

Przedmiot	Kierunek	Semestr	Przydział godzin w semestrze								ECTS	Forma zaliczenia	
			w.	ćw.	konw.	lab./ ćw. ter.	warsztaty	projekty	sem.	praktyka		zal.	egz.
Metody uczenia się i studiowania	Inf-inż.	1	15								1		
Ochrona własności intelektualnej	Inf-inż.	1			15						1		
Bezpieczeństwo pracy i ergonomia	Inf-inż.	1		10							1		
Podstawy ekonomii	Inf-inż.	1	15								1		
				15							1		
Matematyka dyskretna	Inf-inż.	1	30								2		x
				30							4		
Podstawy programowania w Pythonie	Inf-inż.	1	30								2		x
						30					4		
Środowisko pracy informatyka	Inf-inż.	1				30					3		
Komputerowy skład w LaTeX-u	Inf-inż.	1				30					3		
Grafika komputerowa i multimedia	Inf-inż.	1	30								2		x
						30					5		
Razem semestr I			120	55	15	120	0	0	0	0	30		3
Język obcy	Inf-inż.	2		30							2		
Sieci komputerowe	Inf-inż.	2	30								2		x
						30					4		
Elementy matematyki wyższej	Inf-inż.	2	30								2		x
				30							4		
Programowanie w Pythonie	Inf-inż.	2	25								2		x
						25					4		
Inżynieria oprogramowania	Inf-inż.	2	15								1		
						15					1		
Bazy danych	Inf-inż.	2	30								2		x
						30					4		
Przedmiot swobodnego wyboru	Inf-inż.	2	30								2		
Razem semestr II			160	60	0	100	0	0	0	0	30		4

Przedmiot	Kierunek	Semestr	Przydział godzin w semestrze								ECTS	Forma zaliczenia	
			w.	ćw.	konw.	lab./ ćw. ter.	war- szta- ty	projek- ty	sem.	prak- tyka		zal.	egz.
Język obcy	Inf-inż.	3		30							2		
Podstawy modelowania w języku UML	Inf-inż.	3	15								1		
						30						2	
Rachunek prawdopodobieństwa i statystyka	Inf-inż.	3	30								2		x
						30						3	
Podstawy programowania w Javie	Inf-inż.	3	30								2		x
						30						3	
Systemy operacyjne	Inf-inż.	3	30								2		x
						30						3	
Przedmiot swobodnego wyboru	Inf-inż.	3	30								2		
Testowanie oprogramowania	Inf-inż. IO	3				15					3		
Zaawansowane bazy danych	Inf-inż. IO	3	15								1		
						30						4	
Razem semestr III			150	30	0	165	0	0	0	0	30	0	3
Język obcy	Inf-inż.	4		30							2		
Wychowanie fizyczne	Inf-inż.	4		30							0		
Algorytmy i struktury danych	Inf-inż.	4	30								2		x
						30						4	
Komunikacja człowiek-komputer	Inf-inż.	4	15								1		
						15						1	
Projektowanie serwisów internetowych	Inf-inż.	4	30								2		
						30						3	
Języki, automaty i gramatyki	Inf-inż.	4	20								2		x
						25						3	
Przedmiot swobodnego wyboru	Inf-inż.	4	15								1		
Zaawansowane programowanie w Javie	Inf-inż. IO	4	30								2		
						15						2	
Programowanie w C i C++	Inf-inż. IO	4	30								2		
						30						3	
Razem semestr IV			170	60	0	145	0	0	0	0	30	0	2

Przedmiot	Kierunek	Semestr	Przydział godzin w semestrze								ECTS	Forma zaliczenia	
			w.	ćw.	konw.	lab./ ćw. ter.	war- szta- ty	projek- ty	sem.	prak- tyka		zal.	egz.
Język obcy	Inf-inż.	3		30							2		
Podstawy modelowania w języku UML	Inf-inż.	3	15								1		
						30						2	
Rachunek prawdopodobieństwa i statystyka	Inf-inż.	3	30								2		x
						30						3	
Podstawy programowania w Javie	Inf-inż.	3	30								2		x
						30						3	
Systemy operacyjne	Inf-inż.	3	30								2		x
						30						3	
Przedmiot swobodnego wyboru	Inf-inż.	3	30								2		
Grafika wektorowa i rastrowa	Inf-inż. GK	3				45					5		
Grafika 3D	Inf-inż. GK	3				30					3		
Razem semestr III			135	30	0	195	0	0	0	0	30	0	3
Język obcy	Inf-inż.	4		30							2		
Wychowanie fizyczne	Inf-inż.	4		30							0		
Algorytmy i struktury danych	Inf-inż.	4	30								2		x
						30						4	
Komunikacja człowiek-komputer	Inf-inż.	4	15								1		
						15						1	
Projektowanie serwisów internetowych	Inf-inż.	4	30								2		
						30						3	
Języki, automaty i gramatyki	Inf-inż.	4	20								2		x
						25						3	
Przedmiot swobodnego wyboru	Inf-inż.	4	15								1		
Animacja komputerowa 1	Inf-inż. GK	4				30					3		
Systemy DTP - skład i łamanie publikacji	Inf-inż. GK	4				30					3		
Fotografia cyfrowa	Inf-inż. GK	4				30					3		
Razem semestr IV			110	60	0	190	0	0	0	0	30	0	2

Przedmiot	Kierunek	Semestr	Przydział godzin w semestrze								ECTS	Forma zaliczenia	
			w.	ćw.	konw.	lab./ ćw. ter.	war- szta- ty	projek- ty	sem.	prak- tyka		zal.	egz.
Język angielski	Inf-inż.	5		30							4		x
Wychowanie fizyczne	Inf-inż.	5		30							0		
Algorytmy grafowe	Inf-inż.	5	15								1		x
						15					1		
Podstawy sztucznej inteligencji	Inf-inż.	5	30								2		x
						30					4		
Przedmiot swobodnego wyboru	Inf-inż.	5	15								1		
Systemy wbudowane	Inf-inż.	5	25								2		
						25					4		
Programowanie w C#	Inf-inż.	5				30					3		
Wzorce projektowe	Inf-inż IO	5				30					3		
Progromowanie współbieżne i rozproszone	Inf-inż IO	5	30								2		x
						30					3		
Razem semestr V			115	60	0	160	0	0	0	0	30	0	4
Projekt zespołowy	Inf-inż.	6	30								4		
Moduł 4 (do wyboru) - Programowanie graficznych interfejsów użytkownika - Systemy DTP-skład i łamanie publikacji - Konfiguracja i zarządzanie systemami CMS	Inf-inż.	6				30					3		
Fotografia cyfrowa	Inf-inż.	6				30					3		
Programowanie aplikacji na urządzenia mobilne	Inf-inż IO	6	15								1		
						30					4		
Praktyka zawodowa 1	Inf-inż IO	6								360	15		
Razem semestr VI			45	0	0	90	0	0	0	360	30	0	0

Przedmiot	Kierunek	Semestr	Przydział godzin w semestrze								ECTS	Forma zaliczenia	
			w.	ćw.	konw.	lab./ ćw. ter.	war- szta- ty	projek- ty	sem.	prak- tyka		zal.	egz.
Praktyka zawodowa (po 6 semestrze)	Inf-inż.	7								120	5		
Praktyka zawodowa	Inf-inż.	7								360	15		
Pracownia dyplomowa	Inf-inż IO	7				5					10		
Razem semestr VII			0	0	0	5	0	0	0	480	30	0	0

Przedmiot	Kierunek	Semestr	Przydział godzin w semestrze								ECTS	Forma zaliczenia	
			w.	ćw.	konw.	lab./ ćw. ter.	war- szta- ty	projek- ty	sem.	prak- tyka		zal.	egz.
Praktyka zawodowa (po 6 semestrze)	Inf-inż.	7								120	5		
Praktyka zawodowa	Inf-inż.	7								360	15		
Pracownia dyplomowa	Inf-inż GK	7				5					10		
Razem semestr VII			0	0	0	5	0	0	0	480	30	0	0

Przedmiot	Kierunek	Semestr	Przydział godzin w semestrze								ECTS	Forma zaliczenia	
			w.	ćw.	konw.	lab./ ćw. ter.	war- szta- ty	projek- ty	sem.	prak- tyka		zal.	egz.
			Język angielski dla informatyka	Inf.	1		30						
Przedmiot swobodnego wyboru	Inf.	1	30								2		
PSW (z dziedziny nauk humanistycznych lub społecznych)	Inf.	1	30								2		
Ochrona własności intelektualnej	Inf.	1		15							1		
Podstawy mikroprzedsiębiorczości	Inf.	1	15								1		
				15							1		
Zaawansowane algorytmy i struktury danych	Inf.	1	30								2		x
						30					3		
Teoria obliczeń i złożoność obliczeniowa	Inf.	1	30								2		x
				30							3		
Zaawansowane programowanie w Pythonie	Inf.	1	30								2		
						30					2		
Zarządzanie projektami	Inf.	1				30					2		
Sztuczne sieci neuronowe i głębokie uczenie	Inf.	1	30								2		x
						30					3		
Razem semestr I			195	90	0	120	0	0	0	0	30	0	3
Język angielski dla informatyka	Inf.	2		15							1		
Projekt zespołowy	Inf.	2				30					2		
Przedmiot obieralny w języku angielskim 1	Inf.	2							15		1		
Przedmiot obieralny w języku angielskim 2	Inf.	2							15		1		
Projektowanie interfejsów gier	Inf. TGK	2				30					2		
Dźwięk w grach komputerowych	Inf. TGK	2	15								1		x
						30					3		
Fizyka w grach komputerowych	Inf. TGK	2				30					2		
Programowanie wirtualnej rzeczywistości	Inf. TGK	2				30					2		
Zaawansowane programowanie gier komputerowych	Inf. TGK	2			15						1		
						30					2		
Projektowanie rozszerzonej rzeczywistości	Inf. TGK	2				30					2		
Sztuczna inteligencja w grach komputerowych	Inf. TGK	2	30								2		x
						30					4		
Grafika na potrzeby gier	Inf. TGK	2				30					2		
Programowanie gier na urządzenia mobilne	Inf. TGK	2				30					2		
Razem semestr II			45	15	15	300	0	0	30	0	30	0	2

Przedmiot	Kierunek	Semestr	Przydział godzin w semestrze								ECTS	Forma zaliczenia	
			w.	ćw.	konw.	lab./ ćw. ter.	war- szta- ty	projek- ty	sem.	prak- tyka		zal.	egz.
Projekt indywidualny	Inf.	3				15					5		
Pracownia magisterska	Inf.	3				15					10		
Praktyka zawodowa	Inf.	3								360	15		
Razem semestr I			0	0	0	30	0	0	0	360	30	0	0