

# KATALOG PRZEDMIOTÓW

---

<b>Kierunek:</b>	<b>Informatyka</b>
<b>Forma:</b>	niestacjonarne interaktywne
<b>Rodzaj:</b>	inżynierskie
<b>Język:</b>	polski
<b>Specjalność:</b>	programista aplikacji biznesowych
<b>Jednostka organizacyjna:</b>	Wyższa Szkoła Biznesu - National-Louis University
<b>Czas trwania:</b>	7 Semestrów
<b>Liczba ECTS w programie:</b>	212
<b>Liczba godzin:</b>	2180 (wykład: 529, ćwiczenia: 75, inne: 1576)



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



<b>ORGANIZACJA I ARCHITEKTURA KOMPUTERÓW</b>	<b>42</b>
<b>PROGRAMOWANIE W JĘZYKU C#</b>	<b>43</b>
<b>RACHUNEK RÓŻNICZKOWY I CAŁKOWY</b>	<b>44</b>
<b>SYSTEMY WBUDOWANE</b>	<b>45</b>
<b>PROGRAMOWANIE ZAAWANSOWANYCH APLIKACJI W JAVA</b>	<b>46</b>
<b>TWORZENIE INTERFEJSÓW UŻYTKOWNIKA</b>	<b>47</b>
<b>PRAKTYKA</b>	<b>48</b>
<b>PROGRAMOWANIE DESKTOPOWYCH APLIKACJI BIZNESOWYCH</b>	<b>49</b>
<b>PROGRAMOWANIE W PHP</b>	<b>50</b>
<b>PRAKTYKA</b>	<b>51</b>
<b>PROJEKT INŻYNIERSKI</b>	<b>52</b>
<b>PROGRAMOWANIE INTERNETOWYCH APLIKACJI BIZNESOWYCH</b>	<b>53</b>
<b>PROGRAMOWANIE ZAAWANSOWANYCH SERWISÓW INTERNETOWYCH</b>	<b>54</b>
<b>PROJEKTOWANIE MOBILNYCH APLIKACJI BIZNESOWYCH</b>	<b>55</b>



## 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](mailto: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, stała - 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](http://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. Ważna 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](mailto: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 wchodzą 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 wplatane 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](mailto: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 jednoukładowych 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



## Programowanie zaawansowanych aplikacji w JAVA

**Kod:** PRG\_1\_014.100

**ECTS:** 6

**Liczba godzin:** 40 (wykład: 15, laboratorium: 25)

**Forma zaliczenia przedmiotu:** Z/E

### Opis przedmiotu:

Kurs przygotowuje do tworzenia okienkowych aplikacji Java, szczególnie sieciowych w modelu klient-serwer. Po ukończeniu kursu student powinien rozumieć model klient-serwer i umieć programować w tym modelu, używając technologii Java, zarówno po stronie klienta jak i po stronie serwera. Powinien rozumieć koncepcję i umieć pracować ze strumieniami danych w Java, szczególnie skojarzonymi z plikami dyskowymi, gniazdami sieciowymi i zasobami URL. Powinien umieć używać języka Java zwłaszcza w implementacji aplikacji sieciowych. Powinien znać elementy i metody konstrukcji okienkowego interfejsu użytkownika oraz sposób ich wykorzystania.

### Treści programowe:

- Korzystanie z dokumentacji API, użycie popularnych klas Javy ogólnego przeznaczenia,
- Wyjątki w Java
- Konwersje typów, klasy kopertowe
- koncepcja interfejsu okienkowego w technologii Swing
- elementy biblioteki Swing
- układanie elementów w oknie, layout managers
- zdarzenia i ich obsługa
- kontenery danych, typy i operacje
- koncepcja strumieni danych, typy i operacje
- programowanie wątków
- Java Sockets, komunikacja
- programowanie klient - serwer
- dostęp do zasobów internetowych
- Java i bazy danych
- narzędzie Javadoc



## Tworzenie interfejsów użytkownika

**Kod:** PRG\_1\_018.100

**ECTS:** 6

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

**Forma zaliczenia przedmiotu:** Z/E

### Opis przedmiotu:

Celem kursu jest zapoznanie studentów z programem Microsoft Visual Studio. Student zostaje wyposażony w wiedzę i umiejętności tworzenia interfejsów użytkownika w języku XAML, oraz tworzenia klas obsługujących interfejsy w języku C#. Student używa nowoczesnych wzorców projektowych MVVM. Zyskuje wiedzę na temat wykorzystywania gotowych wtyczek udostępnianych m.in. przez Microsoft.

### Treści programowe:

1. Tworzenie interfejsów użytkownika - język XAML - tworzenie klas obsługujących interfejsy w języku C#
2. Używanie nowoczesnych wzorców projektowych - wzorzec projektowy MVVM
3. Tworzenie interfejsów w nowoczesnym środowisku programistycznym - tworzenie interfejsów użytkownika w Microsoft Visual Studio.
4. Techniki budowania zaawansowanych interfejsów biznesowych zgodnie z zasadami HCI Style interfejsów w XAML



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](mailto: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:** -





## Programowanie desktopowych aplikacji biznesowych

**Kod:** PRG\_1\_005.101

**ECTS:** 6

**Liczba godzin:** 40 (wykład: 15, laboratorium: 25)

**Forma zaliczenia przedmiotu:** Z/E

### Opis przedmiotu:

W ramach przedmiotu studenci opanowują zasady tworzenia aplikacji biznesowych przy pomocy Microsoft Visual Studio.

### Treści programowe:

- Projektowanie aplikacji biznesowych
- Implementacja aplikacji biznesowych
- Zaawansowane techniki programowania obiektowych aplikacji biznesowych - bazodanowych
- Zaawansowane techniki programowania obiektowego w C#
- Microsoft Visual Studio
- Wzorzec Model View ViewModel (MVVM)
- Przykład aplikacji
- Scenariusze biznesowe
- Obsługa błędów
- Raporty
- Testowanie aplikacji biznesowych



## Programowanie w PHP

**Kod:** PRG\_1\_013.101

**ECTS:** 6

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

**Forma zaliczenia przedmiotu:** Z/E

### Opis przedmiotu:

Kurs stanowi warsztaty programowania w PHP z elementami HTML i Javascript. Studenci w trakcie zajęć opanowują elementy programowania w wymienionych technologiach na bazie zadań praktycznych, przygotowują także projekt – prosty serwis internetowy budowany w technologii PHP/Javascript z wykorzystaniem relacyjnych baz danych. Kurs przez swój laboratoryjny charakter doskonali praktyczną umiejętność, sprawność i swobodę programowania skryptowego jak również zdolność wspólnej pracy przy tworzeniu oprogramowania. Wskazuje także na popularne techniki programowania i sposoby wykorzystania HTML i PHP w budowie internetowych aplikacji biznesowych. Wymaga podstawowej znajomości HTML/CSS jak również podstaw logiki programowania i projektowania relacyjnych baz danych.

### Treści programowe:

- przygotowanie lokalnego środowiska pracy nad aplikacjami PHP w systemie Windows
- podstawowe elementy języka PHP,
- tablice w PHP
- praca z formularzami HTML
- obsługa plików w PHP
- praca z bazą danych
- sesja i cookie
- podstawowe obiekty Javascript DOM, ich właściwości i metody
- obsługa zdarzeń Javascript
- przygotowanie prostej aplikacji internetowej PHP/HTML/Javascript



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](mailto: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.



## Programowanie internetowych aplikacji biznesowych

**Kod:** PRG\_1\_007.101

**ECTS:** 6

**Liczba godzin:** 40 (wykład: 15, laboratorium: 25)

**Forma zaliczenia przedmiotu:** Z/E

### Opis przedmiotu:

W ramach przedmiotu prezentowana jest metoda tworzenia kompletnej internetowej aplikacji biznesowej w technologii ASP.NET Core MVC przy pomocy Microsoft Visual Studio. Podczas zajęć studenci zapoznają się z najważniejszymi standardami internetowymi, takimi jak HTML, CSS, JavaScript oraz ich zastosowaniem w praktyce.

### Treści programowe:

ASP.NET MVC

Microsoft Visual Studio

Wzorzec projektowy MVC (Model View Controller)

HTML, CSS, JavaScript, AJAX

Entity Framework Code First



## Programowanie zaawansowanych serwisów internetowych

**Kod:** PRG\_1\_015.101

**ECTS:** 6

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

**Forma zaliczenia przedmiotu:** Z/E

### Opis przedmiotu:

Kurs jest kontynuacją programowania w PHP, obejmuje tworzenie biznesowych aplikacji PHP przy użyciu paradygmatu obiektowego oraz wybranego frameworka z zastosowaniem wzorca MVC.

### Treści programowe:

1. Koncepcje programowania obiektowego w PHP
2. Programowanie obiektowe w języku PHP
3. Struktura aplikacji PHP stworzona przez wybrany framework MVC i jej komponenty
4. Programowanie aplikacji PHP w architekturze wzorca MVC z użyciem wybranego frameworka



## Projektowanie mobilnych aplikacji biznesowych

**Kod:** PRG\_1\_008.100

**ECTS:** 6

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

**Forma zaliczenia przedmiotu:** Z/E

### Opis przedmiotu:

Celem kursu jest zapoznanie studentów z elementami projektowania aplikacji mobilnych, prezentacja narzędzi i technik umożliwiających wykonanie aplikacji. Student opanowuje oprogramowanie Xamarin.Forms (C#, XAML) i wykonuje aplikację za jego pomocą. Studenci zapoznają się z wieloplatformowością.

### Treści programowe:

1. Xamarin.Forms (C#, XAML).
2. Wieloplatformowość.
3. Tworzenie aplikacji.
4. Testowanie wykonanej aplikacji.



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](mailto:biuro@wsb-nlu.edu.pl)