

Lista charakterystycznych efektów uczenia się wymaganych od kandydatów na kierunek Informatyka studia II stopnia na Wydziale Informatyki i Matematyki w procesie rekrutacji na studia rozpoczynające się w semestrze letnim 2025/26

Efekty uczenia się z zakresu wiedzy

Absolwent zna i rozumie:

1. zagadnienia w zakresie języków i paradygmatów programowania oraz inżynierii oprogramowania.
2. w sposób uporządkowany ogólne pojęcia z zakresu grafiki komputerowej oraz budowania prostych interfejsów graficznych.
3. teoretyczne szczegóły nt. algorytmiki, projektowania i programowania aplikacji, baz danych i sztucznej inteligencji.

Efekty uczenia się z zakresu umiejętności

Absolwent potrafi:

1. planować i przeprowadzać proste eksperymenty obliczeniowe i wykorzystać je do rozwiązywania zadań informatycznych oraz wyciągać wnioski.
2. budować proste systemy bazodanowe, wykorzystując przynajmniej jeden z popularnych systemów zarządzania bazą danych.
3. rozwiązywać proste zagadnienia z zakresu: sztucznej inteligencji, formułowania algorytmów i projektowania prostych systemów informatycznych.
4. zaprojektować oraz zrealizować (zgodnie z zadaną specyfikacją) system informatyczny, używając właściwych metod, technik i narzędzi.