajdować i wykorzystywać informacje zawarte w fachowej literaturze, bazach danych i czasopiśmie (polskich i zagranicznych), potrafi właściwie ocenić wiarygodność tych źródeł, dokonać selekcji i syntezy pozyskanych informacji		
K_U12	przygotowuje kompletną dokumentację wykonywanych projektów, zawierającą opis, uzasadnienie celu pracy, przyjętą metodologię, wyniki oraz omówienie ich znaczenia i porównanie		

	z innymi projektami i wdrożeniami		
K_U13	posiada pogłębioną umiejętność przygotowania wystąpień ustnych oraz prac pisemnych (komunikatów, referatów, opracowań naukowych) w języku polskim i języku obcym, w zakresie informatyki		
K_U14	posługuje się językiem obcym na poziomie B2+ Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego z wykorzystaniem specjalistycznego słownictwa właściwego dla informatyki		
K_U15	przedstawia najnowsze wdrożenia i innowacje z obszaru nowych technologii również z wykorzystaniem przekazu multimedialnego oraz potrafi dzielić się wiedzą specjalistyczną z osobami, które nie mają wiedzy w danym obszarze		P7S_UO
KOMPETENCJE SPOŁECZNE			
K_K01	dostrzega potrzebę kształcenia ustawicznego i zdobywania nowych kwalifikacji, rozumie konieczność dzielenia się wiedzą z innymi i wspierania ich rozwoju w zakresie kompetencji cyfrowych		P7S_KK
K_K02	potrafi współdziałać i pracować w grupie podczas realizacji projektów, również w trybie pracy zdalnej i w środowisku międzynarodowym		
K_K03	potrafi organizować modelowanie pracy (job sculpting) swojej i innych, również w systemie zadaniowym, posiada umiejętność zarządzania celami		P7S_KO
K_K04	identyfikuje i rozumie problemy związane z zawodem informatyka, potrafi podejmować decyzje w warunkach ryzyka i niepewności (braku danych), w sytuacjach, gdy konieczne jest niekonwencjonalne myślenie	P7U_K	P7S_KO
K_K05	posiada przedsiębiorczy styl myślenia pozwalający na zauważanie możliwości i okazji zarobkowych, oszczędnościowych czy inwestycyjnych przedsięwzięć realizowanych w branży IT		
K_K06	rozumie potrzebę stałego aktualizowania wiedzy w zakresie nowych technologii i konieczność śledzenia fachowej literatury dotyczącej trendów rozwojowych w informatyce oraz aspektów prawnych		P7S_KR
K_K07	wykazuje się odpowiedzialnością za pracę swoją i zespołu oraz wiarygodnością, rozumie społeczne konsekwencje wdrażania realizowanych projektów informatycznych		

<p>Sylwetka absolwenta</p>	<p>Absolwent informatyki, studiów drugiego stopnia o profilu praktycznym ma szeroką wiedzę interdyscyplinarną z zakresu projektowania systemów informatycznych i multimedialnych, umożliwiającą szybką adaptację do dynamicznie zmieniającej się rzeczywistości informatycznej. Ma dobrą orientację w najważniejszych kierunkach rozwoju wiedzy z obszaru informatyki oraz innowacjach i wdrożeniach z zakresu nowych technologii. Cechuje się umiejętnością integrowania wiedzy z różnych dziedzin w celu tworzenia wielofunkcyjnych projektów.</p> <p>Absolwent jest przygotowany do samodzielnej pracy projektowej, w tym do projektowania baz danych, aplikacji i systemów informatycznych. Dysponuje niezbędną wiedzą matematyczną oraz umiejętnościami profesjonalnego posługiwania się najnowszymi narzędziami i środkami informatyki do tworzenia modeli matematycznych, optymalizacyjnych i decyzyjnych. Zna mechanizmy współczesnej gospodarki, w szczególności jej sektorów związanych z nowymi technologiami i e-usługami oraz relacji między rozwojem technik informatycznych, a rozwojem społeczno-gospodarczym. Ma także świadomość znaczenia edukacji całościowej - posiada nawyk kształcenia ustawicznego i dbania o rozwój zawodowy. Orientuje się w możliwościach wdrożeniowych, systemie patentowym w Polsce i za granicą (aspektach prawnych) oraz możliwościach pozyskiwania funduszy w celu wsparcia i rozwoju firmy oraz tworzonych produktów. Dużym atutem Absolwenta jest umiejętność współdziałania oraz pracy w grupie, a także dobra znajomość norm prawnych i etycznych związanych z wykonywaną przez niego profesją. Wykorzystuje środowisko i narzędzia pracy zdalnej. W swym działaniu wykazuje się inwencją, kreatywnością i wrażliwością estetyczną.</p>
<p>Uzyskiwane kwalifikacje oraz uprawnienia zawodowe</p>	<p>Absolwent jest przygotowany do podjęcia pracy na stanowiskach informatycznych w firmach i organizacjach, w których są wykorzystywane narzędzia i systemy informatyczne - nie tylko w wyspecjalizowanych firmach z branży IT, ale również w centrach usług wspólnych. Absolwent, w zależności od wybranej przez siebie ścieżki edukacyjnej, jest przygotowany do samodzielnej pracy jako programista, twórca i administrator systemów informatycznych, projektant i administrator baz danych, programista serwisów internetowych, grafik komputerowy, twórca animacji i gier komputerowych.</p>
<p>Dostęp do dalszych studiów</p>	<p>Absolwent jest przygotowany do podejmowania wyzwań badawczych i kontynuacji edukacji na studiach trzeciego stopnia (doktoranckich) lub na studiach podyplomowych.</p>

<p>Jednostka badawczo-dydaktyczna właściwa merytorycznie dla tych studiów</p>	<p>INSTYTUT INFORMATYKI</p>
---	------------------------------------

INFORMATYKA

PLAN STUDIÓW NIESTACJONARNYCH 2-go STOPNIA 2021-2023

STUDIA ROZPOCZYNAJĄCE SIĘ W ROKU AKADEMICKIM 2021/2022

Semestr I (letni)

Zajęcia dydaktyczne - obligatoryjne

nazwa kursu	godziny kontaktowe								forma zaliczenia	punkty ECTS
	W	zajęć w grupach					e-learning	razem		
		A	K	L	S	P				
Wybrane zagadnienia matematyki wyższej	30	15						45	E	6
Logika i teoria mnogości dla informatyków	6	10						16	zal z oc.	3
Zaawansowane algorytmy i struktury danych	10			20				30	E	5
Techniki programowania obiektowego	10			20				30	zal z oc.	4
Web Applications (Aplikacje internetowe EN)	6			20				26	zal z oc.	3
Technologie sieciowe				20				20	zal z oc.	3
Metody badawcze w informatyce		15						15	zal z oc.	1
Wykład monograficzny 1	15							15	E	2
	77	40		80				197		27

Pozostałe zajęcia

rodzaj zajęć	godz.	forma zaliczenia	punkty ECTS
Szkolenie biblioteczne	2	zal	0
Szkolenie BHK	4	zal	0

Kursy do wyboru

Spośród kursów wymienionych poniżej należy wybrać tak, żeby łączna liczba punktów uzyskanych w wyniku ich zaliczenia wyniosła **3 pkt**

nazwa kursu	godziny kontaktowe								forma zaliczenia	punkty ECTS
	W	zajęć w grupach					e-learning	razem		
		A	K	L	S	P				
Zaawansowane technologie webowe	5			20				25	zal z oc.	3
Bazy danych NoSQL	10			15				25	zal z oc.	3
Zastosowanie metodologii zwinnych w projektach informatycznych (EN)	10			15				25	zal z oc.	3
	5/10			15/20				25		3

INFORMATYKA

Semestr II (zimowy)

Zajęcia dydaktyczne - obligatoryjne

nazwa kursu	godziny kontaktowe								forma zaliczenia	punkty ECTS
	W	zajęć w grupach					e-learning	razem		
		A	K	L	S	P				
Analiza numeryczna	6			10				16	E	3
Tworzenie aplikacji mobilnych	6			20				26	zal z oc.	3
Zaawansowane metody sztucznej inteligencji				25				25	zal z oc.	3
Matematyczne podstawy grafiki komputerowej	6			20				26	E	4
Przetwarzanie sygnałów	10			15				25	zal z oc.	3
Wybrane zagadnienia prawne i społeczne		8					7	15	zal z oc.	1
Język angielski dla potrzeb rynku pracy B2+			15					15	zal z oc.	1
	28	8	15	90			7	148		18

Kursy do wyboru

Spośród kursów wymienionych poniżej należy wybrać tak, żeby łączna liczba punktów uzyskanych w wyniku ich zaliczenia wyniosła **4 pkt**

nazwa kursu	godziny kontaktowe								forma zaliczenia	punkty ECTS
	W	zajęć w grupach					e-learning	razem		
		A	K	L	S	P				
Projektowanie interfejsów użytkownika (EN)				15				15	zal z oc.	2
Zaawansowane bazy danych				15				15	zal z oc.	2
Zagadnienia fizyki w programowaniu gier	5			10				15	zal z oc.	2
Seminarium dyplomowe1*					15			15	zal	2
	5			10/15	15			30		4

Praktyki

nazwa praktyki	godz.	tyg.	forma zaliczenia	punkty ECTS
PRAKTYKA ZAWODOWA Z INFORMATYKI w instytucjach/firmach realizujących projekty informatyczne. Termin: praktyka nieciągła realizowana w trakcie całego 2 sem.	240	8	zal z oc	8
	240	8		8

INFORMATYKA

Semestr III (letni)

Zajęcia dydaktyczne - obligatoryjne

nazwa kursu	godziny kontaktowe								forma zaliczenia	punkty ECTS
	W	zajęć w grupach					e-learning	razem		
		A	K	L	S	P				
Symulacje komputerowe	10			15				25	zal z oc.	2
Systemy rozproszone				20				20	zal z oc.	2
Informatyczne systemy zarządzania (EN)	10							10	zal z oc.	2
Modelowanie procesów biznesowych				15				15	zal z oc.	2
Bezpieczeństwo systemów serwerowych				20				20	zal z oc.	2
Informatyka i kryptografia kwantowa	15							15	E	2
Kontrola jakości systemów informatycznych				3			7	10	zal z oc.	1
Wykład monograficzny 2	15							15	E	2
	50			73			7	130		15

Kursy do wyboru

Spośród kursów wymienionych poniżej należy wybrać tak, żeby łączna liczba punktów uzyskanych w wyniku ich zaliczenia wyniosła **4 pkt**

nazwa kursu	godziny kontaktowe								forma zaliczenia	punkty ECTS
	W	zajęć w grupach					e-learning	razem		
		A	K	L	S	P				
Bezpieczeństwo aplikacji internetowych	10			10				20	zal z oc.	2
Metody eksploracji danych				20				20	zal z oc.	2
Programowanie gier	5			15				20	zal z oc.	2
Seminarium dyplomowe 2*					15			15	zal	2
	5/10			10/15/20	15			35		4

Praktyki

nazwa praktyki	godz.	tyg.	forma zaliczenia	punkty ECTS
PRAKTYKA ZAWODOWA Z INFORMATYKI w instytucjach/firmach realizujących projekty informatyczne. Termin: praktyka nieciągła realizowana w trakcie całego 3 sem.	120	4	zal z oc.	4
	120	4		4

INFORMATYKA

Egzamin dyplomowy

Tematyka	ECTS
<p>Przedmiotem egzaminu dyplomowego jest problematyka pracy dyplomowej oraz dyscyplin naukowych, których znajomość była niezbędna do napisania pracy.</p> <p>Zakres egzaminu dyplomowego obejmuje również treści przedmiotów z grupy zajęć podstawowych (kierunkowych) i wybranej przez studenta ścieżki edukacyjnej.</p> <p>Szczegółowe zagadnienia znajdują się na stronie internetowej Instytutu Informatyki (http://www.ii.up.krakow.pl).</p>	7

*Zaznaczono kursy obowiązkowe, których tematyka jest do wyboru (seminarium dyplomowe 1, seminarium dyplomowe 2).

UNIWERSYTET PEDAGOGICZNY
im. Komisji Edukacji Narodowej
INSTYTUT INFORMATYKI
30-084 Kraków, ul. Podchorążych 2
tel. 12 662 78 45, fax 12 662 78 46

Uchwała nr XVI/2022
Rady Instytutu Informatyki
z dnia 13 lipca 2022

W sprawie: zatwierdzenia korekt w planach i programach studiów I i II stopnia na kierunku Informatyka
(profil praktyczny)

Rada Instytutu w głosowaniu jawnym w dniu 13 lipca 2022 r. dokonała korekty w następujących planach i programach studiów:

PLAN STUDIÓW INŻYNIERSKICH 1-go stopnia 2022-2026

STUDIA STACJONARNE

SEM 1

- 1) Zmniejszenie liczby godzin przedmiotu *Komputerowa Grafika użytkowa* z 30h do 15 h i zmniejszenie liczby punktów ECTS z 3 do 2.
- 2) Zwiększenie liczby punktów ECTS z przedmiotu *Wstęp do matematyki* z 3 do 4.

STUDIA NIESTACJONARNE

SEM 1

- 1) Zmniejszenie liczby godzin przedmiotu *Komputerowa Grafika użytkowa* z 15h do 10 h i zmniejszenie liczby punktów ECTS z 3 do 2.
- 2) Zwiększenie liczby punktów ECTS z przedmiotu *Wstęp do matematyki* z 3 do 4.

PLAN STUDIÓW INŻYNIERSKICH 1-go stopnia 2021-2025

STUDIA STACJONARNE i NIESTACJONARNE

SEM 3

- 3) Zmiana liczby punktów ECTS dla przedmiotu *Programowanie obiektowe* z 4 na 5.
- 4) Przeniesienie przedmiotu *Komunikacja i zarządzanie projektami* z sem. 3 na sem. 4

SEM 4

- 1) Zmiana liczby punktów ECTS przedmiotu *Wstęp do programowania w języku Java* z 3 na 2 ECTS.

specj. Administracja systemami informatycznymi

SEM 3

- 1) Zwiększenie liczby punktów ECTS przedmiotu Projektowanie aplikacji internetowych z 1 na 2 ECTS.
- 2) Przeniesienie przedmiotu *Problemy społeczne i zawodowe informatyki* z sem. 3 na sem. 4.

SEM 4

- 1) Zmniejszenie liczby punktów ECTS przedmiotu *Programowanie obiektowe 2* z 5 na 4 ECTS.

specj. Multimedia i technologie internetowe

SEM 3

- 3) Zwiększenie liczby punktów ECTS przedmiotu Projektowanie aplikacji internetowych z 1 na 2 ECTS
- 4) Przeniesienie przedmiotu *Problemy społeczne i zawodowe informatyki* z sem. 3 na sem. 4.

SEM 4

- 2) Zmniejszenie liczby punktów ECTS przedmiotu *Badanie interfejsów z analizą danych statystycznych* z 5 na 4 ECTS.

PLAN STUDIÓW INŻYNIERSKICH 1-go stopnia 2020-2024

STUDIA STACJONARNE

specj. Multimedia i technologie internetowe

SEM 5

- 2) Zmiana nazwy przedmiotu oraz liczby godzin przedmiotu *Animacje komputerowe* (30h) na *Animacje komputerowe 2D* (20h).
- 3) Zamiana przedmiotu *Badanie interfejsów z analizą danych statystycznych* (10h W, 20h L, 4 pkt ECTS) na *Animacje komputerowe 3D* (20h L, 10h e-learning, 4 pkt ECTS).

STUDIA NIESTACJONARNE *specj. Multimedia i technologie internetowe*

SEM 6

- 1) Zmiana nazwy przedmiotu *Animacje komputerowe* na *Animacje komputerowe 2D*.
- 2) Zamiana przedmiotu *Badanie interfejsów z analizą danych statystycznych* (10h W, 10h L, 4 pkt ECTS) na *Animacje komputerowe 3D* (10h L, 10h e-learning, 4 pkt ECTS).

PLAN STUDIÓW INŻYNIERSKICH 1-go stopnia 2019-2023

STUDIA STACJONARNE

SEM 7

- 1) Zmiana nazwy przedmiotu *Kryptografia i bezpieczeństwo systemów komputerowych* (15h W, 15h L, 3 pkt ECTS) na *Kryptografia kwantowa* 15h W, 1 pkt ECTS) i zmiana formy zaliczenia przedmiotu z E na zal. z oc.
- 2) Zmiana liczby godzin z przedmiotu *Informatyka kwantowa* z 15h W na 30h W, zmiana forma zaliczenia przedmiotu na E oraz zmiana liczby pkt ECTS z 1 na 3.

STUDIA NIESTACJONARNE

SEM 7

- 1) Zmiana nazwy przedmiotu *Kryptografia i bezpieczeństwo systemów komputerowych* (10h W, 15h L, E, 3 pkt ECTS) na *Kryptografia kwantowa* 10h W, zal. z oc., 1 pkt ECTS) i zmiana formy zaliczenia przedmiotu z E na zal. z oc.
- 2) Zmiana liczby godzin z przedmiotu *Informatyka kwantowa* z 10h W na 20h W, zmiana forma zaliczenia przedmiotu na E oraz zmiana liczby pkt ECTS z 1 na 3.

PLAN STUDIÓW MAGISTERSKICH 2-go stopnia 2021-2023

STUDIA STACJONARNE I NIESTACJONARNE

SEM 2 i 3

- 1) Zamiana przedmiotów między semestrami: Przedmiot *Kontrola jakości systemów informatycznych* z sem. 2 na sem. 3.
- 2) Zamiana przedmiotów między semestrami: Przedmiot *Wybrane zagadnienia prawne i społeczne* z sem. 3 na sem. 2

Korekty obowiązują od roku akademickiego 2022/2023.

Dyrektor
Instytutu Informatyki
dr hab. Piotr Czerski, prof. UP



