

KARTA OPISU MODUŁU KSZTAŁCENIA		
Nazwa modułu/przedmiotu Informatyka		Kod 1011104411011160390
Kierunek studiów Logistyka - studia niestacjonarne I stopnia	Profil kształcenia (ogólnoakademicki, praktyczny) (brak)	Rok / Semestr 1 / 1
Ścieżka obieralności/specjalność -	Przedmiot oferowany w języku: polski	Kurs (obligatoryjny/obieralny) obligatoryjny
Stopień studiów: I stopień	Forma studiów (stacjonarna/niestacjonarna) niestacjonarna	
Godziny Wykłady: - Ćwiczenia: - Laboratoria: 14 Projekty/seminaria: -		Liczba punktów 2
Status przedmiotu w programie studiów (podstawowy, kierunkowy, inny) (brak)		(ogólnouczelniany, z innego kierunku) (brak)
Obszar(y) kształcenia i dziedzina(y) nauki i sztuki nauki techniczne		Podział ECTS (liczba i %) 2 100%
Odpowiedzialny za przedmiot / wykładowca:		
-dr Ryszard Danecki email: -Ryszard.Danecki@put.poznan.pl tel. -(+4861)6653388 -Inżynierii Zarządzania -ul. Strzelecka 11, 60-965 Poznań		
Wymagania wstępne w zakresie wiedzy, umiejętności, kompetencji społecznych:		
1	Wiedza:	Wiedza z poziomu szkoły średniej
2	Umiejętności:	Potrafi uruchamiać programy i wykonywać czynności z plikami i katalogami, korzystać z przeglądarki internetowej i poczty elektronicznej.
3	Kompetencje społeczne	Jest zdolny do uczestnictwa w zajęciach laboratoryjnych.
Cel przedmiotu:		
-Zapoznanie studentów z podstawowymi pojęciami dotyczącymi algorytmów, języka programowania Visual Basic i tworzeniem prostej aplikacji w środowisku Windows. Wyrobienie umiejętności tworzenia i zapisu prostych algorytmów z użyciem strukturalnych instrukcji sterujących. Rozumienie zasad pracy nowoczesnego środowiska programisty.		
Efekty kształcenia i odniesienie do kierunkowych efektów kształcenia		
Wiedza:		
1. Umie wyjaśnić czym jest algorytm, jak jest przekształcany w program komputerowy. - [(T1A_W02) K1A_W09]		
2. Zna podstawowe terminy związane z oprogramowaniem aplikacyjnym w środowisku Windows - [(T1A_W02) K1A_W09]		
3. Umie wskazać dziedziny informatyki szczególnie ważne dla zastosowań w logistyce i badaniach operacyjnych - [(InzA_W05) KInzA_W05]		
4. - [-]		
Umiejętności:		
1. Umie rysować i analizować schematy blokowe algorytmów, tłumaczyć zasady ich działania - [T1A_U05 K1A_U05]		
2. Umie posłużyć się środowiskiem Visual Basic dla stworzenia interfejsu wejścia wyjścia dla prostej aplikacji. Umie zaprogramować proste obliczenia zorientowane na potrzeby inżyniera - [(T1A_U07) K1A_U07]		
3. Umie sformułować problem w sposób umożliwiający analizę możliwości wspomaganie jego rozwiązania metodami komputerowymi - [(T1A_U09) K1A_U09 i (T1A_U14) K1A_U14]		
Kompetencje społeczne:		
1. Ma poczucie wagi dbałości o dane komputerowe, w szczególności ochrony danych wrażliwych pochodzących od innych osób i firm - [(T1A_K02) K1A_K02]		
Sposoby sprawdzenia efektów kształcenia		
-Testy praktyczne z programowania w laboratoriach		

Treści programowe		
-Pojęcie algorytmu, sposoby reprezentowania algorytmów w postaci schematów blokowych i pseudokodu. Związek sposobu reprezentowania algorytmu z możliwościami docelowego języka programowania. Strukturalne instrukcje sterujące. Obiekty graficznego interfejsu użytkownika. Aplikacje sterowane zdarzeniami. Najprostsze aplikacje.		
Literatura podstawowa:		
1. Visual Basic. Podręcznik programisty; dokumentacja Microsoft, lub inny podręcznik 2. Strona internetowa z materiałami pomocniczymi do ćwiczeń laboratoryjnych		
Literatura uzupełniająca:		
1. David Harel, Rzec o istocie informatyki. Algorytmika, WNT, Warszawa 1992, 2000 2. Jack Purdum, ?Visual Basic .NET. Alchemia programowania?, Wyd. Helion 2008		
Bilans nakładu pracy przeciętnego studenta		
Czynność		Czas (godz.)
1. Udział w ćwiczeniach laboratoryjnych		14
2. Przygotowanie do zaliczenia ćwiczeń		14
Obciążenie pracą studenta		
forma aktywności	godzin	ECTS
Łączny nakład pracy	28	2
Zajęcia wymagające bezpośredniego kontaktu z nauczycielem	14	1
Zajęcia o charakterze praktycznym	14	1