

Opis zakładanych efektów kształcenia

Efekt kształcenia - symbol	Efekt kształcenia – opis
WIEDZA	
K_W03	Ma uporządkowaną wiedzę w zakresie obiektowego paradygmatu programowania, a także współczesnych języków i środowisk programowania.
K_W04	Zna budowę i funkcjonowanie systemów przeznaczonych do przetwarzania dokumentów w rozproszonym środowisku sieciowym.
K_W05	Zna zasady zabezpieczania danych cyfrowych oraz bezpiecznego korzystania z Internetu, rozpoznaje zagrożenia występujące w Internecie, zna mechanizmy zabezpieczania transakcji zawieranych za pośrednictwem sieci Internet oraz mechanizmy zdalnej autoryzacji i autentykacji stron transakcji internetowych.
K_W06	Ma wiedzę na temat projektowania, zarządzania i sposobu implementowania internetowych serwisów WWW.
K_W07	Ma wiedzę w zakresie zarządzania transakcyjnymi systemami sprzedaży elektronicznej i stosowania dostępnych narzędzi informatycznych umożliwiających uruchomienie e-sprzedaży oraz zna zasady projektowania bezpiecznego, funkcjonalnego i użytecznego systemu e-sprzedaży.
K_W08	Posiada specjalistyczną wiedzę w zakresie praktycznego stosowania technologii informatycznych.
UMIEJĘTNOŚCI	
K_U01	Potrafi konfigurować, zarządzać i diagnozować infrastrukturę i protokoły stosowane w sieciach komputerowych.
K_U02	Potrafi przeciwdziałać zagrożeniom bezpieczeństwa pracy sieci komputerowych.
K_U03	Potrafi wykorzystać funkcjonalności i narzędzia istniejące w popularnych systemach operacyjnych.
K_U04	Potrafi tworzyć grafikę 2D i 3D z wykorzystaniem nowoczesnych narzędzi informatycznych oraz umie tworzyć treści o charakterze reklamowym z zastosowaniem grafiki 2D i 3D, w tym grafiki interaktywnej, metod wirtualnej rzeczywistości oraz rozszerzonej rzeczywistości. Ponadto, potrafi dokonać krytycznej oceny jakości technicznej wytworzonych treści multimedialnych.
K_U05	Potrafi projektować, zarządzać i implementować internetowe serwisy WWW.
K_U06	Potrafi zarządzać transakcyjnymi systemami sprzedaży elektronicznej oraz wykorzystywać dostępne narzędzia informatyczne umożliwiające

	uruchomienie e-sprzedaży. Ponadto, umie projektować i implementować bezpieczne, funkcjonalne i użyteczne systemy e-sprzedaży.
UMIEJĘTNOŚCI	
K_U07	Umie zapewnić bezpieczeństwo danych cyfrowych oraz bezpieczne korzystanie z Internetu, rozpoznaje zagrożenia występujące w Internecie i stosuje mechanizmy zabezpieczające transakcje zawierane za pośrednictwem sieci Internet oraz mechanizmów zdalnej autoryzacji i autentykacji stron transakcji internetowych.
K_U08	Umie stosować technologie informatyczne, które mogą być wykorzystywane do przetwarzania dokumentów elektronicznych.
K_U09	Potrafi stosować paradygmat programowania zorientowanego obiektowo.
K_U10	Potrafi zaprojektować i zaimplementować oprogramowanie w środowisku obiektowym według zadanej specyfikacji wymagań.
K_U11	Potrafi wykorzystać specjalistyczną wiedzę do rozwiązywania prostych zadań związanych z praktycznym zastosowaniem technologii informatycznych.
K_U12	Potrafi ocenić przydatność metod i narzędzi służących do rozwiązywania zadań inżynierskich, typowych dla informatyki oraz wybierać i stosować właściwe metody i narzędzia.
K_U13	Potrafi zredagować, przeanalizować i przedstawić wymagania w przedsięwzięciach związanych z rozwiązywaniem zadań typowych dla zastosowania informatyki.
KOMPETENCJE SPOŁECZNE	
K_K01	Ma świadomość szybkiej dezaktualizacji nabytej wiedzy w zakresie technologii informatycznych oraz wynikającej stąd konieczności podnoszenia kompetencji zawodowych na bazie nowopowstających technologii.
K_K02	Potrafi odpowiednio określić priorytety służące realizacji określonego zadania.
K_K03	Jest świadomy możliwości, wyzwań i zagrożeń, jakie niosą rozwój mediów społecznościowych oraz kształtowanie się społeczeństwa informacyjnego.
K_K04	Ma świadomość ważności aspektów społecznych, ekonomicznych związanych z procesem zarządzania przedsięwzięciami internetowymi.