

Opis zakładanych efektów kształcenia

Efekt kształcenia - symbol	Efekt kształcenia – opis
WIEDZA	
K_W01	Ma wiedzę w zakresie budowy i funkcjonowania lokalnych sieci komputerowych.
K_W02	Zna i rozumie podstawy projektowania i konfigurowania podstawowych urządzeń sieci LAN.
K_W03	Ma wiedzę w zakresie podstaw technicznych Internetu i sieci WAN.
K_W04	Zna i rozumie podstawy metodyki konfigurowania routerów.
K_W05	Ma wiedzę w zakresie podstaw technicznych sieci bezprzewodowych.
K_W06	Zna i rozumie podstawy metodyki konfigurowania urządzeń sieci bezprzewodowych.
K_W07	Zna najważniejsze zasady budowy aplikacji systemów baz danych.
K_W08	Ma wiedzę w zakresie budowy, funkcjonowania i architektury bezprzewodowych sieci sensorowych.
K_W09	Zna i rozumie podstawy metodyki projektowania i konfigurowania bezprzewodowych sieci sensorowych.
K_W10	Zna najważniejsze zasady budowy aplikacji i usług internetowych.
K_W11	Ma wiedzę w zakresie budowy, funkcjonowania i architektury Internetu Rzeczy.
K_W12	Zna i rozumie podstawy metodyki projektowania i konfigurowania węzłów Internetu Rzeczy.
K_W13	Zna najważniejsze zasady działania chmur obliczeniowych.
K_W14	Ma wiedzę w zakresie funkcjonowania i podstaw technicznych aplikacji IoT.
UMIEJĘTNOŚCI	
K_U01	Potrafi zbudować, skonfigurować i uruchomić prostą sieć komputerową.
K_U02	Potrafi zarządzać adresami IP dla prostej sieci komputerowej.
K_U03	Potrafi zbudować, skonfigurować i uruchomić sieć komputerową z routerami.
K_U04	Potrafi zbudować, skonfigurować i uruchomić sieć komputerową z urządzeniami sieci bezprzewodowej na potrzeby Internetu Rzeczy.
K_U05	Potrafi zaprojektować i utworzyć strukturę bazy danych składającą się z tabel, kluczy i relacji.
K_U06	Potrafi posługiwać się podstawowymi poleceniami języka SQL.
K_U07	Potrafi zbudować, uruchomić i przetestować prostą bezprzewodową

	sieć sensorową.
K_U08	Potrafi zaprojektować i uruchomić prostą stronę WWW przy pomocy systemu zarządzana treścią.
K_U09	Potrafi uruchomić stronę WWW z dostępem do baz danych w technologii ASP.NET.
K_U10	Potrafi zbudować, uruchomić i przetestować węzły wchodzące w skład Internetu Rzeczy.
K_U11	Potrafi zaprojektować aplikację posiadającą proste funkcjonalności komunikacji w sieci lokalnej i rozległej.
K_U12	Potrafi wykorzystać wybrane usługi serwisów obliczeniowych w chmurze.
K_U13	Potrafi uruchomić i przetestować prostą aplikację IoT.
K_U14	Potrafi posłużyć się oprogramowaniem narzędziowym stosowanym do tworzenia aplikacji IoT.
KOMPETENCJE SPOŁECZNE	
K_K01	Ma świadomość znaczenia systemów baz danych we współczesnych systemach informatycznych.
K_K02	Ma świadomość znaczenia aplikacji i usług internetowych we współczesnych przedsiębiorstwach.
K_K03	Ma świadomość znaczenia usług klasy IoT we współczesnych systemach informatycznych.
K_K04	Ma świadomość ważności aspektów społecznych i biznesowych związanych z wprowadzaniem rozwiązań IoT.