

KATALOG PRZEDMIOTÓW

Kierunek:	Informatyka
Forma:	niestacjonarne interaktywne
Rodzaj:	inżynierskie
Język:	polski
Specjalność:	programista gier komputerowych
Jednostka organizacyjna:	Wyższa Szkoła Biznesu - National-Louis University
Czas trwania:	7 Semestrów
Liczba ECTS w programie:	212
Liczba godzin:	2180 (wykład: 519, ćwiczenia: 75, inne: 1586)



POZYSKIWANIE INFORMACJI I OCHRONA WŁASNOŚCI INTELEKTUALNEJ	4
WPROWADZENIE DO STUDIÓW	6
WSTĘP DO INFORMATYKI	7
WSTĘP DO MATEMATYKI WYŻSZEJ	8
WSTĘP DO PROGRAMOWANIA	9
ZARZĄDZANIE PROJEKTAMI	10
GRAFIKA KOMPUTEROWA	11
NARZĘDZIA INFORMATYKI	12
PROGRAMOWANIE W JAVA	13
PROJEKTOWANIE BAZ DANYCH	15
SYSTEMY OPERACYJNE	16
INTERMEDIATE ENGLISH /1	17
INTERMEDIATE ARABIC /1	18
INTERMEDIATE FRENCH /1	19
INTERMEDIATE GERMAN /1	20
INTERMEDIATE RUSSIAN /1	21
INTERMEDIATE SLOVAK /1	22
INTERMEDIATE HUNGARIAN /1	23
ALGORYTMY I STRUKTURY DANYCH	24
INTERAKCJA CZŁOWIEK-KOMPUTER	25
MATEMATYKA DYSKRETNA	26
PROGRAMOWANIE W C++	27
STATYSTYKA	28
INTERMEDIATE ENGLISH /2	29
INTERMEDIATE ARABIC /2	30
INTERMEDIATE FRENCH /2	31
INTERMEDIATE GERMAN /2	32
INTERMEDIATE RUSSIAN /2	33
INTERMEDIATE SLOVAK /2	34
INTERMEDIATE HUNGARIAN /2	35
FIZYKA	36
MYŚLENIE KRYTYCZNE I KREATYWNE	37
PODSTAWY ELEKTRONIKI I TECHNIKI CYFROWEJ	38
PODSTAWY INŻYNIERII OPROGRAMOWANIA	39
SIECI KOMPUTEROWE	40
SYSTEMY INFORMATYCZNE	41



ORGANIZACJA I ARCHITEKTURA KOMPUTERÓW	42
PROGRAMOWANIE W JĘZYKU C#	43
RACHUNEK RÓŻNICZKOWY I CAŁKOWY	44
SYSTEMY WBUDOWANE	45
RYSUNEK I MALARSTWO	46
WPROWADZENIE DO PROGRAMOWANIA GIER	47
PRAKTYKA	48
MODELOWANIE 3D I WIZUALIZACJA	49
ZAAWANSOWANE PROGRAMOWANIE GIER	50
PRAKTYKA	52
PROJEKT INŻYNIERSKI	53
ANIMACJA KOMPUTEROWA I FILM ANIMOWANY	54
PROJEKTOWANIE SCENARIUSZY GIER	55
ZAAWANSOWANE PROGRAMOWANIE GIER 2	56



Pozyskiwanie informacji i ochrona własności intelektualnej

Kod: GEN_1_021.100

ECTS: 3

Liczba godzin: 30 (wykład: 15, laboratorium: 15)

Forma zaliczenia przedmiotu: Z/E

Opis przedmiotu:

Przedmiotem kursu są wybrane zagadnienia teoretyczne i praktyczne dotyczące ochrony własności intelektualnej, ze szczególnym uwzględnieniem aspektów związanych z pozyskiwaniem informacji. W części teoretycznej prezentowane są podstawowe wiadomości dotyczące ochrony własności intelektualnej, z uwzględnieniem źródeł prawa autorskiego i prawa własności przemysłowej, zakresu przedmiotowego i podmiotowego oraz ochrony baz danych. W części praktycznej wyjaśniane są zasady funkcjonowania systemów informacyjno-wyszukiwawczych oraz prezentowane możliwości dostępnych narzędzi wyszukiwawczych: uniwersalnych i specjalistycznych, przy uwzględnieniu nowych źródeł informacji i nowych form komunikacyjnych Internetu.

Treści programowe:

I. Część teoretyczna:

1. Prawo własności intelektualnej i jego miejsce w systemie prawnym.
2. Geneza i źródła prawa autorskiego w Polsce.
3. Zakres podmiotowy prawa autorskiego.
4. Zakres przedmiotowy prawa autorskiego.
5. Autorskie prawa majątkowe.
6. Ograniczenia autorskich praw majątkowych.
7. Autorskie prawa osobiste.
8. Plagiat - pojęcie i istota plagiatu, odpowiedzialność cywilna i karna z tytułu popełnienia plagiatu.
9. Rodzaje odpowiedzialności z tytułu naruszenia autorskich praw osobistych i majątkowych.
10. Prawa pokrewne - pojęcie i charakter oraz rodzaje praw pokrewnych.
11. Ochrona własności przemysłowej - ogólna charakterystyka. Struktura i zadania Urzędu Patentowego.
12. Prawo patentowe - pojęcie wynalazku oraz jego kategorie, przesłanki zdolności patentowej.
13. Prawo znaków towarowych - pojęcie, funkcje i rodzaje znaków towarowych oraz procedura rejestracji znaku towarowego w Polsce.
14. Prawo wzorów przemysłowych - pojęcie oraz przesłanki zdolności rejestrowej wzoru przemysłowego, procedura rejestracji wzoru przemysłowego w Polsce.
15. Ochrona baz danych - pojęcie bazy danych, podmiot i treść prawa sui generis do baz danych, czas ochrony bazy danych, ochrona baz danych w ustawie o prawie autorskim i prawach pokrewnych.

II. Część praktyczna:

1. Wprowadzenie: Definicja informacji naukowej. Źródła informacji i ich typologia. Zasady i strategie pozyskiwania informacji, wymóg wiarygodności i rzetelności. Prawa autorskie, wolne licencje.

Prezentacja baz bibliograficzno-abstraktowych i pełnotekstowych: Bazy BN, CEON Biblioteka Nauki, BazEcon in.

- Bazy i źródła internetowe: ARIANTA, Serwis „Otwórz książkę i in.
- Książki elektroniczne. Platforma Ibuk/Libra, Academica, ebook/EBSCOhost
- Portale społecznościowe: LinkedIn
- Theses/Dissertations (komercyjne i Open Access).

2. Imperium Google'a.

- Zwiększenie efektywności wyszukiwania informacji.
- Wyszukiwarki i multiwyszukiwarki zasobów naukowych.
- 3. Bazy naukowe/wielod dziedzinowe dostępne w WSB-NLU.
 - Bazy na licencji krajowej: Elsevier, Springer, Science, Nature, ISI Web of Science.
 - Bazy prenumerowane przez bibliotekę WSB-NLU.

4. Rola Internetu w procesie badawczym, komunikacji naukowej i biznesie:

- narzędzia uniwersalne i specjalistyczne, strategie wyszukiwawcze (SearchEdu.com, Google Scholar,



WYŻSZA SZKOŁA BIZNESU
NATIONAL-LOUIS UNIVERSITY

Wyższa Szkoła Biznesu - National Louis University
z siedzibą w Nowym Sączu
ul. Zielona 27
33-300 Nowy Sącz, Małopolska
tel.: +18 44 99 100
e-mail: biuro@wsb-nlu.edu.pl

BASE, CEON i in.).

- Informacja specjalistyczna i biznesowa (bazy dziedzinowe, informacja organizacji pozarządowych i in.)
- Subject Gateway- zasoby o kontrolowanej jakości,
- Open Access – przykłady (DOJA- Directory of Open Access Journal, Open DOAR, Repozytoria dziedzinowe i instytucjonalne).



Wprowadzenie do studiów

Kod: GEN_1_023.100

ECTS: 1

Liczba godzin: 30 (wykład: 9, projekt: 21)

Forma zaliczenia przedmiotu: Z

Opis przedmiotu:

Kurs wprowadzający do studiów i studiowania. Obejmuje swoim zakresem przedstawienie systemu szkolnictwa wyższego, sposobu funkcjonowania Naszej Uczelni (w tym zasad BHP oraz systemu CloudA) oraz problematyki studiów na tle rynku pracy. W drugiej części przedstawione są aspekty funkcjonowania biblioteki oraz standardy bibliograficzne oraz edycyjne obowiązujące na Uczelni.

Treści programowe:

1. System szkolnictwa wyższego.
2. Wyższa Szkoła Biznesu - National-Louis University z siedzibą w Nowym Sączu.
3. Podstawowe akty prawa wewnętrznego.
4. Organizacja procesu dydaktycznego z systemem CloudA.
5. Zasady BHP.
6. Rynek pracy. Wyzwania stojące przed studentem.
7. Biblioteka w erze informatyzacji.
8. Standardy edycyjne.



Wstęp do informatyki

Kod: ICT_1_016.100

ECTS: 7

Liczba godzin: 45 (wykład: 15, laboratorium: 30)

Forma zaliczenia przedmiotu: E

Opis przedmiotu:

Kurs obejmuje podstawy informatyki. Omawiane są: przedmiot informatyki, pojęcie algorytmu i jego zapis, pojęcie złożoności obliczeniowej, podstawowe konstrukcje programistyczne, budowa logiczna i funkcjonowanie komputera, sprzęt i oprogramowanie komputerowe, podstawowe struktury danych i techniki projektowania algorytmów, pojęcia związane z równoległością i współbieżnością. Podczas ćwiczeń studenci uczą się przede wszystkim konstruowania podstawowych algorytmów i struktur danych.

Treści programowe:

1. Wstęp: przedmiot informatyki, algorytmy, historia rozwoju. Algorytm i jego zapis: pojęcie algorytmu i język jego zapisu, języki programowania, przykłady prostych algorytmów. Podstawowe koncepcje w programowaniu: stała, zmienna, deklaracja, instrukcja przypisania, instrukcja warunkowa.
2. Podstawowe koncepcje w programowaniu: iteracja nieograniczona oraz ograniczona.
3. Podstawowe koncepcje w programowaniu: iteracja i zmienne tablicowe.
4. Podstawowe koncepcje w programowaniu: przykłady algorytmów na tablicach.
5. Pojęcie złożoności obliczeniowej algorytmu. Notacja O. Pojęcie rozstrzygalności. Klasy złożoności.
6. Budowa logiczna komputera i zasada jego działania: system dwójkowy i szesnastkowy, ułamki, reprezentacja zmiennoprzecinkowa.
7. Budowa logiczna komputera i zasada jego działania: maszyna von Neumanna, cykl rozkazowy, asembler, przykładowa maszyna cyfrowa.
8. Sprzęt komputerowy i oprogramowanie (hardware, software).
9. Proces projektowania programu: specyfikacja, model formalny, kolejne uściślenia. Struktury danych: grafy.
10. Struktury danych: stos, kolejka, kolejka cykliczna, zbiór, słownik.
11. Struktury danych: wskaźniki, listy.
12. Struktury danych: operacje na listach.
13. Struktury danych: drzewa, drzewo wyrażenia, drzewa binarne, przegląd, drzewo poszukiwań.
14. Zaawansowane techniki algorytmiczne: rekurencja, wyszukiwanie wyczerpujące (technika nawrotów, metoda sita), technika zachłanna.
15. Równoległość i współbieżność.



Wstęp do matematyki wyższej

Kod: MAT_1_009.100

ECTS: 6

Liczba godzin: 30 (wykład: 15, ćwiczenia: 15)

Forma zaliczenia przedmiotu: Z/E

Opis przedmiotu:

Celem kursu jest przygotowanie studenta z zakresu metod matematycznych przydatnych do przedmiotów ilościowych. Student poznaje te metody matematyczne, które są niezbędne i fundamentalne w dalszej jego edukacji. Prezentowane są elementy algebry, rachunku zbiorów i zdań. Z zakresu algebry liniowej największy nacisk to rachunek macierzowy i teoria układów równań. W analizie matematycznej najwięcej miejsca poświęcamy analizie funkcji jednej zmiennej rzeczywistej. Podczas zajęć prezentowane jest narzędzie do modelowania matematycznego.

Treści programowe:

1. Rachunek zdań i praw logicznych.
2. Elementy algebry zbiorów.
3. Podstawy rachunku macierzowego.
4. Teoria układów równań.
5. Funkcje jednej zmiennej, przegląd.
6. Pochodna funkcji jednej zmiennej.
7. Zastosowanie pochodnej w optymalizacji.
8. Elementy rachunku marginalnego.
9. Modele decyzyjne i symulacje biznesowe.



Wstęp do programowania

Kod: PRG_1_020.101

ECTS: 7

Liczba godzin: 55 (wykład: 20, laboratorium: 35)

Forma zaliczenia przedmiotu: E

Opis przedmiotu:

Celem kursu jest opanowanie przez studentów podstaw programowania proceduralnego i strukturalnego w języku C. Stanowi to przygotowanie do nauki bardziej zaawansowanych kursów programowania obiektowego i obiektowo orientowanego. Kurs nie zakłada żadnej wiedzy studentów na temat programowania.

Treści programowe:

1. Podstawowe konstrukcje programowania strukturalnego: - funkcje, rekursja i jej konsekwencje dla złożoności algorytmów - wybrane algorytmy sortowania.
2. Zna podstawy programowania strukturalnego: - instrukcje warunkowe - pętle - funkcje, rekurencja - zmienne lokalne, globalne, sterta - wskaźniki i referencje - złożone struktury danych: struktury, tablice, listy.



Zarządzanie projektami

Kod: BUS_1_020.100

ECTS: 6

Liczba godzin: 30 (wykład: 15, laboratorium: 15)

Forma zaliczenia przedmiotu: Z/E

Opis przedmiotu:

Kurs omawia zagadnienia dotyczące specyfiki złożonych i niepowtarzalnych przedsięwzięć, jakimi są projekty, które zaczynają odgrywać we współczesnym przedsiębiorstwie coraz większą rolę w stosunku do działań rutynowych i powtarzalnych. W ramach kursu przedstawione zostaną poszczególne etapy procesu projektowego tj.: inicjowanie i planowanie przedsięwzięć projektowych, budowanie struktury projektowej, rekrutacja, organizowanie i kierowanie zespołem projektowych, kontrola projektu oraz jego zamknięcie. Ukazane zostaną problemy personalne, instytucjonalne i funkcjonalne z jakimi muszę borykać się kierownicy projektów oraz zaproponowane zostaną propozycje ich rozwiązania. Ponadto omówione zostaną również założenia zarządzania portfelem projektów. Kurs uzupełniony zostanie o kwestie praktyczne dotyczące wykorzystania metod i technik stosowanych w zarządzaniu projektami. Praktyczny wymiar przedmiotu podkreśla udział studentów kursu w projekcie Run 4 a Smile (Bieg po uśmiech), www.bieg.wsb-nlu.edu.pl

Treści programowe:

1. Cykl życia projektu
2. Planowanie przedsięwzięcia projektowego
3. Proces budowy zespołu projektowego
4. Struktury projektowe
5. Kontrola projektu
6. Zarządzanie portfelem projektów



Grafika komputerowa

Kod: GRS_1_003.100

ECTS: 6

Liczba godzin: 30 (wykład: 15, laboratorium: 15)

Forma zaliczenia przedmiotu: Z/E

Opis przedmiotu:

W części wykładowej kurs daje teoretyczne podstawy wybranych dziedzin grafiki komputerowej obejmując m.in. podstawy postrzegania, teorię barwy i elementy estetyki. Zaznajamia zarazem pokrótce z historią grafiki komputerowej, jej związkami z innymi dziedzinami. Ponadto kurs obejmuje wiele aspektów użytkowej grafiki komputerowej jakimi są wykorzystywany sprzęt, formaty plików graficznych, stosowanie barw. Kurs obejmuje także elementarne aspekty teoretyczne tworzenia grafiki jak: podstawowe algorytmy stosowane w grafice komputerowej, transformacje w przestrzeni 2D i 3D oraz wybrane aspekty i metody renderingu. Część ćwiczeniowa kursu jest praktyczną realizacją wybranych zagadnień grafiki komputerowej, zobrazowanych w nietrywialnej pracy graficznej oraz prostej animacji.

Treści programowe:

1. Historia grafiki komputerowej.
2. Podstawy postrzegania.
3. Przestrzenie i modele barw.
4. Praktyka używania barw.
5. Właściwości grafiki rastrowej i wektorowej.
6. Formaty plików graficznych.
7. Sprzęt w grafice komputerowej.
8. Grafika w kreowaniu i utrwalaniu marki.
9. Oprogramowanie graficzne: Photoshop, Gimp, Corel, Illustrator.



Narzędzia informatyki

Kod: ICT_1_007.100

ECTS: 3

Liczba godzin: 30 (wykład: 15, laboratorium: 15)

Forma zaliczenia przedmiotu: Z/E

Opis przedmiotu:

Celem przedmiotu jest wyposażenie studentów w umiejętność posługiwania się podstawowym oprogramowaniem, wykorzystywanym przez użytkowników komputerów osobistych (graficznym i znakowym systemem operacyjnym oraz pakietami biurowymi). Celem kursu jest również wyrównanie poziomu umiejętności w zakresie, który obejmuje kurs, z uwagi na zróżnicowany poziom umiejętności studentów, oraz zapoznanie studentów z siecią komputerową WSB-NLU.

Treści programowe:

1. Wprowadzenie do zagadnień związanych z obsługą współczesnych systemów komputerowych.
2. Obsługa systemu Clouda, zapoznanie z forum.
3. Obsługa pakietów biurowych (edytor tekstu, arkusz kalkulacyjny).
4. Tworzenie prezentacji multimedialnych.
5. Zastosowanie arkuszy kalkulacyjnych.
6. Zastosowanie ankiet i formularzy Google.
7. Użytkowe aspekty systemu operacyjnego Windows.



Programowanie w JAVA

Kod: PRG_1_012.100

ECTS: 7

Liczba godzin: 55 (wykład: 25, laboratorium: 30)

Forma zaliczenia przedmiotu: E

Opis przedmiotu:

W ramach przedmiotu studenci opanowują zasady programowania obiektowego na przykładzie języka Java. Poznają pojęcia klasy w Java, obiektu, dziedziczenia, klas abstrakcyjnych, interfejsów i kolekcji. Przedmiot zakłada przygotowanie studentów w zakresie podstaw programowania obiektowego w języku Java. Celem przedmiotu jest opanowanie praktycznych umiejętności programowania obiektowego.

Treści programowe:

Umie programować obiektowo w języku Java

Java Podstawy języka

Java - środowisko

Język ściśle obiektowy

Wykonanie programu w Javie

Elementy składni języka Java

Słowa kluczowe

Wbudowane typy danych

Deklarowanie i inicjalizowanie zmiennych

Konwersje

Klasy i obiekty

Klasa biblioteczna String

Główne metody klasy String

Tablice

Java: operatory i instrukcje

Operatory

Instrukcje warunkowe

Instrukcje pętli

Java: pakiety

Pakiety

Korzystanie z pakietów

Przykładowe pakiety standardowe

Java: klasy i obiekty I

Definiowanie klas

Ochrona danych

Uprawnienia dostępu do klas

Tworzenie obiektów

Referencje

Słowo kluczowe this

Likwidacja obiektów

Jak może działać automatyczny odśmieczacz?

Metoda finalize

Zmienne klasowe

Metody klasowe

Java: klasy i obiekty II

Inicjalizacja zmiennych

Blok inicjalizacyjny

Stałe

Przekazywanie argumentów do metody

Zakres ważności zmiennej.

Inicjalizacja tablic



Tablice obiektów
Tablice wielowymiarowe
Dziedziczenie
Referencja super
Konstruktor klasy pochodnej
Słowo kluczowe final w odniesieniu do metod i klas
Klasa Object
Klasy kopertowe
Java: Polimorfizm
Dziedziczenie - c.d.
Klasy abstrakcyjne
Interfejsy
Implementacja interfejsu
Dziedziczenie interfejsów
Klasy zagnieżdżone
Klasy wewnętrzne
Anonimowe klasy wewnętrzne



Projektowanie baz danych

Kod: ICT_1_010.101

ECTS: 6

Liczba godzin: 45 (wykład: 25, laboratorium: 20)

Forma zaliczenia przedmiotu: E

Opis przedmiotu:

Przedmiot umożliwia zrozumienie sposobu gromadzenia, prezentacji i wyszukiwania danych w systemach baz danych, głównie opartych o model relacyjny. Omawiane jest również zastosowanie nierelacyjnych systemów baz danych ("NoSQL"). Wykład obejmuje projektowanie relacyjnych baz danych (model encja związek, projektowanie schematów baz danych, normalizacja relacji) i ich implementację w systemach serwerowych na przykładzie Microsoft SQL Server. Ważną część zajęć jest poświęcona językowi SQL oraz przetwarzaniu transakcji. Ponadto omówione są podstawowe zadania administracyjne w systemach baz danych, w tym strategie wykonywania kopii bezpieczeństwa i odtwarzanie systemu po awarii a także podstawy optymalizacji kwerend oraz indeksy.

Treści programowe:

1. Wprowadzenie, podstawowe pojęcia, przykłady baz danych, architektury systemów baz danych.
2. Podstawy relacyjnych systemów baz danych.
3. Język SQL.
4. Projektowanie schematów relacyjnych baz danych.
5. Programowanie baz danych.
6. Transakcje.
7. Fizyczna struktura baz danych. Podsystemy wejścia-wyjścia.
8. Podstawowe zadania administracyjne. Kopie zapasowe i odtwarzanie systemu po awarii.
9. Indeksy.
10. Przetwarzanie kwerend.
11. Bazy danych NoSQL.
12. Powtórzenie, podsumowanie. Omówienie egzaminu.



Systemy operacyjne

Kod: ICT_1_015.101

ECTS: 6

Liczba godzin: 35 (wykład: 15, laboratorium: 20)

Forma zaliczenia przedmiotu: E

Opis przedmiotu:

Kurs omawia problemy związane z budową i funkcjonowaniem systemów operacyjnych. Omawiane są podstawowe pojęcia takie, jak proces, współbieżność, wieloprogramowość, maszyna wirtualna, pamięć wirtualna. Rozważane są zasadnicze funkcje systemu operacyjnego, czyli zarządzanie zasobami (procesory, pamięć, system plikowy, urządzenia wejścia-wyjścia, zasoby programowe), jak również funkcje systemu widziane od strony użytkownika. Szczególna uwaga została zwrócona na system Unix/Linux. W szczególności zajmujemy się powłoką, systemem plikowym, przetwarzaniem wsadowym i programowaniem systemowym. Kurs porusza też problemy współpracy procesów oraz mechanizmy ich synchronizacji i komunikacji.

Treści programowe:

Automatyzacja działania systemu operacyjnego przy użyciu skryptów powłoki:

- tworzenie skryptów powłoki
- filtry i potoki (pipelines)

Programowanie z wykorzystaniem jądra systemu operacyjnego:

- funkcje systemowe do obsługi systemu plików
- funkcje systemowe do obsługi procesów
- funkcje systemowe do obsługi komunikacji i synchronizacji procesów

Praca jako użytkownik z wybranymi systemami operacyjnymi:

- praca z systemem plików
- praca z procesami i potokami

Konfiguracja i podstawy administracji wybranych systemów operacyjnych:

- tworzenie skryptów powłoki
- instalacja i podstawowa konfiguracja typowych systemów operacyjnych
- elementarne zadania administracyjne

Zasady budowy i działania systemów operacyjnych:

- koncepcje podstawowe, historia rozwoju systemów operacyjnych, przykłady, charakterystyczne cechy i funkcje systemu operacyjnego
- struktura systemu operacyjnego
- pojęcia procesu i wątku
- zarządzanie procesami, time sharing
- zarządzanie pamięcią, pamięć wirtualna
- wejście - wyjście, system plików



Intermediate English /1

Code: GEN_1_003.100

ECTS: 3

Number of hours: 30 (classes: 15, project: 15)

Assignments type: Z/E/bp

Course description:

Student posługujący się językiem obcym na poziomie średniozaawansowanym: 1. Rozumie główne przesłanie prostych tekstów na znane sobie tematy, w tym dotyczących pracy, w czasach teraźniejszych i przeszłych. 2. Radzi sobie z większością sytuacji zachodzących podczas podróży w miejsca, w których używa się angielskiego. 3. Potrafi tworzyć proste i spójne teksty na tematy znane lub leżące we własnym obszarze zainteresowań. 4. Umie opisywać doświadczenia, wydarzenia, pragnienia i aspiracje i zwięźle przedstawić swoje opinie i plany.

Content:

1. Czasy teraźniejsze, słownictwo związane ze środowiskiem pracy.
2. Czasy przeszłe - relacjonowanie wydarzeń; dnia.
3. Wyrażanie przyszłości; opisywanie zamiarów, aspiracji, dążeń, planów.
4. Czasowniki modalne: prośby, groźby, obietnice.
5. Wyrażanie opinii.



Intermediate Arabic /1

Code: GEN_1_011.100

ECTS: 3

Number of hours: 30 (classes: 15, project: 15)

Assignments type: Z/E/bp

Course description:

Student posługujący się językiem obcym na poziomie średniozaawansowanym: 1. Rozumie główne przesłanie prostych tekstów na znane sobie tematy, w tym dotyczących pracy, w czasach teraźniejszych i przeszłych. 2. Radzi sobie z większością sytuacji zachodzących podczas podróży w miejsca, w których używa się angielskiego. 3. Potrafi tworzyć proste i spójne teksty na tematy znane lub leżące we własnym obszarze zainteresowań. 4. Umie opisywać doświadczenia, wydarzenia, pragnienia i aspiracje i zwięźle przedstawić swoje opinie i plany.

Content:

1. Czasy teraźniejsze, słownictwo związane ze środowiskiem pracy.
2. Czasy przeszłe - relacjonowanie wydarzeń; dnia.
3. Wyrażanie przyszłości; opisywanie zamiarów, aspiracji, dążeń, planów.
4. Czasowniki modalne: prośby, groźby, obietnice.
5. Wyrażanie opinii.



Intermediate French /1

Code: GEN_1_005.100

ECTS: 3

Number of hours: 30 (classes: 15, project: 15)

Assignments type: Z/E/bp

Course description:

Student posługujący się językiem obcym na poziomie średniozaawansowanym: 1. Rozumie główne przesłanie prostych tekstów na znane sobie tematy, w tym dotyczących pracy, w czasach teraźniejszych i przeszłych. 2. Radzi sobie z większością sytuacji zachodzących podczas podróży w miejsca, w których używa się angielskiego. 3. Potrafi tworzyć proste i spójne teksty na tematy znane lub leżące we własnym obszarze zainteresowań. 4. Umie opisywać doświadczenia, wydarzenia, pragnienia i aspiracje i zwięźle przedstawić swoje opinie i plany.

Content:

1. Czasy teraźniejsze, słownictwo związane ze środowiskiem pracy.
2. Czasy przeszłe - relacjonowanie wydarzeń; dnia.
3. Wyrażanie przyszłości; opisywanie zamiarów, aspiracji, dążeń, planów.
4. Czasowniki modalne: prośby, groźby, obietnice.
5. Wyrażanie opinii.



Intermediate German /1

Code: GEN_1_007.100

ECTS: 3

Number of hours: 30 (classes: 15, project: 15)

Assignments type: Z/E/bp

Course description:

Student posługujący się językiem obcym na poziomie średniozaawansowanym: 1. Rozumie główne przesłanie prostych tekstów na znane sobie tematy, w tym dotyczących pracy, w czasach teraźniejszych i przeszłych. 2. Radzi sobie z większością sytuacji zachodzących podczas podróży w miejsca, w których używa się angielskiego. 3. Potrafi tworzyć proste i spójne teksty na tematy znane lub leżące we własnym obszarze zainteresowań. 4. Umie opisywać doświadczenia, wydarzenia, pragnienia i aspiracje i zwięźle przedstawić swoje opinie i plany.

Content:

1. Czasy teraźniejsze, słownictwo związane ze środowiskiem pracy.
2. Czasy przeszłe - relacjonowanie wydarzeń; dnia.
3. Wyrażanie przyszłości; opisywanie zamiarów, aspiracji, dążeń, planów.
4. Czasowniki modalne: prośby, groźby, obietnice.
5. Wyrażanie opinii.



Intermediate Russian /1

Code: GEN_1_009.100

ECTS: 3

Number of hours: 30 (classes: 15, project: 15)

Assignments type: Z/E/bp

Course description:

Student posługujący się językiem obcym na poziomie średniozaawansowanym: 1. Rozumie główne przesłanie prostych tekstów na znane sobie tematy, w tym dotyczących pracy, w czasach teraźniejszych i przeszłych. 2. Radzi sobie z większością sytuacji zachodzących podczas podróży w miejsca, w których używa się angielskiego. 3. Potrafi tworzyć proste i spójne teksty na tematy znane lub leżące we własnym obszarze zainteresowań. 4. Umie opisywać doświadczenia, wydarzenia, pragnienia i aspiracje i zwięźle przedstawić swoje opinie i plany.

Content:

1. Czasy teraźniejsze, słownictwo związane ze środowiskiem pracy.
2. Czasy przeszłe - relacjonowanie wydarzeń; dnia.
3. Wyrażanie przyszłości; opisywanie zamiarów, aspiracji, dążeń, planów.
4. Czasowniki modalne: prośby, groźby, obietnice.
5. Wyrażanie opinii.



Intermediate Slovak /1

Code: GEN_1_060.100

ECTS: 3

Number of hours: 30 (classes: 15, project: 15)

Assignments type: Z/E/bp

Course description:

Student posługujący się językiem obcym na poziomie średniozaawansowanym: 1. Rozumie główne przesłanie prostych tekstów na znane sobie tematy, w tym dotyczących pracy, w czasach teraźniejszych i przeszłych. 2. Radzi sobie z większością sytuacji zachodzących podczas podróży w miejsca, w których używa się angielskiego. 3. Potrafi tworzyć proste i spójne teksty na tematy znane lub leżące we własnym obszarze zainteresowań. 4. Umie opisywać doświadczenia, wydarzenia, pragnienia i aspiracje i zwięźle przedstawić swoje opinie i plany.

Content:

1. Czasy teraźniejsze, słownictwo związane ze środowiskiem pracy.
2. Czasy przeszłe - relacjonowanie wydarzeń; dnia.
3. Wyrażanie przyszłości; opisywanie zamiarów, aspiracji, dążeń, planów.
4. Czasowniki modalne: prośby, groźby, obietnice.
5. Wyrażanie opinii.



WYŻSZA SZKOŁA BIZNESU
NATIONAL-LOUIS UNIVERSITY

Wyższa Szkoła Biznesu - National Louis University
z siedzibą w Nowym Sączu
ul. Zielona 27
33-300 Nowy Sącz, Małopolska
tel.: +18 44 99 100
e-mail: biuro@wsb-nlu.edu.pl

Intermediate Hungarian /1

Code: GEN_1_113.100

ECTS: 3

Number of hours: 30 (classes: 15, project: 15)

Assignments type: Z/E/bp

Course description: -

Content: -



Algorytmy i struktury danych

Kod: PRG_1_001.101

ECTS: 6

Liczba godzin: 55 (wykład: 25, laboratorium: 30)

Forma zaliczenia przedmiotu: E

Opis przedmiotu:

Kurs zapoznaje uczestników z technikami konstrukcji efektywnych algorytmów i struktur danych oraz z podstawami ich analizy. Szeroko omawiane są najważniejsze algorytmy sortowania i wyszukiwania oraz wybrane algorytmy grafowe. Znaczna część prezentowanych algorytmów jest implementowana przez studentów na zajęciach w laboratorium. Uczestnicy rozwiązują również samodzielnie typowe zadania algorytmiczne o umiarkowanej trudności.

Treści programowe:

1. Złożoność obliczeniowa algorytmów – definicja, notacja, przykłady.
2. Abstrakcyjne struktury danych: stos, kolejka, kolejka priorytetowa, słownik.
3. Rekurencja, metoda dziel i zwyciężaj konstrukcji algorytmów.
4. Sortowanie przez scalanie, szybkie sortowanie (quicksort), metoda kopca (heapsort), kopiec jako kolejka priorytetowa, sortowanie pozycyjne.
5. Wyszukiwanie w tablicy uporządkowanej (połówkowe, interpolacyjne).
6. Drzewa binarnych poszukiwań.
7. Technika mieszania (haszowanie).
8. Algorytmy przeglądu grafu w głąb i wszerz, znajdowanie składowych, test acykliczności, sortowanie topologiczne.
9. Najkrótsze ścieżki oraz minimalne drzewa rozpinające w grafach.



Interakcja człowiek-komputer

Kod: ICT_1_004.100

ECTS: 6

Liczba godzin: 30 (wykład: 15, laboratorium: 15)

Forma zaliczenia przedmiotu: Z/E

Opis przedmiotu:

Interakcja człowiek-komputer (ICK) bada projektowanie i wykorzystanie technologii komputerowej, koncentrując się na interfejsach między ludźmi (użytkownikami) i komputerami. Badacze zajmujący się ICK obserwują sposoby, w jakie ludzie wchodzi w interakcję z komputerami i technologiami projektowania, które umożliwiają ludziom interakcję z komputerami w nowy sposób. Jako dziedzina badań interakcje człowiek-komputer znajdują się na skrzyżowaniu informatyki, nauk behawioralnych, projektowania, badań medialnych i kilku innych dziedzin nauki. Przedmiot koncentruje się na projektowaniu i implementacji zaawansowanych interfejsów WWW i GUI zgodnie z zasadami ICK.

Treści programowe:

- Wprowadzenie
- Opis użytkownika
- Interfejs WWW – zasady projektowania
- Interfejs WWW – realizacja
- Interfejs GUI – zasady projektowania
- Interfejs GUI – realizacja
- Nowoczesne interfejsy



Matematyka dyskretna

Kod: MAT_1_004.100

ECTS: 6

Liczba godzin: 45 (wykład: 15, laboratorium: 30)

Forma zaliczenia przedmiotu: E

Opis przedmiotu:

Przedmiot wprowadza aparat matematyczny niezbędny do konstruowania i analizy algorytmów. Składa się z elementów kombinatoryki, teorii grafów i teorii liczb. W podstawowe treści wplatanie są najnowsze wyniki i problemy otwarte tej dziedziny.

Treści programowe:

1. Zbiory, ciągi i funkcje
 - zbiory, działania na zbiorach,
 - ciągi,
 - funkcje, funkcje odwrotne,
 - złożenie funkcji,
 - iloczyn kartezjański, funkcje wielu zmiennych.
 - działania uogólnione,
2. Relacje
 - relacje,
 - złożenie relacji, relacje odwrotne
 - grafy, grafy skierowane, sieci,
 - relacje równoważności,
 - zbiór ilorazowy,
 - częściowe i liniowe porządki
3. Indukcja i rekurencja
 - pętle i ich niezmienniki,
 - zasada dobrego uporządkowania dla liczb naturalnych,
 - indukcja matematyczna,
 - definicje rekurencyjne,
 - zależności rekurencyjne,
 - zachowanie asymptotyczne funkcji i notacja O.
4. Obiekty kombinatoryczne i ich zliczanie
 - permutacje,
 - grafy,
 - porządki,
 - podziały,
 - drzewa,
 - kombinacje, wariacje,
 - podstawowe techniki zliczania,
 - zasada szufladkowa Dirichleta,
 - zasada włączeń i wyłączeń, metody dwumianowe,
5. Elementy logiki
 - rachunek zdań, wartościowania, bramki logiczne,
 - kwantyfikatory,
 - rachunek predykatów i zbiory nieskończone,



Programowanie w C++

Kod: PRG_1_010.101

ECTS: 7

Liczba godzin: 65 (wykład: 30, laboratorium: 35)

Forma zaliczenia przedmiotu: E

Opis przedmiotu:

W ramach przedmiotu studenci opanują zasady programowania obiektowego na przykładzie języka C++. Poznają pojęcia klasy, obiektu, dziedziczenia, klas abstrakcyjnych i interfejsów.

Treści programowe:

1. Klasy i obiekty.
2. Komponenty klas.
3. Modyfikatory dostępu.
4. Konstruktory i destruktory.
5. Funkcje statyczne, funkcje zaprzyjaźnione.
6. Przeciążenie operatorów.
7. Konwersje.
8. Dziedziczenie.
9. Polimorfizm.
10. Funkcje wirtualne.
11. Klasy abstrakcyjne.
12. Wyjątki.
13. Templates.



Statystyka

Kod: MAT_1_007.100

ECTS: 6

Liczba godzin: 30 (wykład: 15, laboratorium: 15)

Forma zaliczenia przedmiotu: Z/E

Opis przedmiotu:

Kurs ma za zadanie zapoznanie studentów z podstawami statystyki. Studenci poznają podstawowe pojęcia oraz teorie. Kurs ma również na celu naukę korzystania z możliwości, jakie daje statystyka w prowadzeniu badań społecznych, zwłaszcza z dziedzin psychologii i zarządzania. Celem kursu jest także nauczenie studentów umiejętności interpretowania danych statystycznych oraz posługiwania się w stopniu podstawowym programami do obliczeń statystycznych.

Treści programowe:

1. Podstawowe pojęcia statystyczne.
2. Dobór próby w badaniach statystycznych.
3. Opisowa analiza struktury zjawisk masowych.
4. Źródła i zakres informacji w badaniach.
5. Elementy prognozowania.



Intermediate English /2

Code: GEN_1_004.100

ECTS: 3

Number of hours: 30 (classes: 15, project: 15)

Assignments type: Z/E/bp

Course description:

Student posługujący się językiem obcym na poziomie średniozaawansowanym: 1. Rozumie główne przesłanie prostych tekstów na znane sobie tematy, w tym dotyczących pracy, w czasach teraźniejszych i przeszłych. 2. Radzi sobie z większością sytuacji zachodzących podczas podróży w miejsca, w których używa się angielskiego. 3. Potrafi tworzyć proste i spójne teksty na tematy znane lub leżące we własnym obszarze zainteresowań. 4. Umie opisywać doświadczenia, wydarzenia, pragnienia i aspiracje i zwięźle przedstawić swoje opinie i plany.

Content:

1. Czasy teraźniejsze, słownictwo związane ze środowiskiem pracy.
2. Czasy przeszłe - relacjonowanie wydarzeń; dnia.
3. Wyrażanie przyszłości; opisywanie zamiarów, aspiracji, dążeń, planów.
4. Czasowniki modalne: prośby, groźby, obietnice.
5. Wyrażanie opinii.



Intermediate Arabic /2

Code: GEN_1_012.100

ECTS: 3

Number of hours: 30 (classes: 15, project: 15)

Assignments type: Z/E/bp

Course description:

Student posługujący się językiem obcym na poziomie średniozaawansowanym: 1. Rozumie główne przesłanie prostych tekstów na znane sobie tematy, w tym dotyczących pracy, w czasach teraźniejszych i przeszłych. 2. Radzi sobie z większością sytuacji zachodzących podczas podróży w miejsca, w których używa się angielskiego. 3. Potrafi tworzyć proste i spójne teksty na tematy znane lub leżące we własnym obszarze zainteresowań. 4. Umie opisywać doświadczenia, wydarzenia, pragnienia i aspiracje i zwięźle przedstawić swoje opinie i plany.

Content:

1. Czasy teraźniejsze, słownictwo związane ze środowiskiem pracy.
2. Czasy przeszłe - relacjonowanie wydarzeń; dnia.
3. Wyrażanie przyszłości; opisywanie zamiarów, aspiracji, dążeń, planów.
4. Czasowniki modalne: prośby, groźby, obietnice.
5. Wyrażanie opinii.



Intermediate French /2

Code: GEN_1_006.100

ECTS: 3

Number of hours: 30 (classes: 15, project: 15)

Assignments type: Z/E/bp

Course description:

Student posługujący się językiem obcym na poziomie średniozaawansowanym: 1. Rozumie główne przesłanie prostych tekstów na znane sobie tematy, w tym dotyczących pracy, w czasach teraźniejszych i przeszłych. 2. Radzi sobie z większością sytuacji zachodzących podczas podróży w miejsca, w których używa się angielskiego. 3. Potrafi tworzyć proste i spójne teksty na tematy znane lub leżące we własnym obszarze zainteresowań. 4. Umie opisywać doświadczenia, wydarzenia, pragnienia i aspiracje i zwięźle przedstawić swoje opinie i plany.

Content:

1. Czasy teraźniejsze, słownictwo związane ze środowiskiem pracy.
2. Czasy przeszłe - relacjonowanie wydarzeń; dnia.
3. Wyrażanie przyszłości; opisywanie zamiarów, aspiracji, dążeń, planów.
4. Czasowniki modalne: prośby, groźby, obietnice.
5. Wyrażanie opinii.



Intermediate German /2

Code: GEN_1_008.100

ECTS: 3

Number of hours: 30 (classes: 15, project: 15)

Assignments type: Z/E/bp

Course description:

Student posługujący się językiem obcym na poziomie średniozaawansowanym: 1. Rozumie główne przesłanie prostych tekstów na znane sobie tematy, w tym dotyczących pracy, w czasach teraźniejszych i przeszłych. 2. Radzi sobie z większością sytuacji zachodzących podczas podróży w miejsca, w których używa się angielskiego. 3. Potrafi tworzyć proste i spójne teksty na tematy znane lub leżące we własnym obszarze zainteresowań. 4. Umie opisywać doświadczenia, wydarzenia, pragnienia i aspiracje i zwięźle przedstawić swoje opinie i plany.

Content:

1. Czasy teraźniejsze, słownictwo związane ze środowiskiem pracy.
2. Czasy przeszłe - relacjonowanie wydarzeń; dnia.
3. Wyrażanie przyszłości; opisywanie zamiarów, aspiracji, dążeń, planów.
4. Czasowniki modalne: prośby, groźby, obietnice.
5. Wyrażanie opinii.



Intermediate Russian /2

Code: GEN_1_010.100

ECTS: 3

Number of hours: 30 (classes: 15, project: 15)

Assignments type: Z/E/bp

Course description:

Student posługujący się językiem obcym na poziomie średniozaawansowanym: 1. Rozumie główne przesłanie prostych tekstów na znane sobie tematy, w tym dotyczących pracy, w czasach teraźniejszych i przeszłych. 2. Radzi sobie z większością sytuacji zachodzących podczas podróży w miejsca, w których używa się angielskiego. 3. Potrafi tworzyć proste i spójne teksty na tematy znane lub leżące we własnym obszarze zainteresowań. 4. Umie opisywać doświadczenia, wydarzenia, pragnienia i aspiracje i zwięźle przedstawić swoje opinie i plany.

Content:

1. Czasy teraźniejsze, słownictwo związane ze środowiskiem pracy.
2. Czasy przeszłe - relacjonowanie wydarzeń; dnia.
3. Wyrażanie przyszłości; opisywanie zamiarów, aspiracji, dążeń, planów.
4. Czasowniki modalne: prośby, groźby, obietnice.
5. Wyrażanie opinii.



Intermediate Slovak /2

Code: GEN_1_061.100

ECTS: 3

Number of hours: 30 (classes: 15, project: 15)

Assignments type: Z/E/bp

Course description:

Student posługujący się językiem obcym na poziomie średniozaawansowanym: 1. Rozumie główne przesłanie prostych tekstów na znane sobie tematy, w tym dotyczących pracy, w czasach teraźniejszych i przeszłych. 2. Radzi sobie z większością sytuacji zachodzących podczas podróży w miejsca, w których używa się angielskiego. 3. Potrafi tworzyć proste i spójne teksty na tematy znane lub leżące we własnym obszarze zainteresowań. 4. Umie opisywać doświadczenia, wydarzenia, pragnienia i aspiracje i zwięźle przedstawić swoje opinie i plany.

Content:

1. Czasy teraźniejsze, słownictwo związane ze środowiskiem pracy.
2. Czasy przeszłe - relacjonowanie wydarzeń; dnia.
3. Wyrażanie przyszłości; opisywanie zamiarów, aspiracji, dążeń, planów.
4. Czasowniki modalne: prośby, groźby, obietnice.
5. Wyrażanie opinii.



WYŻSZA SZKOŁA BIZNESU
NATIONAL-LOUIS UNIVERSITY

Wyższa Szkoła Biznesu - National Louis University
z siedzibą w Nowym Sączu
ul. Zielona 27
33-300 Nowy Sącz, Małopolska
tel.: +18 44 99 100
e-mail: biuro@wsb-nlu.edu.pl

Intermediate Hungarian /2

Code: GEN_1_114.100

ECTS: 3

Number of hours: 30 (classes: 15, project: 15)

Assignments type: Z/E/bp

Course description: -

Content: -



Fizyka

Kod: MAT_1_002.100

ECTS: 3

Liczba godzin: 45 (wykład: 30, ćwiczenia: 15)

Forma zaliczenia przedmiotu: E

Opis przedmiotu:

W ramach zajęć studenci poznają podstawy fizyki klasycznej oraz elementy fizyki współczesnej na poziomie akademickim w zakresie pozwalającym zrozumieć lepiej fizyczne podstawy działania sprzętu komputerowego. W szczególności studenci poznają elementy mechaniki klasycznej, elektromagnetyzmu, optyki oraz wybrane zagadnienia fizyki współczesnej i fizyki materiałów. Kurs w dużej części prowadzony jest w oparciu o materiały dostępne na OCW MIT (MIT Open courseware). W części praktycznej zajęć studenci rozwiązują określone problemy fizyczne w formie zadań oraz wykonują prostą symulację komputerową zjawiska fizycznego.

Treści programowe:

1. Mechanika punktu materialnego i bryły sztywnej: kinematyka, dynamika, zasady zachowania w mechanice.
2. Drgania i fale.
3. Elektromagnetyzm: pole elektryczne, prąd, pole magnetyczne, indukcja.
4. Fale elektromagnetyczne, optyka geometryczna i falowa.
5. Elementy fizyki kwantowej.
6. Podstawy fizyki półprzewodników.
7. Budowa atomu, jądra, cząstki elementarne.
8. Elementy fizyki ciała stałego i fizyki materiałów.



Myślenie krytyczne i kreatywne

Kod: GEN_1_019.100

ECTS: 3

Liczba godzin: 30 (wykład: 15, ćwiczenia: 15)

Forma zaliczenia przedmiotu: Z/E

Opis przedmiotu:

Myślenie krytyczne: przegląd błędów rozumowania wynikających z niewypełniania wymogów logiki oraz ze słabości ludzkiego aparatu poznawczego. Myślenie kreatywne: przegląd metod generowania niestandardowych rozwiązań. Analiza przyczyn psychologicznych i społecznych, dla których ludzki potencjał kreatywności nie jest wykorzystywany.

Treści programowe:

1. Logika i błędy logiczne
2. Metody heurystyczne i kreatywność
3. Przesady
4. Przegląd eksperymentów psychologicznych związanych z poznaniem
5. Krytyka konstruktywna: rozwiązywanie problemów



Podstawy elektroniki i techniki cyfrowej

Kod: ICT_1_009.100

ECTS: 3

Liczba godzin: 30 (wykład: 15, laboratorium: 15)

Forma zaliczenia przedmiotu: E

Opis przedmiotu:

W zakres przedmiotu wchodzi następujące kwestie: omówienie wybranych zagadnień teorii obwodów; przedstawienie podstawowych elementów elektronicznych oraz ich właściwości; zapoznanie studentów z podstawowymi układami zawierającymi elementy elektroniczne; nabycie przez studentów umiejętności wykorzystania elementów teorii obwodów w obliczeniach obwodów elektronicznych; nabycie przez studentów umiejętności modelowania układów elektronicznych oraz badanie ich właściwości z wykorzystaniem narzędzi symulacyjnych.

Treści programowe:

1. Wybrane zagadnienia z teorii obwodów: prawa Kirchoffa, uogólnione prawo Ohma, dwójniki, czwórniki. Przykłady dwójników, elementy bierne: rezystory, kondensatory, cewki. Dzielnik napięcia jako często używany przykład czwórnika.

2. Pojęcia podstawowe z zakresu miernictwa elektrycznego. Wprowadzenie do fizyki półprzewodników: budowa i działanie złącza półprzewodnikowego, Charakterystyki diody półprzewodnikowej, układy diodowe, diody prostownicze, prostowanie jednopółwkowe, dwupółwkowe Przykłady innych diod: diody Zenera, SCR, fotodiody - ogniwa elektryczne, LED, inne Tranzystory bipolarne: budowa i działanie, konfiguracje pracy tranzystora: OC,OB,OE, Właściwości wzmacniaczy z tranzystorami w różnych konfiguracjach Tranzystory unipolarne: złączowe i MOS, podstawowe konfiguracje pracy

3. Teoria sprzężenia zwrotnego: sprzężenia dodatnie i ujemne. Wpływ ujemnego sprzężenia zwrotnego na właściwości wzmacniaczy Wzmacniacze operacyjne: definicje, podstawowe konfiguracje: wzmacniacz odwracający i nieodwracający fazę. Charakterystyka przenoszenia układu, Przykłady zastosowań wzmacniacza operacyjnego: sumator, układ odejmujący, integrator układ różniczkujący, filtry aktywne. itd.

4. Pojęcia podstawowe z zakresu układów cyfrowych, parametry układu cyfrowego. Układy kombinacyjne i sekwencyjne - wprowadzenie. Techniki realizacyjne układów cyfrowych - układy TTL, MOS. Podstawowe własności algebry Boolea. Bramki logiczne, tablice prawdy. Realizacje złożonych funkcji logicznych i minimalizacja projektu. Siatki Karnaugh. Przerzutniki: rodzaje, klasyfikacje i podstawowe parametry, Liczniki: podział, rodzaje, klasyfikacje i podstawowe parametry, sposoby tworzenia licznika do dowolnego n, przykłady realizacji, liczniki rewersyjne. Definicja mikrooperacji. Konwertery kodów, Multipleksery i demultipleksery Rejestry: równoległe i przesuwające, Półsumatory, sumatory, komparatory, multiplikatory, jednostki arytmetyczno-logiczne. Automaty stanów skończonych FSM



Podstawy inżynierii oprogramowania

Kod: PRG_1_003.100

ECTS: 6

Liczba godzin: 35 (wykład: 15, laboratorium: 20)

Forma zaliczenia przedmiotu: Z/E

Opis przedmiotu:

Kurs zapoznaje słuchaczy z procesem produkcji oprogramowania, koncentrując się na fazie analizy wymagań oraz projektowania systemu. Przedstawienie metod identyfikacji i formułowania wymagań funkcjonalnych największą uwagę skupia na zastosowaniu metody przypadków użycia. W części dotyczącej projektowania kurs stanowi wprowadzenie do języka modelowania obiektowego UML (Unified Modelling Language). Obejmuje prezentację bazy pojęciowej i podstawowych elementów UML, modelowania statycznych i dynamicznych aspektów systemu. Przygotowuje również do używania narzędzi wspomagających projektowanie typu CASE (Computer Aided Software Engineering). Celem kursu jest uzyskanie podstawowej wiedzy z dziedziny inżynierii oprogramowania i umiejętności jej wykorzystania w rzeczywistych przedsięwzięciach informatycznych. Słuchacze powinni znać: podstawowe modele tworzenia oprogramowania, fazy cyklu życia oprogramowania, metody wydobywania wymagań, elementy i możliwe formaty przypadków użycia, podstawowe elementy modelowania obiektowego w języku UML. Umiejętności praktyczne nabywane w trakcie kursu obejmują: · pisanie poprawnych i czytelnych przypadków użycia, · projektowanie obiektowej struktury systemu za pomocą języka UML poprawnie stosując takie elementy jak klasy, związki, interfejsy, obiekty na diagramach klas i diagramach obiektów, · projektowanie dynamicznych aspektów systemu na diagramach interakcji, · stosowanie inżynierii wprzód i wstecz, · używanie wybranego narzędzia CASE.

Treści programowe:

- Geneza, przyczyny rozwoju i cele inżynierii oprogramowania
- Cechy jakościowe oprogramowania
- Modele cyklu produkcji oprogramowania
- Dobre praktyki w procesie produkcji oprogramowania
- Wymagania, analiza i specyfikacja
- Przypadki użycia
- Związki między przypadkami użycia, diagram przypadków użycia
- Projektowanie oprogramowania, cele
- Cechy i struktura języka UML - przegląd
- Podstawy obiektowej analizy oprogramowania,
- Klasa w języku UML, modelowanie klasy i zbioru klas
- Przegląd wybranych klasyfikatorów UML
- Interfejsy, rola i modelowanie, związek realizacji
- Związki między klasami w UML, diagram klas
- Diagram aktywności, elementy i zastosowanie
- Modelowanie instancji, diagram obiektów
- Modelowanie interakcji, diagramy sekwencji i kooperacji
- Diagram stanów, podstawowe elementy i zastosowanie
- Walidacja i testowanie oprogramowania, wybrane zagadnienia
- Podstawy ewolucji i konserwacji oprogramowania
- Zastosowanie wybranego narzędzia CASE



Sieci komputerowe

Kod: ICT_1_012.100

ECTS: 6

Liczba godzin: 30 (wykład: 15, laboratorium: 15)

Forma zaliczenia przedmiotu: E

Opis przedmiotu:

Przedmiot obejmuje podstawy działania sieci komputerowych, w tym najważniejsze protokoły i mechanizmy oraz działanie najważniejszych urządzeń wykorzystywanych w sieciach (przełączników, koncentratorów, punktów dostępowych, routerów). Słuchacze zapoznają się ze stosem protokołów TCP/IP (w wersji IPv4 i IPv6), poznają technologie stosowane w przewodowych i bezprzewodowych lokalnych sieciach komputerowych. W stopniu podstawowym poznają też najważniejsze technologie stosowane w sieciach rozległych. Słuchacze poznają podstawy routowania i najważniejsze zagadnienia związane z bezpieczeństwem sieci komputerowych.

Treści programowe:

1. ABC sieci komputerowych.
2. Podstawowe pojęcia: procesy działające w sieci komputerowej, gdy programy komunikują się między sobą za pośrednictwem sieci (przykład: przeglądarka internetowa i serwer WWW).
3. Protokół ARP.
4. Enkapsulacja PDU.
5. IPv4.
6. ICMP.
7. Reguły adresowania IPv4: adresowanie klasowe i bezklasowe.
8. Routing statyczny.
9. Trasy domyślne i zmienne.
10. Routing dynamiczny - podstawowe pojęcia.
11. Protokoły routingu RIP, IGRP. Protokoły routingu EIGRP, OSPF.
12. TCP i UDP. Protokół drzewa opinającego. Sieci VLAN.
13. Podstawy asymetrycznych i symetrycznych metod szyfrowania.
14. Podpisy cyfrowe.
15. Bezpieczne protokoły (podstawy): SSL / TLS, IPSec.
16. IPv6.
17. Sieci Wi-Fi.
18. WAN.



Systemy informatyczne

Kod: ICT_1_013.100

ECTS: 6

Liczba godzin: 30 (wykład: 15, laboratorium: 15)

Forma zaliczenia przedmiotu: E

Opis przedmiotu:

Kurs ma zapoznać studentów z problematyką stosowania technologii informatycznych w zarządzaniu przedsiębiorstwem. Prezentuje zagadnienia informatyzacji pokazując jej cele, uwarunkowania i towarzyszące zagrożenia. Zajęcia ćwiczeniowe mają dać praktyczny kontakt z konkretnymi systemami informatycznymi wspomagającymi zarządzanie i umożliwić poznanie zasad ich funkcjonowania.

Treści programowe:

1. Pojęcia podstawowe (dane, informacje, przetwarzanie informacji, obiekt gospodarczy).
2. Systemy informacyjne (struktura, funkcje, typologia).
3. Uwarunkowania i organizacja informatyzacji.
4. Pozyskiwanie systemu informatycznego.
5. Implementacja systemu informatycznego.
6. Eksploatacja systemu informatycznego.
7. Systemy informatyczne w przedsiębiorstwach i instytucjach różnego typu.
8. Systemy informatyczne nie związane bezpośrednio z działalnością gospodarczą.
9. Niebezpieczeństwa informatyzacji.
10. Prawny kontekst informatyzacji.
11. Projekty informatyczne i ich realizacja. Fazy projektów i modele konstrukcji systemów oprogramowania.
12. Projektowanie systemu informatycznego.
13. Implementacja i testowanie systemu informatycznego.
14. Pielęgnacja i dalszy rozwój systemu informatycznego.



Organizacja i architektura komputerów

Kod: ICT_1_008.100

ECTS: 3

Liczba godzin: 30 (wykład: 15, laboratorium: 15)

Forma zaliczenia przedmiotu: Z/E

Opis przedmiotu:

Przedmiot pozwala na poznanie idei leżących u podstaw wszystkich systemów komputerowych i ich wpływu na poprawność, efektywność i użyteczność oprogramowania aplikacyjnego. Ostatecznym celem jest zatem tworzenie lepszych programów. Przedmiot obejmuje: reprezentowanie informacji, assembler, debugger, hierarchia pamięci, pamięć wirtualna, podsystem wejścia-wyjścia.

Treści programowe:

Wykłady

1. Podstawowe typy architektur i pojęcia z nimi związane.
2. Problemy w implementacji architektury potokowej i superskalarnej; metody ich rozwiązywania i wynikające z nich podukłady mikroprocesorów.
3. Charakterystyka architektury wybranych współczesnych procesorów wykorzystywanych w urządzeniach stacjonarnych, mobilnych oraz superkomputerach.
4. Komunikacja pomiędzy procesorem, pamięcią a urządzeniami wejścia/wyjścia.
5. Charakterystyka architektury wybranych komputerów stacjonarnych oraz urządzeń mobilnych.
6. Współczesne pamięci operacyjne / podstawowe parametry statyczne i dynamiczne.
7. Typy magistral i ich parametry.
8. Benchmarki.
9. Charakterystyka mikrokomputerów jednocukładowych i ich przeznaczenie.

Ćwiczenia

1. Analiza szybkości wykonywania operacji stało- i zmiennoprzecinkowych.
2. Analiza cyklu rozkazowego i potoku rozkazowego w jednym rdzeniu procesora jedno i wielordzeniowego.
3. Komunikacja z pamięcią oraz z urządzeniami wejścia/wyjścia oraz obsługa przerwań.
4. Analiza działania wybranych instrukcji i przykładowych programów w assemblerze wybranego procesora.
5. Tworzenie przykładowych programów w assemblerze z wykorzystaniem instrukcji warunkowych i pętli.
6. Oprogramowanie układu sterującego dla przykładowego zadania (np. sterowanie światłami na skrzyżowaniu, obsługą żądań przywołania windy itp.).



Programowanie w języku C#

Kod: PRG_1_011.100

ECTS: 6

Liczba godzin: 35 (wykład: 15, laboratorium: 20)

Forma zaliczenia przedmiotu: Z/E

Opis przedmiotu:

Przedmiot przeznaczony jest dla słuchaczy z podstawową znajomością logiki programowania obiektowego. Zapoznaje z elementami języka C# jako języka w pełni opartego o obiektowy paradygmat programowania. Stanowi on przygotowanie do programowania aplikacji przy użyciu platformy .NET. Prezentuje typy, składowe i inne mechanizmy języka C# zwracając uwagę na różnice w stosunku do języków Java i C++ oraz podając ich typowe zastosowania w kodzie. Przedstawia wybrane, często używane klasy z biblioteki Base Class Library i najbardziej popularne techniki ich wykorzystania w typowych zadaniach programistycznych. Po zrealizowaniu kursu jego uczestnicy: Znają proces tworzenia, kompilacji i uruchamiania aplikacji w .NET Potrafią tworzyć proste programy w języku C#. Potrafią budować własne typy: klasy, interfejsy, struktury, wyliczenia, delegacje. Znają wszystkie rodzaje składowych klas oraz umieją je stosować w zależności od potrzeb. Znają wybrane, popularne techniki programowania w C# (zgodnie z zakresem tematycznym kursu) Potrafią programować w C# zgodnie z paradygmatem programowania obiektowego. Wiedzą jak efektywnie używać bibliotek .NET w klasycznych zadaniach programistycznych

Treści programowe:

- Podstawowe elementy języka C#
- Tablice w C#
- Klasy: stałe, pola, dostęp do składowych, składowe statyczne
- Klasy: metody i ich parametry, konstruktory
- Klasy: właściwości i indeksatory
- Konwersje typów
- Delegacje i zdarzenia w języku C#
- Mechanizm wyjątków
- Typy generyczne
- Przetwarzanie kolekcji danych
- Funkcje anonimowe i metody rozszerzające
- Dziedziczenie, polimorfizm, operatory w klasach
- Klasy abstrakcyjne i interfejsy
- Struktury i enumeracje



Rachunek różniczkowy i całkowy

Kod: MAT_1_006.100

ECTS: 6

Liczba godzin: 30 (wykład: 15, laboratorium: 15)

Forma zaliczenia przedmiotu: E

Opis przedmiotu:

Kurs stanowi wprowadzenie do rachunku różniczkowego i całkowego. Ma on zastosowanie we wszystkich obszarach nauk stosowanych i inżynierii, w szczególności w informatyce. Zrozumienie zagadnień analizy matematycznej ma często kluczowe znaczenie w rozwiązywaniu problemów w tych dziedzinach. Kurs obejmuje podstawowe pojęcia i techniki w dwóch głównych tematach: różniczkowanie funkcji wielu zmiennych i całkowanie funkcji jednej zmiennej. Szczegółowo omówiono zagadnienia optymalizacji wielowymiarowej i z ograniczeniami.

Treści programowe:

1. Różniczkowanie funkcji jednej zmiennej (pochodne, reguły, elastyczność, aproksymacja).
2. Optymalizacja funkcji jednej zmiennej.
3. Różniczkowanie funkcji wielu zmiennych (pochodne cząstkowe, elastyczności cząstkowe).
4. Optymalizacja funkcji wielu zmiennych.
5. Optymalizacja z ograniczeniami (metoda mnożnika Lagrange'a).
6. Całkowanie funkcji wielu zmiennych (całki, całkowanie przez części, całkowanie przez podstawienie, pole).



Systemy wbudowane

Kod: PRG_1_017.101

ECTS: 3

Liczba godzin: 25 (wykład: 10, laboratorium: 15)

Forma zaliczenia przedmiotu: E

Opis przedmiotu:

Wraz z postępem technologicznym systemy wbudowane, składające się z komponentów sprzętowych i programowych, stają się coraz powszechniejsze. Aktualnie są one wykorzystywane w telefonii komórkowej, telekomunikacji, medycynie, lotnictwie, czy motoryzacji. Związane z tymi obszarami zastosowań unikalne wymagania, doprowadziły do całkowitego przeprojektowania i ponownego opracowania zarówno sprzętu, jak i oprogramowania. Przedmiot „Systemy wbudowane” przybliży studentom zarówno od strony teoretycznej jak i praktycznej zagadnienia z zakresu sterowania i regulacji, budowy mikroprocesorów, mikrokontrolerów (w tym nowoczesne architektury, m. in. ARM) i programowalnych sterowników logicznych (PLC).

Treści programowe:

1. Wprowadzenie do systemów wbudowanych
2. Podstawy automatyki
3. Sterowniki PLC
4. Prosty procesor – budowa i działanie
5. Mikrokontrolery – budowa i działanie
6. Mikroprocesory ARM – nowy standard procesorów i mikrokontrolerów typu SoC
7. Pamięci stosowane w systemach
8. Wybrani producenci mikrokontrolerów i wybrane rozwiązania
9. Realizacje typu PLD
10. LabView



Rysunek i malarstwo

Kod: GRA_1_017.100

ECTS: 6

Liczba godzin: 30 (wykład: 15, laboratorium: 15)

Forma zaliczenia przedmiotu: Z/E

Opis przedmiotu:

Przedmiotem jest zapoznanie studentów z podstawowymi zagadnieniami z zakresu rysunku i malarstwa. Program obejmuje zagadnienia związane z teorią kolorów, perspektywą oraz podstawami rysunku i malarstwa. Na zajęciach znajdują się również tematy z kanonem sylwetki ludzkiej, konstrukcji obrazu w oparciu o naturę jak również z wyobraźni. Student zapozna się z podstawowymi stylami artystycznymi występującymi w historii malarstwa. Zdobyta wiedza z zakresu technik malarsko rysunkowych pozwoli na samodzielne poszukiwania i zastosowanie w praktyce zdobytych umiejętności.

Treści programowe:

1. Kompozycja w obrazie, zasada złotego podziału oraz metody konstruowania obrazu.
2. Rodzaje perspektyw (z jednego punktu, z dwóch punktów, rozwinięcie pojęć: perspektywa izometryczna, perspektywa żabia, perspektywa powietrzna).
3. Podstawy zasad rysunku: omówienie narzędzi oraz omówienie rodzajów rysunków.
4. Światłocień: metody rysunkowe uzyskiwania światłocienia (wyjaśnienie pojęć: walor, światło, cień) rysowanie brył i ich cieniowanie z różnych punktów oświetlenia.
5. Tworzenie rysunku w perspektywie z dwóch i trzech punktów zbiegu -ćwiczenia praktyczne.
6. Podstawy rysunku części ciała człowieka: oko, usta, ręka, szkic głowy postaci-poszczególne etapy rysunku pokazane w różnych perspektywach i z zastosowaniem różnych punktów oświetlenia.
7. Kanon proporcji postaci: omówienie oraz ćwiczenia praktyczne.
8. Tworzenie postaci w pozach dynamicznych oraz statycznych w wybranych technikach rysunkowych i malarskich.
9. Koło barw, rodzaje palet kolorów, kolory podstawowe, analogiczne, dopełniające, pojęcie relatywizm barwny.
10. Malarstwo omówienie stylów i ich przemiany na przestrzeni lat.
11. Zajęcia praktyczne z użyciem farb akrylowych: zasady łączenia kolorów, omówienie techniki laserunku, impastu. Tworzenie swoich baz tekstur oraz teł do projektów oraz ich cyfrowa edycja.
12. Tworzenie portretu lub pejzażu z wykorzystaniem technik poznanych na zajęciach.



Wprowadzenie do programowania gier

Kod: PRG_1_019.100

ECTS: 6

Liczba godzin: 30 (wykład: 15, laboratorium: 15)

Forma zaliczenia przedmiotu: Z/E

Opis przedmiotu:

Na zajęciach studenci poznają zagadnienia związane z programowaniem gier, animacji oraz interakcji z użytkownikiem. Poznają także zastosowanie elementów matematyki, fizyki i sztucznej inteligencji w grach. Studenci będą własnoręcznie tworzyli od podstaw lub modyfikowali proste gry wykorzystując gotowe szablony korzystając z wybranych języków programowania i technologii (np. ActionScript, JavaScript).

Treści programowe:

1. Organizacja obliczeń cyklicznych.
2. Projektowanie i tworzenie prostych animacji komputerowych.
3. Programowanie interakcji z użytkownikiem w wybranych środowiskach językach programowania.
4. Projektowanie i tworzenie prostych symulacji fizycznych ruchu obiektów (np. metodą Eulera).
5. Projektowanie i tworzenie prostego interfejsu użytkownika.
6. Projektowanie i tworzenie prostych gier komputerowych.



WYŻSZA SZKOŁA BIZNESU
NATIONAL-LOUIS UNIVERSITY

Wyższa Szkoła Biznesu - National Louis University
z siedzibą w Nowym Sączu
ul. Zielona 27
33-300 Nowy Sącz, Małopolska
tel.: +18 44 99 100
e-mail: biuro@wsb-nlu.edu.pl

Praktyka

Kod: GEN_1_057.101

ECTS: 15

Liczba godzin: 600 (projekt: 600)

Forma zaliczenia przedmiotu: Z

Opis przedmiotu: -

Treści programowe: -



Modelowanie 3D i wizualizacja

Kod: GRS_1_004.100

ECTS: 6

Liczba godzin: 45 (wykład: 15, laboratorium: 30)

Forma zaliczenia przedmiotu: Z/E

Opis przedmiotu:

Kurs "Modelowanie 3D i wizualizacja" obejmuje praktyczne wykorzystanie narzędzi do tworzenia grafiki 3D i wizualizacji oraz podstawy animacji komputerowej w oparciu o jeden z najpopularniejszych programów do grafiki 3D – 3DS Max. Zdecydowany nacisk położony zostanie na opanowanie umiejętności tworzenia/modelowania obiektów nieorganicznych oraz wizualizacje m.in. architektoniczne.

Treści programowe:

W trakcie zajęć studenci poznają zagadnienia związane z modelowaniem grafiki 3D i podstaw animacji i renderingu. W szczególności treść zajęć obejmuje:

1. 3ds Max - środowisko, interfejs.
2. Tworzenie i edycja obiektów podstawowych, przekształcenia.
3. Podstawy modelowania, modyfikatory, metody modelowania.
4. Materiały, edytor materiałów.
5. Modele oświetlenia, techniki oświetlenia sceny.
6. Kamery, operowanie kamerami.
7. Rodzaje tekstur, teksturowanie.
8. Animacje, podstawy tworzenia animacji, rodzaje animacji.
9. Stosowanie pól sił.
10. Metody i parametry renderingu.
11. Elementy postprodukcji.



Zaawansowane programowanie gier

Kod: PRG_1_021.101

ECTS: 6

Liczba godzin: 25 (wykład: 5, laboratorium: 20)

Forma zaliczenia przedmiotu: Z/E

Opis przedmiotu:

Przedmiotem zajęć jest zapoznanie studentów z głównymi narzędziami graficznymi wchodzącymi w skład pakietu Unreal Engine oraz podstaw skryptowania przy pomocy Blueprintów. Poglądowo zostaną przedstawione i omówione główne podsystemy do operacji na zasobach graficznych, procesy importowania do edytora oraz metody konfiguracji zasobów w celu optymalnego wyświetlania. Wstępnie zostanie również omówione skryptowanie przy pomocy Blueprintów w celu stworzenia prostych interakcji.

Treści programowe:

1. Wprowadzenie
 - a. Co to jest Unreal Engine
 - b. Instalacja
 - c. Edytor
 - i. Poruszanie się
 - ii. Viewport(perspektywa, tryby edycji, flagi widoku, tryby widoku)
 - iii. Podstawowe panele(Content Browser, Details, World Outliner, World Settings)
2. Modele
 - a. Importowanie
 - i. Pivots
 - ii. Vertex paint
 - b. LOD - manualne(_LODX) vs automatyczne, generowanie(InstaLOD, Houdini)
 - c. Kolidzje - manualne(_UCX) vs automatyczne
 - d. Zagadnienia optymalizacyjne: foliage, instancjonowanie, UV tricks, material tricks, culling, procedural merge
3. Materiały
 - a. Typy shaderów
 - b. Podstawowe tekstury PBR
 - i. Albedo/Diffuse
 - ii. Normal
 - iii. Roughness/Metalic
 - c. Przezroczystość: Opacity vs Masked
 - d. Instancje, parametry, kolekcje parametrów
 - e. Podstawowa matematyka: miksowanie, koordynaty UV, korekcja
 - f. Use cases: displacement, vertex paint, landscape, translucent
 - g. Domeny/Shading model
 - h. Zagadnienia optymalizacyjne: instrukcje, limity platformowe, VAT, alembic
4. Światło
 - a. Typy emiterów: Point, Spot, Directional, Skylight, Emmissive
 - b. Model liczenia: Static/Stationary/Movable
 - c. Baking vs dynamic
 - d. Lightmass: Importance Volume, Portals
 - e. Budowanie światła - preview/production, podstawowa konfiguracja
 - f. Realizm - Volumetric, SSGI, RTX
5. Efekty VFX
 - a. System cząstek
 - i. Rodzaje emiterów: Sprite, GPU, Mesh, Beam, Ribbon
 - ii. Główne moduły emiterów: Required, Spawn, Lifetime, Initial Size/Velocity, Initial Size, Color Over Life



- iii. Wybrane dodatkowe moduły: Location, Rotation, Size, Orbit, Acceleration, Collision
 - b. Mgła
 - c. Odbicia
 - d. Decals
 - e. Postprocess
 - i. Ekspozycja
 - ii. Chromatic Aberration/Vignette/Ambient Occlusion
- 6. Blueprinty
 - a. Zmienne i operatory
 - b. Funkcje
 - c. Podstawowe obiekty silnika
 - d. Interakcje/kolizje/tworzenie obiektów
- 7. Animacje
 - a. Import - Skeletal Mesh/Skeleton/Physics Asset
 - b. Animation Blueprint - AnimGraph, EventGraph
 - c. Systemy: Blend Space/Montage/Sequence/AimOffset
- 8. Sequencer
 - a. Podstawowe trackowanie kamer i obiektów
 - b. Renderowanie sekwencji
- 9. Tworzenie builda dla systemu Windows



WYŻSZA SZKOŁA BIZNESU
NATIONAL-LOUIS UNIVERSITY

Wyższa Szkoła Biznesu - National Louis University
z siedzibą w Nowym Sączu
ul. Zielona 27
33-300 Nowy Sącz, Małopolska
tel.: +18 44 99 100
e-mail: biuro@wsb-nlu.edu.pl

Praktyka

Kod: GEN_1_057.102

ECTS: 5

Liczba godzin: 300 (projekt: 300)

Forma zaliczenia przedmiotu: Z

Opis przedmiotu: -

Treści programowe: -



Projekt inżynierski

Kod: GEN_1_028.100

ECTS: 10

Liczba godzin: 30 (projekt: 30)

Forma zaliczenia przedmiotu: Z

Opis przedmiotu:

Projekt inżynierski jest samodzielnym opracowaniem praktycznego zagadnienia, prezentującym efekty uczenia się osiągnięte podczas studiów. Powinien on potwierdzać umiejętne wykorzystanie nabytych w trakcie studiów kompetencji i wzmocnienie ich potencjału w twórczym działaniu projektowym. Celem projektu inżynierskiego jest stworzenie dzieła w zakresie konkretnego zagadnienia z obszaru specjalności wybranej przez studenta. Temat projektu inżynierskiego powinien być zgodny z kierunkiem oraz specjalnością. Powinien być dziełem oryginalnym, nie prezentowanym w ramach innych przedmiotów z programu studiów. Temat projektu proponuje student a zatwierdza przydzielony mu opiekun. Projekt jest opracowywany pod okiem opiekunów specjalności. Określają oni obszary tematyczne, zgodne ze specjalnością, i zatwierdzają tematykę projektu. Mogą także określić wytyczne dotyczące wymagań projektu i sposobu jego realizacji uwzględniające specyfikę dzieła inżynierskiego w danej specjalności. Opiekunowie zapewniają niezbędną pomoc merytoryczną w okresie przygotowania projektu. Ostatecznie, poprzez zaliczenie kursu „Projekt inżynierski”, opiekun dopuszcza projekt do prezentacji na egzaminie dyplomowym. Projekt jest prezentowany podczas egzaminu dyplomowego, który kończy studia pierwszego stopnia.

Treści programowe:

1. Poszerzenie wiedzy zdobytej na studiach i rozwijanie umiejętności jej wykorzystywania.
2. Kształtowanie umiejętności niezbędnych w przyszłej pracy zawodowej.



Animacja komputerowa i film animowany

Kod: GRS_1_001.101

ECTS: 6

Liczba godzin: 30 (wykład: 5, laboratorium: 25)

Forma zaliczenia przedmiotu: Z/E

Opis przedmiotu:

Celem przedmiotu jest wyposażenie studentów w wiedzę na temat najważniejszych technik animacji używanych przez profesjonalistów. Student zna i potrafi wykorzystać podstawowe zasady jakimi rządzi się film animowany, zna zasady kompozycji, tworzy kompletną i ciekawą scenę. Kurs ma ułatwić rozeznanie się i wkroczenie w dynamicznie rozwijający się rynek pracy.

Treści programowe:

1. Profesjonalne techniki animacji.
2. Zasady filmów animowanych.
3. Funkcjonalności programów graficznych.
4. Zasady kompozycji.
5. Tworzenie kompletnych scen.



Projektowanie scenariuszy gier

Kod: PRG_1_006.101

ECTS: 6

Liczba godzin: 35 (wykład: 15, laboratorium: 20)

Forma zaliczenia przedmiotu: Z/E

Opis przedmiotu:

Przedmiot ma za zadanie wprowadzić studentów i słuchaczy w problematykę pisania scenariuszy gier. Poznajemy też narzędzia służące wsparciu pracy scenarzysty.

Treści programowe:

1. Opis techniczny.
2. Struktura świata.
3. Opis fabularny.
4. Mechanika gry.
5. Siatka bohaterów NPC.
6. Zadania.
7. Scenariusz.



Zaawansowane programowanie gier 2

Kod: PRG_1_022.100

ECTS: 6

Liczba godzin: 35 (wykład: 5, laboratorium: 30)

Forma zaliczenia przedmiotu: Z/E

Opis przedmiotu:

Kontynuacja kursu "Zaawansowane programowanie gier". Przedmiotem zajęć jest zapoznanie studentów z głównymi narzędziami graficznymi wchodzącymi w skład pakietu Unreal Engine oraz podstaw skryptowania przy pomocy Blueprintów. Poglądowo zostaną przedstawione i omówione główne podsystemy do operacji na zasobach graficznych, procesy importowania do edytora oraz metody konfiguracji zasobów w celu optymalnego wyświetlania. Wstępnie zostanie również omówione skryptowanie przy pomocy Blueprintów w celu stworzenia prostych interakcji. Po zakończeniu kursu student będzie w stanie samodzielnie zaimportować oraz skonfigurować materiały graficzne do silnika Unreal Engine, zbudować przy ich pomocy sceny 3d i przygotować je do wyświetlania w modelu realistycznego oświetlenia. Dodatkowo student będzie w stanie tworzyć proste interakcje przy pomocy skryptów.

Treści programowe:

1. Wprowadzenie
 - a. Co to jest Unreal Engine
 - b. Instalacja
 - c. Edytor
 - i. Poruszanie się
 - ii. Viewport(perspektywa, tryby edycji, flagi widoku, tryby widoku)
 - iii. Podstawowe panele(Content Browser, Details, World Outliner, World Settings)
2. Modele
 - a. Importowanie
 - i. Pivots
 - ii. Vertex paint
 - b. LOD - manuale(_LODX) vs automatyczne, generowanie(InstaLOD, Houdini)
 - c. Kolidzje - manualne(_UCX) vs automatyczne
 - d. Zagadnienia optymalizacyjne: foliage, instancjonowanie, UV tricks, material tricks, culling, procedural merge
3. Materiały
 - a. Typy shaderów
 - b. Podstawowe tekstury PBR
 - i. Albedo/Diffuse
 - ii. Normal
 - iii. Roughness/Metalic
 - c. Przezroczystość: Opacity vs Masked
 - d. Instancje, parametry, kolekcje parametrów
 - e. Podstawowa matematyka: miksowanie, koordynaty UV, korekcja
 - f. Use cases: displacement, vertex paint, landscape, translucent
 - g. Domeny/Shading model
 - h. Zagadnienia optymalizacyjne: instrukcje, limity platformowe, VAT, alembic
4. Światło
 - a. Typy emiterów: Point, Spot, Directional, Skylight, Emmissive
 - b. Model liczenia: Static/Stationary/Movable
 - c. Baking vs dynamic
 - d. Lightmass: Importance Volume, Portals
 - e. Budowanie światła - preview/production, podstawowa konfiguracja
 - f. Realizm - Volumetric, SSGI, RTX
5. Efekty VFX



- a. System cząstek
 - i. Rodzaje emiterów: Sprite, GPU, Mesh, Beam, Ribbon
 - ii. Główne moduły emiterów: Required, Spawn, Lifetime, Initial Size/Velocity, Initial Size, Color Over Life
 - iii. Wybrane dodatkowe moduły: Location, Rotation, Size, Orbit, Acceleration, Collision
- b. Mgła
- c. Odbicia
- d. Decals
- e. Postprocess
 - i. Ekspozycja
 - ii. Chromatic Aberration/Vignette/Ambient Occlusion
- 6. Blueprinty
 - a. Zmienne i operatory
 - b. Funkcje
 - c. Podstawowe obiekty silnika
 - d. Interakcje/kolizje/tworzenie obiektów
- 7. Animacje
 - a. Import - Skeletal Mesh/Skeleton/Physics Asset
 - b. Animation Blueprint - AnimGraph, EventGraph
 - c. Systemy: Blend Space/Montage/Sequence/AimOffset
- 8. Sequencer
 - a. Podstawowe trackowanie kamer i obiektów
 - b. Renderowanie sekwencji
- 9. Tworzenie builda dla systemu Windows



WYŻSZA SZKOŁA BIZNESU
NATIONAL-LOUIS UNIVERSITY

Wyższa Szkoła Biznesu - National Louis University
z siedzibą w Nowym Sączu
ul. Zielona 27
33-300 Nowy Sącz, Małopolska
tel.: +18 44 99 100
e-mail: biuro@wsb-nlu.edu.pl