

## **Dodatek B.** Przykładowe zastosowanie metod kształcenia na wybranych zajęciach.

- burza mózgów na zajęciach Inżynierii programowania wykorzystywana jest do uzyskania efektu uczenia się *potrafi dokonać krytycznej analizy systemów informatycznych, szczególnie w zakresie wykorzystania odpowiednik technik analitycznych oraz programistycznych;*
- wykład problemowy na zajęciach Algorytmy i złożoność wykorzystywany jest do uzyskania efektu uczenia się *zna podstawowe metody budowania algorytmów i sposoby ich przedstawiania, a na zajęciach Projektowanie sieci komputerowych – zna podstawowe metody, techniki i narzędzia stosowane przy rozwiązywaniu praktycznych zadań inżynierskich z zakresu projektowania sieci komputerowych oraz gotów jest do rozwiązywania problemów poznawczych i praktycznych oraz zasięgania opinii ekspertów w zadaniach projektowania sieci komputerowych;*
- metoda symulacyjna na zajęciach Sztuczna inteligencja wykorzystywana jest do uzyskania efektu uczenia się *potrafi dokonać analizy znanych metod sztucznej inteligencji oraz ich praktycznego zastosowania;*
- metoda sytuacyjna na zajęciach Komunikacja człowiek-komputer wykorzystywana jest do uzyskania efektu uczenia się *potrafi zaplanować proces testowania zaprojektowanego interfejsu użytkownika;*
- studium przypadku na zajęciach Programowanie komputerów jednoukładowych wykorzystywane jest do uzyskania efektu uczenia się *potrafi rozwiązywać praktyczne zadania inżynierskie stosując właściwe technologie w zakresie programowania komputerów jednopłytkowych Raspberry Pi;*
- dyskusja dydaktyczna na zajęciach Problemy społeczne i zawodowe informatyki wykorzystywana jest do uzyskania efektu uczenia się *ma podstawową wiedzę niezbędną do rozumienia społecznych, ekonomicznych i prawnych uwarunkowań działalności inżyniera informatyka;*
- pokaz na zajęciach Administracja serwerami internetowymi wykorzystywany jest do uzyskania efektu uczenia się *demonstruje wybrane metody zabezpieczania serwerów;*
- metoda laboratoryjna na zajęciach Technologie sieciowe jest do uzyskania efektu uczenia się *potrafi rozwiązywać praktyczne zadania inżynierskie stosując właściwe technologie, korzystając ze standardów związanych z budową i funkcjonowaniem sieci komputerowych.*