

**PROGRAM
STUDIÓW**

Informatyka

Poziom studiów
I stopień

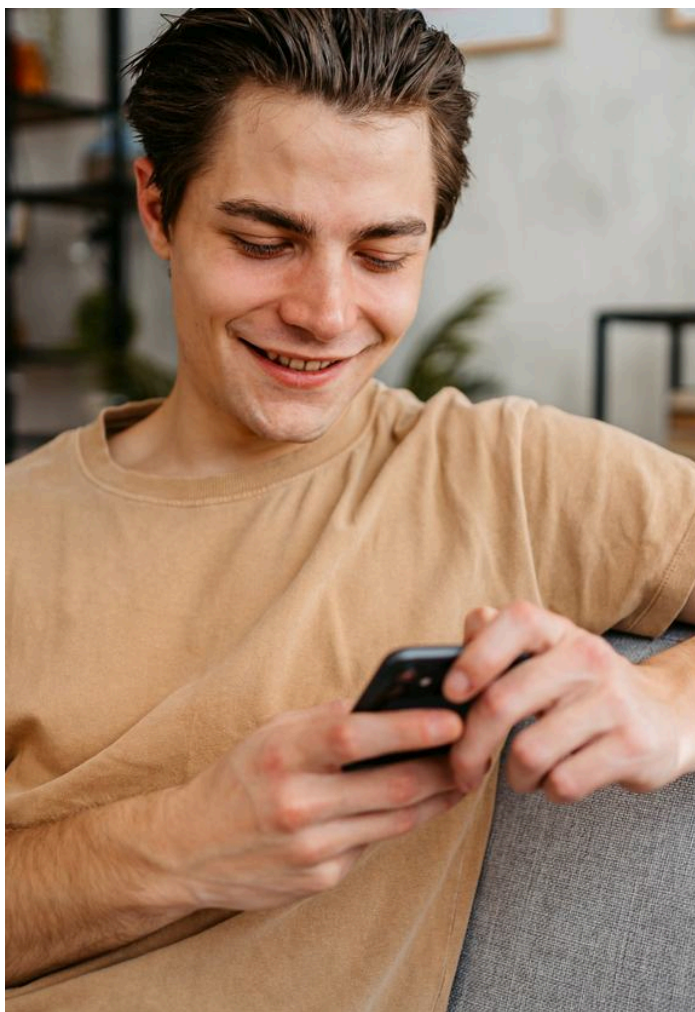
Uzyskany tytuł
inżynier

Język wykładowy
polski

Czas trwania
4 lata

Tryb studiów
niestacjonarne

Cykl programu
2025 - 2029



Moduły międzykierunkowe

7 modułów | 151 godzin

To blok zajęć ogólnorozwojowych. Wyposaży Cię w bardzo uniwersalne kompetencje, bez których nie może współcześnie obejść się żaden dobry specjalista niezależnie od branży. Są wśród nich: 2 indywidualne badania predyspozycji i talentów, tutoring (czyli mentorska opieka w rozwoju), wybrany język obcy.

Zakres: wiedza i kompetencje ogólnorozwojowe

Charakter: wspólne dla wszystkich studentów i studentek studiów I stopnia

Status: obowiązkowe, według listy

Liczba godzin: 151 (niestacjonarne)

Czas realizacji: 1-4 semestr

[Przejdź do tych modułów](#)

Moduły kierunkowe

23 moduły | 690 godzin

To zestaw przedmiotów praktycznych ściśle dotyczących studiowanego kierunku. Solidna podstawa programowa, która wyposaży Cię w najnowszą wiedzę i kluczowe umiejętności potrzebne w branży.

Zakres: wiedza i kompetencje branżowe

Charakter: wspólne dla wszystkich studentów i studentek tego kierunku

Status: obowiązkowe, według listy

Liczba godzin: 690 (niestacjonarne)

Czas realizacji: 1-8 semestr

[Przejdź do tych modułów](#)

Moduły do wyboru

12 modułów | 360 godzin

To pakiet przedmiotów, które wybierasz samodzielnie – według swoich potrzeb i zainteresowań. Do dyspozycji masz dziesiątki zagadnień – zarówno w dyscyplinach związanych bezpośrednio z Twoim kierunkiem, jak i międzykierunkowych. Dzięki nim masz wpływ na przebieg własnej edukacji.

Zakres: wiedza i kompetencje branżowe i interdyscyplinarne

Charakter: indywidualne dla każdego studenta i studentki

Status: wybierane samodzielnie z listy*

Liczba godzin: 360 (niestacjonarne)

Czas realizacji: 1-8 semestr

*W każdym roku akademickim lista dostępnych modułów jest nieco inna. Modyfikujemy ją dla naszych studentów i studentek, reagując na popularność wybieranych przez nich przedmiotów oraz zmieniające się trendy rynkowe.

**W trakcie studiów wybierasz 12 modułów, każdy po 5 punktów ECTS.

[Przejdź do tych modułów](#)

Praktyki zawodowe

2 moduły | 961 godzin

Pełnowymiarowy staż studencki w wybranej przez Ciebie firmie. Twoje pierwsze kroki w zawodzie pod okiem bardziej doświadczonych kolegów i koleżanek w branży.

Zakres: praktyczne doświadczenie zawodowe

Charakter: osobno dla każdego studenta i studentki

Status: wybierane samodzielnie*

Liczba godzin: 961 (niestacjonarne)

Czas realizacji: 2-6 semestr

*W ich zdobyciu pomoże Ci uczelniane Biuro Karier, które ułatwi Ci kontakt ze współpracującymi z uczelnią firmami.

[Przejdź do tych modułów](#)



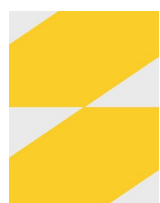
Nazwa przedmiotu / kursu	Zaliczenie	Semestr	ECTS	Godziny dydaktyczne
				Razem
1 Moduł ogólny 1	Z	1	1	5
1 BHP	Z			3
2 Biblioteka	Z			2
2 Tutoring 1	Z	1	4	20
1 Tutoring grupowy	Z			12
2 Tutoring indywidualny	Z			8
3 Tydzień integracyjny	Z	1	1	15
1 Wprowadzenie do studiowania	Z			15
4 Moduł językowy 1	O	2	5	30
1 Język obcy	O			20
2 Język obcy e-learning	Z			10
5 Tutoring 2	Z	2	4	21
1 Tutoring grupowy	Z			12
1 Tutoring indywidualny	Z			9
6 Moduł językowy 2	O	3	5	30
1 Język obcy	O			20
2 Język obcy e-learning	Z			10
7 Moduł językowy 3	E	4	5	30
1 Język obcy	E			20
2 Język obcy e-learning	Z			10



Nazwa przedmiotu / kursu	Zaliczenie	Semestr	ECTS	Godziny dydaktyczne
				Razem
1 Algorytmy i struktury danych	O	1	5	30
1 Algorytmy i struktury danych - wykład	Z			10
2 Algorytmy i struktury danych - laboratorium	O			20
2 Podstawy programowania	O	1	5	30
1 Matematyczne podstawy programowania	O			6
2 Podstawy programowania - wykład	Z			6
3 Podstawy programowania - laboratorium	O			18
3 Wprowadzenie do informatyki	O	1	5	30
1 Wprowadzenie do informatyki - wykład	Z			6
2 Wprowadzenie do informatyki - laboratorium	O			15
3 Logika i teoria mnogości	O			9
4 Systemy operacyjne	O	2	5	30
1 Systemy operacyjne - wykład	O			15
2 Systemy operacyjne - laboratorium	O			15
5 Bazy danych	O	2	5	30
1 Systemy baz danych - wykład	Z			12
2 Systemy baz danych - laboratorium	O			18
6 Programowanie strukturalne	O	2	5	30
1 Programowanie niskopoziomowe - laboratorium	O			15
2 Programowanie systemowe - laboratorium	O			15
7 Matematyka dla informatyków	O	2	5	30
1 Analiza matematyczna	O			12
2 Algebra liniowa	O			6
3 Rachunek prawdopodobieństwa	O			12
8 Uczenie maszynowe w Python	O	2	5	30
1 Uczenie maszynowe w Python - wykład	Z			10
2 Uczenie maszynowe w Python - laboratorium	O			20
9 Systemy zarządzania treścią (CMS)	O	3	5	30
1 Systemy zarządzania treścią (CMS) - wykład	Z			6
2 Systemy zarządzania treścią (CMS) - laboratorium	O			24
10 Inżynieria oprogramowania	O	3	5	30
1 Inżynieria oprogramowania - wykład	O			20
2 Inżynieria oprogramowania - laboratorium	O			10
11 Programowanie obiektowe	O	3	5	30
1 Programowanie obiektowe - wykład	Z			12
2 Programowanie obiektowe - laboratorium	O			18
12 Zarządzanie projektami IT	O	4	5	30
1 Teoretyczne podstawy zarządzania projektami - wykład	Z			6
2 Zarządzanie projektami IT jako praca zespołowa - laboratorium	O			24



Nazwa przedmiotu / kursu	Zaliczenie	Semestr	ECTS	Godziny dydaktyczne
				Razem
13 Bezpieczeństwo systemów informatycznych	O	4	5	30
1 Teoria liczb w bezpieczeństwie	O			6
2 Bezpieczeństwo systemów informatycznych - wykład	Z			12
3 Bezpieczeństwo systemów informatycznych - laboratorium	O			12
14 Sieci komputerowe	O	4	5	30
1 Sieci komputerowe - wykład	Z			12
2 Sieci komputerowe - laboratorium	O			18
15 Technologie Internetowe	O	4	5	30
1 Technologie Internetowe - wykład	O			9
2 Technologie Internetowe - laboratorium	O			15
3 UI/UX aplikacji internetowych	O			6
16 Sztuczna inteligencja	O	5	5	30
1 Sztuczna inteligencja - wykład	Z			12
2 Sztuczna inteligencja - laboratorium	O			18
17 Wprowadzenie do systemów wbudowanych	O	5	5	30
1 Podstawy elektroniki - wykład	O			6
2 Podstawy elektroniki - laboratorium	O			9
3 Programowalne układy cyfrowe - wykład	O			6
4 Programowalne układy cyfrowe - laboratorium	O			9
18 Architektura komputerów	O	6	5	30
1 Architektura komputerów - wykład	Z			12
2 Architektura komputerów i przetwarzanie rozproszone - laboratorium	O			18
19 Aplikacje mobilne	O	6	5	30
1 Podstawy aplikacji mobilnych na platformę Android	Z			10
2 Projektowanie aplikacji mobilnych	O			20
20 Big Data	O	6	5	30
1 Big Data - wykład	Z			9
2 Big Data - laboratorium	O			21
21 Dyplomowy projekt zespołowy 1	O	7	5	30
1 Seminarium dyplomowe 1	Z			10
2 Dyplomowy projekt zespołowy 1	O			20
22 IoT i Cloud Computing	O	7	5	30
1 IoT i Cloud Computing - wykład	Z			20
2 IoT i Cloud Computing - laboratorium	O			10
23 Dyplomowy projekt zespołowy 2	O	8	5	30
1 Seminarium dyplomowe 2	Z			10
2 Dyplomowy projekt zespołowy 2	O			20



Moduły do wyboru proponowane w roku akademickim 2024/2025

Dyscypliny międzykierunkowe

Analiza i wizualizacja danych	IT Project management (EN)	Strategie biznesowe i analiza trendów
Cyberbezpieczeństwo od podstaw	Język migowy	Psychologia podejmowania decyzji
Kultura gier wideo	Time Skills Management	E-commerce i AI w reklamie
Odporność psychiczna w biznesie	Kreatywne programowanie dla każdego	Sound design - podstawy tworzenia efektów dźwiękowych
Podstawy animacji	SXO praktyczne wykorzystanie w produktach cyfrowych	Zrównoważony rozwój i odpowiedzialność społeczna: strategie dla zmian klimatycznych i gospodarki
Kompetencje nowoczesnego lidera	Przygotowanie eventu od A-Z	Wprowadzenie do procesu produkcji video
Psychologia pozytywna	Współpraca z Influencerem / Youtuber'em / twórcą internetowym- co zrobić, aby była legalna ?	Jak działa mózg? Praktyczne zastosowania kognitywistyki
Jak sprzedawać swoje usługi i skutecznie negocjować dobre kontrakty?	Zarządzanie efektywną komunikacją firmy	Produkcja muzyki - pierwsze kroki
Sztuczna inteligencja	Strategiczne komunikowanie marki: tworzenie i angażowanie za pomocą treści i komiksu	Zarządzanie różnorodnością
Tworzenie rozwiązań grywalizacyjnych dla biznesu i edukacji	Business Practice Case	Uczenie maszynowe - jak wykorzystać potencjał danych, aby uzyskać lepsze wyniki i podejmować mądre decyzje



Moduły do wyboru proponowane w roku akademickim 2024/2025

Dyscypliny kierunkowe

Uczenie maszynowe w Python	Zarządzanie projektami IT	API w eksploracji danych
Programowanie strukturalne	Programowanie strukturalne	Zaawansowane programowanie obiektowe
Projektowanie i testowanie UX - laboratorium	Symfony Framework – od zera do REST API	Systemy zarządzania treścią (CMS)
Zastosowanie systemu dla administratorów sieci	Programowanie współbieżne	Warsztat tworzenia gier - design i grafika



Nazwa przedmiotu / kursu	Zaliczenie	Semestr	ECTS	Godziny dydaktyczne
				Razem
1 Wprowadzenie do praktyk	Z	2	1	1
1 Spotkanie z koordynatorem	Z			1
1 Praktyki zawodowe	Z	6	33	960
1 Praktyki zawodowe	Z			960

Szukasz jeszcze bardziej szczegółowych informacji?

Szczegółowe informacje
o liczbie godzin dostępne są w [BIP](#)