Nazwa	W	C	L P	E	p \	N C	L	РΕ	р	W	С	L F	Е	р	W	C L	PE	р	W	С	L	PΙ	Ēр	W	С	L	P	Ер	W	C	L P	E	р
Przedmioty ogólne																																	
Wychowanie fizyczne		30				1:	5				15																						
Język obcy						3					45				(30	E	5															
Kompetencje interpersonalne	14	14			3																												
Ochrona własności intelektualnej																			30				3										
Algebra	42	42		E	6																												
Matematyka dyskretna	28	28		!	5																												
Analiza matematyczna 1	42	42		ΕŒ	6																												
Analiza matematyczna 2					2	28 2	3	E	6																						Ì		
Logika matematyczna					1	14 14	4		4																						Ì		
Rachunek prawdopodobieństwa i statystyka										30	30		E	4																\prod			
Równania różniczkowe i różnicowe										30	;	30		4															1	\prod			
Fizyka 1					2	28 30	3	E	6																				Ī				
Fizyka 2										28	14	14	E	6																			
Pracownia projektowa 1					1					П									Т							;	30	3				П	
Pracownia projektowa 2					1																			Г							30		3
Praktyka zawodowa																												4		Π		П	
Projekt inżynierski																																Е	15
					Ť																												_
Przedmioty kierunkowe																																	
Wstęp do informatyki	30	30		Εle	6																								T				
Wprowadzenie do systemu UNIX	30		14	4	4					П																							
Algorytmy i struktury danych					3	30 3		E	6	П																							
Programowanie imperatywne					3	30	30		4	П																							
Programowanie obiektowe										30	;	30		3															1				
Programowanie funkcyjne										14		14		2															1				
Teoria automatów i języków formalnych					1					П					30	14		3											1	Π			
Teoria obliczeń i złożoności obliczeniowej					1					П							П		30	14			3	Г					Т			П	
Podstawy baz danych					1					30	;	30	E	4					Т					П								П	
Metody obliczeniowe w nauce i technice				\sqcap											30	30	E	4												\prod			
Teoria współbieżności				\sqcap															30		30	E	≣ 4							\prod			
Inżynieria oprogramowania				\sqcap	1												\prod		Г					30		;	30 I	E 4		\prod			
Systemy operacyjne					T					П					30	30	E	5				\dashv		Г					Т	\prod			\neg
Sieci komputerowe		$\dagger \dagger$		$\dagger \dagger$	┪	\top	\top	\top		П									30		30	E	≣ 4	Г					1	\prod		\Box	
Systemy rozproszone		\dagger		$\dagger \dagger$	╅	\top	\dagger	\top									$\dagger \dagger$		Г					30		30		E 4	t	+		\Box	
Podstawy elektroniki	Ī	\dagger		\Box	2	28	14		4	П			\top		\top		\Box		t			\top							1	+		\Box	\dashv
Technika cyfrowa		+	-	++						-	\vdash		\rightarrow	—-	30	-			_	-				۰	_	-			-	+		+	

Technika mikroprocesorowa						\top						30	30		≣ 4	П					\neg	
Architektura komputerów		+		+		+		-	1 1	+						30			E 3		+	
Podstawy sztucznej inteligencji		+	+ +	+						+		14	14		3	30				ш	$+\!-\!\!\!-$	+
. edotany e_tde_nej mengenej.																Н					+	
Ścieżka algorytmiczna (realizowana przez KI)																						
Algorytmy grafowe				14	14		3															
Algorytmy geometryczne				14	14		3															
Algorytmy tekstowe								14	14		3											
Elementy statystycznego uczenia maszynowego								14	14		3											
Teoria kompilacji												30 14	1 14		3							
Algorytmy macierzowe												14	14		3							
Algorytmy dla problemów trudnych obliczeniowo																14	14	14	3			
Badania operacyjne																14	14		3			
Ścieżka wytwarzanie oprogramowania (realizowana pr	zez KI)																					
Inżynieria wymagań i jakości				14	14		3															
Wprowadzenie do aplikacji internetowych				14	14		3															
Bazy danych								14	14		3											
Projektowanie obiektowe								14	14		3											
Technologie obiektowe												14	14	14	3				Ì			
Technologie internetu rzeczy												14	14		3	П						
Wprowadzenie do inżynierii bezpieczeństwa																30	30		3		\top	
UX aplikacji internetowych																14	14		3			
Semestr 4 : Student wybiera 2 przedmioty																						
Programowanie w języku Asembler								14	14		3											
Programowanie w języku C++								14	14		3											
Programowanie w językach Erlang i Elixir								14	14		3											
Programowanie w języku JavaScript								14	14		3											
Programowanie w języku Python								14	14		3											
Programowanie w języku Ruby								14	14		3											
Programowanie w języku Scala								14	14		3											
Przedmiot obieralny								14	14		3											
Semestr 5 : Student wybiera 2 przedmioty																						
Kryptografia												14	14		3							
Wstęp do grafiki komputerowej												14	14		3							
Programowanie systemowe												14	14		3							
Usability Engineering												14	14		3						\Box	

Przedmiot obieralny												14	14	3							
Semestr 6 : Student wybiera 2 przedmioty																					
Systemy wbudowane	1	\top				\top	П			T		T		1			30	3	П	\top	\top
Złożone systemy cyfrowe																	30	3	Ц		
Podstawy uczenia maszynowego															14	14		3			
Bezpieczeństwo sieci komputerowych															14	14		3			
Technologie aplikacji internetowych															14	14		3			
Przedmiot obieralny															14	14		3			
Działalność w kole naukowym					Ш												28	3	Ш		$oxed{\Box}$
Semestr 7 : Student wybiera 4 przedmioty																					
Programowanie autonomicznych robotów mobilnych																			14	14	3
Metody rozpoznawania obrazów																			14	14	3
Archtektura rozwiązań chmurowych																			14	14	3
Programowanie reaktywne w języku Scala																ĺ			14	14	3
Wirtualne sieci prywatne																			14	14	3
Systemy CAD/CAE																			14	14	3
Ochrona danych w społeczeństwie cyfrowym																			14	14	3
Przedmiot obieralny																			14	14	3
Liczba godzin w semestrze (bez WF)	1		356		340			425			38	30		394				31	4		170
Liczba punktów ECTS			30		30		П	29			31	_		30				30	-		30
Liczba przedmiotów w semestrze (bez WF)			6		7			8			9	_		9				9	_		5
Liczba egzaminów			4		3		П	3			3	3		3				3			1