

Uchwała nr 21/2026

Senatu Wyższej Szkoły Ekonomicznej w Białymstoku

z dnia 15 czerwca 2026 roku

**w sprawie zatwierdzenia zmian w programie studiów pierwszego stopnia
na kierunku Informatyka stosowana o profilu praktycznym**

Na podstawie art. 64 ust. 1 pkt 1 oraz ust. 2 pkt 1, art. 67 ust. 1, art. 28 ust. 1 pkt. 11 ustawy z dnia 20 lipca 2018 r. Prawo o szkolnictwie wyższym i nauce (Dz.U.2023.742, z późn. zm.), §7 ust. 5 pkt 2a Rozporządzenia Ministra Nauki i Szkolnictwa Wyższego z dnia 27 września 2018 r. w sprawie studiów, w związku z §7 ust. 1 pkt 11 Statutu Wyższej Szkoły Ekonomicznej w Białymstoku, uchwała się co następuje:

§ 1

Senat Wyższej Szkoły Ekonomicznej w Białymstoku zatwierdza zmiany w programie studiów pierwszego stopnia na kierunku Informatyka stosowana o profilu praktycznym (zatwierdzonym Uchwałą nr 14/2024 Senatu Wyższej Szkoły Ekonomicznej w Białymstoku z dnia 28 czerwca 2024 roku).

§ 2

Senat przyjmuje tekst jednolity Programu studiów, o którym mowa w ust. 1, który stanowi załącznik nr 1 do niniejszej uchwały.

§ 3

Uchwała wchodzi w życie z dniem podjęcia dla cyklu rozpoczynającego się 1 października 2026 r.

Przewodniczący Posiedzenia Senatu
Wyższej Szkoły Ekonomicznej w Białymstoku

dr hab. Aleksander Prokopiuk, prof. WSE



PROGRAM STUDIÓW NA KIERUNKU „INFORMATYKA STOSOWANA”

Obowiązujący studentów rozpoczynających studia od roku akademickiego 2026/2027

Poziom studiów	studia pierwszego stopnia
Profil kształcenia	profil praktyczny
Forma studiów	stacjonarne i niestacjonarne
Liczba semestrów	7
Liczba punktów ECTS konieczna do ukończenia studiów	210 ECTS
Tytuł zawodowy nadawany absolwentom	inżynier

Celem studiów na kierunku Informatyka stosowana jest realizacja strategicznych celów Uczelni przygotowanie teoretyczne i przede wszystkim praktyczne specjalistów – inżynierów informatyków. Program studiów został zaprojektowany tak, by umożliwić studentom uzyskanie wiedzy i umiejętności pozwalających na wykonywanie pracy informatyka-programisty.

Studia prowadzone na kierunku Informatyka stosowana oferują studentom nie tylko zdobycie wiedzy i wykształcenia technicznego, ale dają również możliwość wyrobienia u nich zdolności logicznego, konstruktywnego i asertywnego myślenia oraz zdolności do skutecznej współpracy w zespołach projektowych. Ponadto kształtują w nich postawy przedsiębiorcze i innowacyjne. Dzięki zdobytej wiedzy i nabytym umiejętnościom, absolwenci tego kierunku nie będą mieli problemów z odnalezieniem się na rynku pracy znajdując zatrudnienie głównie w szybko rozwijającym się sektorze informatycznym, przyczyniając się tym samym do wzrostu potencjału gospodarczego zarówno regionu podlaskiego, jak i całego kraju zgodnie z założeniami misji WSE.

W ramach kierunku są realizowane specjalności realizujące potrzeby rynku pracy, w tym szczególnie dostarczające praktycznych umiejętności w zakresie programowania. W ramach specjalności uwzględnione są treści dotyczące wybranych języków programowania.

Absolwent jest przygotowany do praktycznego wykorzystania zdobytej wiedzy i umiejętności, do pracy w instytucjach/firmach tworzących oraz rozwijających szeroko pojęte systemy informatyczne.

Absolwenci mają możliwość kontynuowania dalszego kształcenia na studiach drugiego stopnia (2-letnie magisterskie). Przyporządkowanie kierunku studiów do dziedzin i dyscyplin naukowych, do których odnoszą się efekty uczenia się.

Kierunek studiów informatyka stosowana jest przyporządkowany do dziedziny nauk inżynieryjno-technicznych, dyscyplina informatyka techniczna i telekomunikacja. Ponadto, wspierający charakter w stosunku do tych dyscyplin mają wiedza i umiejętności:

- z dziedziny nauk inżynieryjno-technicznych: automatyka, elektronika i elektrotechnika
- z dziedziny nauk ścisłych i przyrodniczych: dyscypliny matematyka i informatyka
- z dziedziny nauk społecznych dyscypliny ekonomia i finanse, nauki o zarządzaniu i jakości, nauki prawne, nauki o bezpieczeństwie, psychologia/socjologia

Tabela 1. Procentowe udziały dyscyplin naukowych, do których odnosi się program studiów

Dyscyplina naukowa	% udział liczby punktów ECTS
Dziedzina nauk inżynieryjno-technicznych	
– informatyka techniczna i telekomunikacja – dyscyplina wiodąca	71
Dziedzina nauk społecznych	
– nauki o zarządzaniu i jakości	7
Dziedzina nauk ścisłych i przyrodniczych	
– informatyka	22

Opis zakładanych efektów uczenia się dla kierunku uwzględnia również pełny zakres efektów uczenia się, prowadzących do uzyskania kompetencji inżynierskich.

W ramach kierunku są realizowane specjalności realizujące potrzeby rynku pracy, w tym szczególnie dostarczające praktycznych umiejętności w zakresie programowania. W ramach specjalności uwzględnione są treści dotyczące wybranych języków programowania.

1. Zajęcia lub grupy zajęć, niezależnie od formy ich prowadzenia, wraz z przypisaniem do nich efektów uczenia się i treści programowych zapewniających uzyskanie tych efektów

Efekty uczenia się dla kierunku Informatyka stosowana zostały zdefiniowane w sposób zapewniający ich osiągnięcie zarówno przez studentów studiów stacjonarnych, jak i niestacjonarnych. Oznacza to, iż poprzez realizację programów studiów Uczelnia zapewnia uzyskanie takich samych efektów uczenia się na studiach stacjonarnych i niestacjonarnych - **załącznik nr 1.**

Zakładane efekty uczenia się są ukierunkowane na potrzeby gospodarki opartej na wiedzy oraz potrzeby rynku pracy w regionie. Są one wynikiem:

- analizy dotychczasowych programów studiów;
- konsultacji z absolwentami i studentami;
- konsultacji zewnętrznych z potencjalnymi pracodawcami;
- analiz trendów na rynku pracy i ogólnych trendów społeczno-gospodarczych.

Integralną częścią programu studiów jest harmonogram studiów, który uwzględnia:

- 1) formę studiów (stacjonarne lub niestacjonarne), liczbę semestrów i liczbę punktów ECTS niezbędną do ukończenia studiów,
- 2) wykaz zajęć, których zaliczenie jest wymagane do ukończenia studiów na danym kierunku i poziomie kształcenia,
- 3) semestralny wymiar godzin realizowanych w ramach wszystkich zaplanowanych form i typów zajęć oraz metod kształcenia,
- 4) formę zaliczenia stwierdzającą osiągnięcie efektów uczenia się przez studenta,
- 5) liczbę punktów ECTS, którą student musi uzyskać w ramach poszczególnych zajęć.

Tabela 2. Moduły zajęć wraz z liczbą godzin zajęć oraz liczbą punktów ECTS

Grupy przedmiotów	Godziny		ECTS
	Studia stacjonarne	Studia niestacjonarne	
I. Przedmioty kształcenia ogólnego	285	105	14
II. Przedmioty HS	90	42	8
III. Przedmioty podstawowe	330	154	26
IV. Przedmioty kierunkowe	1070	574	81
V. Przedmioty specjalnościowe	615-645	287-301	36
VI. Lektoraty z języków obcych	120	56	6
VII. Wychowanie fizyczne	60	-	0
VIII. Seminarium dyplomowe - w tym praca dyplomowa	60	32	15
IX. Praktyki studenckie	960		30
Ogółem	3410-3440	2154-2168	210

W ramach modułu przedmiotów specjalnościowych realizowany jest wymóg umożliwienia studentom wyboru treści kształcenia w wymiarze nie mniejszym niż 30% liczby punktów ECTS niezbędnych ukończenia studiów na danym poziomie. Po czwartym semestrze studenci wybierają jedną ze specjalności, a w ich ramach określoną pulę przedmiotów.

Harmonogram studiów dla studiów stacjonarnych – **załącznik nr 2**

Harmonogram studiów dla studiów niestacjonarnych – **załącznik nr 3**

2. Sposoby weryfikacji i oceny efektów uczenia się osiągniętych przez studenta w trakcie całego cyklu kształcenia

Realizacja efektów uczenia się podlega systematycznej weryfikacji oraz dokumentacji w celu stałego doskonalenia jakości kształcenia w ramach Uczelnianego Systemu Zapewnienia Jakości Kształcenia Wyższej Szkoły Ekonomicznej w Białymstoku. Kierunkowe efekty uczenia się stanowią podstawę wyznaczania zakresu treści kształcenia, ich usytuowania w modułach kształcenia, sekwencyjności przedmiotów. Metody kształcenia, zaliczenie i inne sposoby weryfikacji określone są w sylabusach przedmiotów na dany rok akademicki.

Weryfikacja efektów uczenia się prowadzona jest na różnych etapach kształcenia:

- poprzez zaliczenia cząstkowe (zaliczenia wszystkich form zajęć w ramach poszczególnych modułów);
- weryfikacja efektów uczenia się uzyskiwanych w trakcie praktyk;
- weryfikację założonych w programie studiów efektów uczenia się przez seminarium dyplomowe i przygotowanie pracy dyplomowej, a także w trakcie egzaminu dyplomowego;
- weryfikacja obejmuje wszystkie kategorie: wiedzę, umiejętności i kompetencje społeczne.

Sposoby weryfikacji efektów uczenia się założonych w poszczególnych modułach są określone w zatwierdzonym sylabusie. Sylabus precyzuje metody walidacji efektów uwzględniając adekwatność metody weryfikacji do określonych treści i specyfiki efektów w poszczególnych kategoriach. Sposoby weryfikacji modułowych (przedmiotowych) efektów uczenia się przewidują wykorzystanie następujących metod: egzamin ustny; egzamin pisemny; praca kontrolna (projekt, referat, prezentacja, esej, inne prace pisemne); zaliczenie ustne; kolokwium; praktyka.

Sposób weryfikacji efektów uczenia się uzyskanych w trakcie praktyk jest określony przez Regulamin Praktyk i polega na ocenie przebiegu praktyki przez Pełnomocnika d.s. praktyk studenckich w sprawozdaniu z przebiegu praktyki zawodowej.

System weryfikacji efektów końcowych obejmuje kontrolę i nadzór nad procesem dyplomowania. Sposób weryfikacji efektów kształcenia odnoszących się do prac dyplomowych i procesu dyplomowania reguluje uchwała Senatu ws. dyplomowania i prac dyplomowych.

Studenci na kierunku Informatyka stosowana przygotowują pracę inżynierską. Powinna ona dotyczyć realizacji zadania inżynierskiego lub analitycznego o charakterze praktycznym, zgodnym ze studiowanym kierunkiem. W szczególności, przygotowanie pracy dyplomowej służy wykazaniu, że absolwent uzyskał efekty kształcenia w następującym zakresie:

- wiedzy na temat istoty pracy dyplomowej, wymagań w zakresie jej przygotowania (w tym dotyczących poszanowania praw autorskich), metod i technik badawczych

- stosowanych w pracach inżynierskich (stosownie do zakresu tematycznego przygotowywanej pracy);
- umiejętności identyfikacji i specyfikacji rozwiązywanego problemu inżynierskiego, definiowania celów zadania badawczego (projektowego) oraz określania priorytetów służących jego realizacji;
 - umiejętności analizy problemu projektowego/badawczego z wykorzystaniem adekwatnie dobranych metod, w oparciu o informacje z literatury, baz danych oraz innych właściwie dobranych źródeł, także w języku obcym oraz istniejące rozwiązania techniczne;
 - umiejętności realizacji prostych zadań badawczych i projektowych, w tym rozwiązywania problemów inżynierskich z wykorzystaniem adekwatnych metod, technik i technologii, narzędzi i materiałów;
 - dostrzegania i uwzględniania aspektów systemowych i pozatechnicznych rozpatrywanego zadania inżynierskiego, dylematów z tym związanych, a także dokonanie analizy ekonomicznej przedstawianego problemu;
 - prezentacji własnych poglądów i formułowania wniosków w oparciu o wyniki przeprowadzonych prac projektowych/analitycznych;
 - prezentacji wyników analizy rozwiązywanego problemu inżynierskiego (badawczego) problemu) wraz z ich dyskusją.

Szczegółowe efekty uczenia się dotyczące procesu przygotowania pracy dyplomowej określa sylabus przedmiotu „Seminarium dyplomowe”.

Osiągnięcie efektów uczenia się przypisanych seminarium dyplomowemu i pracy dyplomowej jest weryfikowane trójstopniowo:

- w ramach zaliczenia seminarium dyplomowego – złożenie pracy jest warunkiem zaliczenia seminarium dyplomowego, a ocena odzwierciedla zaangażowanie i systematyczność pracy studenta;
- w ramach recenzji pracy dyplomowej, które przygotowują promotor i recenzent (pozytywna recenzja jest warunkiem dopuszczenia do egzaminu dyplomowego);
- w trakcie egzaminu dyplomowego, w czasie którego student jest zobowiązany do ustnego zaprezentowania pracy dyplomowej, jej założeń i wyników, a także odpowiada na pytanie komisji związane z pracą.

Realizacja efektów uczenia się jest dokumentowana następująco:

- Prace zaliczeniowe, egzaminacyjne, prace projektowe, dzienniczki praktyk oraz inne materiały stanowiące potwierdzenie zdobycia przez studenta założonych w programie kształcenia efektów uczenia się są archiwizowane przez okres 1 roku następującego po roku ich wykonania w celu dokonywania cyklicznych ich przeglądów.
- Archiwizacja ich służy też dostarczaniu informacji o jakości prowadzonego kształcenia i jest źródłem danych w prowadzonych badaniach ewaluacyjnych.

3. Łączna liczba punktów ECTS, którą student musi uzyskać w ramach zajęć

a) wymagających bezpośredniego udziału nauczycieli akademickich i studentów – 180

b) w ramach zajęć kształtujących umiejętności praktyczne – 177

4. Liczbę punktów ECTS, którą student musi uzyskać w ramach zajęć z obszarów nauk humanistycznych i nauk społecznych - 8

5. Wymiar, zasady i forma odbywania praktyk zawodowych oraz liczba punktów ECTS

Studenckie praktyki zawodowe stanowią integralną część procesu kształcenia. Zgodnie z wymaganiami programowymi dla studentów studiów stacjonarnych i niestacjonarnych pierwszego stopnia o profilu praktycznym odbycie praktyki zawodowej jest obowiązkowe. Studenci studiów pierwszego stopnia na kierunku Informatyka stosowana w ciągu toku studiów zobowiązani są do zaliczenia 960 godzin praktyki zawodowej. Praktyka powinna zostać odbyta przez studentów zgodnie z przyjętym programem studiów i regulaminem odbywania praktyk zawodowych.

Punkty ECTS są zaliczane zgodnie z programem i planem studiów, zarówno na studiach stacjonarnych i niestacjonarnych student musi uzyskać 30 punktów ECTS w ramach odbywania praktyk.

Odbywanie przez studenta praktyki może być realizowane nie tylko w czasie przerwy wakacyjnej, ale również w ciągu całego roku akademickiego pod warunkiem, że nie będzie kolidowało z zajęciami prowadzonymi na studiach. Szczegółowe zasady zaliczenia praktyki zawodowej ustala uczelnia w Regulaminie odbywania praktyk zawodowych. Dopuszcza się możliwość dzielenia sześciomiesięcznej praktyki, zarówno co do czasu jak i miejsca jej realizacji. Inaczej mówiąc, sześciomiesięczna praktyka nie musi trwać bez przerwy i w jednej instytucji.

Celem praktyk zawodowych jest nabycie przez studenta nowych lub pogłębienie posiadanych już (nabytych podczas studiów) umiejętności i kompetencji społecznych, które są pożądane, potrzebne lub nawet niezbędne podczas wykonywania zawodu. W szczególności:

- Pogłębienie i poszerzenie umiejętności zdobytych przez studenta w czasie studiów i nabycie nowych umiejętności poprzez praktyczne rozwiązywanie rzeczywistych zadań zawodowych. Poszerzenie wiedzy zdobytej w czasie studiów;
- Nabycie umiejętności i zachowań potrzebnych w środowisku pracy (praca w zespole, należyty stosunek do pracy i innych współuczestników, z którymi praca jest wykonywana);
- Zapoznanie studentów z organizacją i funkcjonowaniem instytucji oraz jej komórek związanych z realizacją zadań bezpośrednio powiązanych z kierunkiem i specjalnością studiów;
- Zapoznanie z wyposażeniem technicznym, technologicznym i informatycznym instytucji;

- Poznanie środowiska zawodowego, zasad etyki zawodowej, holistycznego i zindywidualizowanego podejścia do osób, w procesie realizacji praktyk zawodowych.

Zakres praktyki uzależniony jest w szczególności od kierunku kształcenia, zgodnie z którym praktykę zawodową studenci mogą odbywać w przedsiębiorstwach, instytucjach oraz jednostkach administracji publicznej i samorządowej, adekwatnych do realizowanego kierunku studiów. Miejscem odbywania praktyki mogą być również jednostki organizacyjne Wyższej Szkoły Ekonomicznej w Białymstoku.

W ramach praktyki student:

- Zapoznaje się z przepisami BHP oraz regulaminami obowiązującymi w przedsiębiorstwie (instytucji), których jest zobowiązany przestrzegać podczas praktyki.
- Poznaje zakres działalności danej organizacji (specyfikę prowadzonej działalności, strukturę organizacyjną itp.).
- Poznaje zakres działania i zasady funkcjonowania wybranych jednostek (komórek organizacyjnych) przedsiębiorstw (instytucji) związanych z realizacją podstawowych zadań - bezpośrednio powiązanych z kierunkiem i specjalnością studiów np.: z przygotowaniem i opracowaniem sprawozdań finansowych, obsługą biura, prowadzeniem dokumentacji projektowej itp. Student poznaje ww. zagadnienia podczas pracy w wybranych komórkach zgodnie z ustalonym szczegółowym harmonogramem praktyki.
- Poznaje wykorzystywane w praktyce rozwiązania techniczne i organizacyjne, wyposażenie, obieg dokumentów itp.
- Zapoznaje się z obsługiwaniem urządzeń i/lub systemów informatycznych właściwych dla studiowanego kierunku, podczas pracy w wybranych komórkach organizacyjnych lub na wybranych stanowiskach pracy (np. obsługiwaniem urządzeń biurowych, obsługiwaniem wykorzystywanych w praktyce programów komputerowych).
- Uczestniczy w realizacji właściwych dla danej organizacji zadań, pod nadzorem opiekuna praktyk umożliwiających osiągnięcie założonych efektów uczenia się.
- Zdobywa doświadczenie, wiedzę o rynku pracy oraz umiejętnościach wymaganych w pracy, a także dokonuje samooceny umiejętności w celu zwiększenia możliwości skutecznego konkurowania na rynku pracy,
- Stymuluje aktywność i rozwija inicjatywę oraz gromadzi i uzupełniania materiały, w miarę potrzeb i możliwości, w ramach przygotowywania pracy dyplomowej,
- Kształtuje prawidłową postawę zawodową przyszłego pracownika.

Plan praktyki

Plan praktyki jest ustalany przed jej rozpoczęciem przez: Pełnomocnika Rektora ds. praktyk studenckich, opiekuna praktyk i studenta.

W planie są określone: stanowiska na których będzie pracował student oraz rodzaj i zakres wykonywanych zadań - w odniesieniu do efektów uczenia się, określonych w sylabusie praktyki dla danego kierunku studiów, które student ma osiągnąć.

W planie praktyki są określone: czas i miejsce realizacji kolejnych etapów praktyki.

Efekty uczenia się

Efektami uczenia się uzyskiwanymi podczas praktyk są przede wszystkim umiejętności stosowania wiedzy uzyskanej w uczelni podczas studiów i kompetencje społeczne ważne w środowisku pracy. Zna i rozumie specyfikę środowiska zawodowego, w którym odbywa praktykę

1. Charakteryzuje zakres czynności oraz strukturę organizacji będącej miejscem odbywania praktyki
2. Posiada praktyczne doświadczenie zdobyte na stanowisku pracy, typowym dla kierunku Informatyka stosowana
3. Potrafi identyfikować i zapobiegać rzeczywistym zagrożeniom BHP, występującym w organizacjach
4. W środowisku pracy podnosi swoje kompetencje zawodowe (wiedzę oraz praktyczne umiejętności) w zakresie obsługi urządzeń biurowych i programów komputerowych wykorzystywanych w praktyce gospodarczej, a także prowadzenia dokumentacji właściwej dla danej komórki organizacyjnej (instytucji)
5. Diagnozuje problemy występujące w organizacji (komórce) i proponuje konkretne sposoby ich rozwiązania
6. Samodzielnie rozwiązuje zadania (problemy) na podstawie danych, informacji i obserwacji uzyskanych w środowisku pracy
7. Komunikuje się z pracownikami organizacji, stosując w tym celu różne metody i techniki
8. Przygotowuje raporty i szczegółowe informacje na temat swojej pracy (realizacji zadań) – potrafiąc przekazać je współpracownikom i opiekunowi praktyk
9. Przestrzega wymaganych w organizacji zasad postępowania, w tym: prawnych, bezpieczeństwa,
10. Współpracuje w zespole, utrzymując właściwe relacje z pracownikami danej organizacji (komórki)
11. Analizuje i ocenia zjawiska społeczne specyficzne dla kierunku Informatyka stosowana, ze szczególnym uwzględnieniem zjawisk: politycznych, prawnych, ekonomicznych i organizacyjnych.

Sposób weryfikacji uzyskanych efektów uczenia się odbywa się poprzez rozwiązywanie przez praktykanta mini zadań zawodowych, tam wszędzie gdzie to jest możliwe.

System i metody weryfikacji efektów uczenia się

Osiągnięcie przez praktykanta założonych efektów uczenia się będzie weryfikowane wg zasad przyjętych w Regulaminie odbywania praktyk zawodowych oraz zgodnie z sylabusem praktyk dla danego kierunku studiów, opracowanym przez uczelnię. Powinny być brane pod uwagę:

- a. Zaliczenie zadań (w tym mini zadań zawodowych) określonych i zweryfikowanych przez opiekuna praktyki, podczas trwania praktyki. Weryfikacji dokonuje się na podstawie wpisów w sprawozdaniu z realizacji praktyk i oceny opiekuna praktyk;
- b. Opinia i ocena opiekuna praktyk o przebiegu praktyki;
- c. Sprawozdanie studenta z praktyki zawodowej. Oceny dokonuje Pełnomocnik Rektora ds. praktyk studenckich.



EFEKTY UCZENIA SIĘ

z uwzględnieniem uniwersalnych charakterystyk pierwszego stopnia określonych w ustawie z dnia 22 grudnia 2015 r. o Zintegrowanym Systemie Kwalifikacji oraz charakterystyk drugiego stopnia efektów uczenia się dla kwalifikacji na poziomie 6 PRK typowe dla kwalifikacji uzyskiwanych w ramach systemu szkolnictwa wyższego i nauki po uzyskaniu kwalifikacji pełnej na poziomie 4.

Kierunek studiów: **Informatyka stosowana**

Poziom studiów: **studia inżynierskie pierwszego stopnia**

Profil studiów: **praktyczny**

Dyscyplina wiodąca: **Informatyka techniczna i telekomunikacja**

Forma studiów: **stacjonarne i niestacjonarne**

Kierunkowe efekty uczenia się na kierunku Informatyka stosowana, studia pierwszego stopnia

Symbol efektu kierunkowego	Kierunkowe efekty uczenia się odniesione do poszczególnych kategorii i zakresów	Odniesienie efektów uczenia się do charakterystyk drugiego stopnia Polskiej Ramy Kwalifikacji (poziom kwalifikacji 6)
WIEDZA – absolwent ZNA I ROZUMIE		
1I_W01	Ma podstawową wiedzę z zakresu matematyki, statystyki, probabilistyki i logiki oraz zna metody matematyczne i numeryczne przydatne do formułowania i rozwiązywania zadań z zakresu informatyki.	P6S_WG
1I_W02	Ma podstawową wiedzę z zakresu fizyki i techniki cyfrowej niezbędną do zrozumienia budowy i funkcjonowania systemów i sieci komputerowych oraz zna podstawowe prawa rządzące ich działaniem.	P6S_WG
1I_W03	Ma wiedzę z zakresu ogólnych zagadnień informatyki oraz z zakresu budowy i funkcjonowania systemów informatycznych; zna zasady budowy współczesnych komputerów i urządzeń z nimi współpracujących, systemów operacyjnych, sieci komputerowych i baz danych, zna i rozumie procesy zachodzące w ich cyklu życia	P6S_WG
1I_W04	Ma wiedzę podstawową w zakresie architektury i organizacji komputera, niezbędną do projektowania systemów komputerowych, systemów przemysłowych oraz do przetwarzania równoległego informacji	P6S_WG
1I_W05	Ma uporządkowaną wiedzę na temat budowy i zasad działania systemu komputerowego i jego elementów na poziomie modelu programowego oraz systemów operacyjnych.	P6S_WG

1I_W06	Zna wybrane paradygmaty programowania i realizujące je języki programowania.	P6S_WK
1I_W07	Ma uporządkowaną wiedzę dotyczącą algorytmów i struktur danych oraz metod sztucznej inteligencji, a także ich zastosowania do rozwiązywania zadań inżynierskich i naukowych.	P6S_WK
1I_W08	Zna podstawy teoretyczne specyfikowania, projektowania, tworzenia i testowania systemów informatycznych ogólnego przeznaczenia i ich komponentów.	P6S_WG P6S_WK
1I_W09	Zna narzędzia i techniki inżynierii oprogramowania oraz wybrane schematy (wzorce, architektury i dobre praktyki)	P6S_WG P6S_WK
1I_W10	Ma uporządkowaną wiedzę z zakresu przetwarzania i repozytoriów danych, w tym zwłaszcza relacyjnych baz danych.	P6S_WG
1I_W11	Ma uporządkowaną wiedzę w zakresie transmisji danych i sieci komputerowych oraz podstawową wiedzę dotyczącą bezpieczeństwa sieci i systemów komputerowych.	P6S_WG P6S_WK
1I_W12	Zna i opisuje techniki tworzenia aplikacji i systemów sieciowych, mobilnych i wbudowanych.	P6S_WK
1I_W13	Ma podstawową wiedzę dotyczącą akwizycji, reprezentacji, przetwarzania i wizualizacji danych z wykorzystaniem różnych metod, w tym sztucznej inteligencji i przetwarzania sygnałów.	P6S_WG P6S_WK
1I_W14	Ma podstawową wiedzę w zakresie grafiki komputerowej, przetwarzania i kompresji obrazów i komunikacji człowiek – komputer	P6S_WK
1I_W15	Zna zasady działania systemów operacyjnych ze szczególnym uwzględnieniem procesów, zarządzania pamięcią, organizacji systemów plików i praw dostępu do plików oraz zarządzania bezpieczeństwem, w tym rozwiązywania problemów związanych z uwierzytelnianiem, poufnością i integralnością	P6S_WK
1I_W16	Ma szczegółową wiedzę na temat inżynierii oprogramowania: cyklu życia projektu informatycznego, metodyki projektowania systemów informatycznych, wzorców architektonicznych, narzędzi i środowisk wytwarzania oprogramowania, walidacji i weryfikacji oraz zarządzania projektem informatycznym	P6S_WK
1I_W17	Zna podstawowe metody, techniki, narzędzia programowe oraz aparaturę i sprzęt stosowane przy rozwiązywaniu prostych zadań inżynierskich z zakresu systemów informatycznych	P6S_WK
1I_W18	Ma podstawową wiedzę w zakresie standardów i norm technicznych w informatyce, w szczególności obejmującą standardy bezpieczeństwa teleinformatycznego, standardy internetowe, standardy protokołów sieciowych, standardy programistyczne	P6S_WK
1I_W19	Ma podstawową wiedzę dotyczącą prawnych i społecznych aspektów informatyki, w tym	P6S_WK

	odpowiedzialności zawodowej i etycznej, prywatności, ryzyka i odpowiedzialności związanej z systemami informatycznymi, zna podstawowe zasady bezpieczeństwa pracy i ergonomii w zawodzie informatyka	
1I_W20	Ma podstawową wiedzę w zakresie ochrony własności intelektualnej, prawa autorskiego, prawa patentowego oraz ochrony danych osobowych	P6S_WK
1I_W21	Ma podstawową wiedzę w zakresie zarządzania małym przedsiębiorstwem branży IT, w tym zarządzania jakością i zakładania oraz prowadzenia działalności gospodarczej wykorzystującej transfer technologii informatycznych	P6S_WK
UMIEJĘTNOŚCI – absolwent POTRAFI		
1I_U01	Pozyskuje informacje z literatury, baz wiedzy, Internetu oraz innych źródeł, także w języku angielskim, integruje je, dokonuje ich interpretacji, wyciąga wnioski oraz formułuje i uzasadnia opinie	P6S_UW
1I_U02	Potrafi opracować dokumentację techniczną zadania inżynierskiego z zakresu informatyki i przygotować tekst zawierający omówienie wyników realizacji tego zadania, także w języku angielskim	P6S_UW
1I_U03	Wykorzystuje metody i modele matematyczne, a także symulacje komputerowe do formułowania, rozwiązywania oraz oceny prostych zadań związanych z informatyką	P6S_UW
1I_U04	Planuje i przeprowadza proste eksperymenty w zakresie studiowanego kierunku, interpretuje uzyskane wyniki i wyciąga wnioski	P6S_UW
1I_U05	Stosuje zasady i procedury bezpieczeństwa informacji, w tym bezpieczeństwa systemów komputerowych	P6S_UW
1I_U06	Stosuje zasady ergonomii, bezpieczeństwa i higieny związane z pracą w branży IT	P6S_UW
1I_U07	Potrafi analizować i dekomponować typowy, prosty problem z dziedziny informatyki; specyfikować i modelować rozwiązania systemowe, stosując standardowe metody; dobierać adekwatną technologię oraz konfigurować środowisko produkcyjne i docelowe; implementować rozwiązanie w przygotowanym środowisku	P6S_UW
1I_U08	Potrafi zainstalować, skonfigurować, wybrany system operacyjny i nim administrować, a także zainstalować każde oprogramowanie narzędziowe i użytkowe będące w powszechnym użyciu	P6S_UW
1I_U09	Potrafi zaprojektować, skonfigurować prostą sieć i nią administrować, potrafi konfigurować, zabezpieczać i udostępniać podstawowe usługi sieciowe, posiada umiejętność wykrywania i diagnostyki problemów pojawiających się w sieci oraz ich rozwiązywania	P6S_UW
1I_U10	Potrafi programować proste systemy wbudowane; podnosić niezawodność systemu wbudowanego z wykorzystaniem niezbędnej dokumentacji	P6S_UW

1I_U11	Potrafi pisać, uruchamiać, śledzić i testować programy w wybranym środowisku programistycznym wykorzystując znajomość paradygmatów programowania; objaśnia na przykładzie stosowaną gramatykę języka programowania	P6S_UK
1I_U12	Potrafi, zgodnie z zadaną specyfikacją, zaprojektować prosty system komputerowy oraz wstępnie oszacować jego koszty; potrafi go zrealizować, uruchomić i przetestować	P6S_UW
1I_U13	Projektuje, analizuje pod kątem poprawności i złożoności obliczeniowej algorytmy oraz je programuje wykorzystując podstawowe techniki algorytmiczne i struktury danych	P6S_UW
1I_U14	Potrafi zaprojektować, zaimplementować, utrzymywać różne repozytoria danych, szczególnie relacyjne bazy danych wybranych dostawców; zarządza dostępem; manipuluje danymi i ich strukturami za pomocą języka zapytań w trybie interakcyjnym poprzez systemy zarządzania bazami danych oraz w trybie osadzonym w tworzonych aplikacjach użytkowych	P6S_UW
1I_U15	potrafi tworzyć desktopowe i internetowe komponenty programowe, także multimedialne, oraz kompletne aplikacje użytkowe w wybranym środowisku programowania, także z wykorzystaniem gotowych komponentów i szablonów programowych zgodnie ze wzorcem architektonicznym	P6S_UW
1I_U16	Potrafi, posługując się adekwatnym sprzętem i narzędziami programowymi do tworzenia, obróbki i montażu projektów graficznych oraz multimedialnych, wykonać zadanie inżynierskie według zadanej specyfikacji, osiągając zamierzony efekt wizualny i dźwiękowy	P6S_UW
1I_U17	Realizuje zadania związane z utrzymaniem urządzeń, obiektów i systemów teleinformatycznych	P6S_UW
1I_U18	Ma doświadczenie związane z rozwiązywaniem praktycznych zadań inżynierskich, zdobyte w środowisku zajmującym się zawodowo działalnością inżynierską w branży IT	P6S_UW
1I_U19	Potrafi, przy formułowaniu i rozwiązywaniu złożonych zadań inżynierskich, w tym zadań nietypowych, integrować wiedzę z różnych dyscyplin powiązanych z informatyką, oceniać przydatność i możliwość zastosowania nowych osiągnięć techniki i technologii, a także krytycznie analizować istniejące rozwiązania techniczne i proponować ich usprawnienia	P6S_UW
1I_U20	Korzysta z norm i standardów stosowanych w informatyce	P6S_UW
1I_U21	Przygotowuje prace projektowe, pisemne i wystąpienia ustne w języku polskim i języku obcym z zakresu studiowanego kierunku studiów z wykorzystaniem różnych źródeł i nowoczesnych technik prezentacji	P6S_UK

1I_U22	Potrafi używać języka obcego - specjalistycznego dla poziomu B2 Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego i wykorzystuje język obcy przy wykonywaniu zadań inżynierskich.	P6S_UK
1I_U23	Potrafi przy identyfikacji i formułowaniu specyfikacji zadań inżynierskich oraz ich rozwiązywaniu wykorzystać odpowiednie metody, dostrzegać ich aspekty systemowe i pozatechniczne oraz dokonać wstępnej oceny ekonomicznej proponowanych rozwiązań i podejmowanych działań inżynierskich	P6S_UW
1I_U24	Realizując informatyczne przedsięwzięcia projektowe potrafi pracować indywidualnie i w grupie przyjmując w niej różne role i wykorzystując poznane narzędzia z zakresu zarządzania projektami. Ma świadomość znaczenia współpracy w osiągnięciu zamierzeń	P6S_UO
1I_U25	Śledzi zmiany w informatyce, rozumie potrzebę podnoszenia kwalifikacji zawodowych przez całe życie oraz samodzielnie uzupełnia i doskonali swoją wiedzę i umiejętności	P6S_UU
KOMPETENCJE – absolwent JEST GOTÓW DO		
1I_K01	Potrafi krytycznie określić stan posiadanej wiedzy, zdaje sobie sprawę z zagrożeń wynikających z niewystarczającego poziomu wiedzy oraz ma świadomość tempa starzenia się wiedzy i umiejętności w informatyce oraz konieczności stałego ich uzupełniania i doskonalenia	P6S_KK
1I_K02	Docenia znaczenie wiedzy w rozwiązywaniu problemów poznawczych i praktycznych	P6S_KK
1I_K03	Identyfikuje i rozstrzyga dylematy pojawiające się w pracy zawodowej informatyka. Dostrzega ryzyko i przewiduje konsekwencje podejmowanych działań.	P6S_KO
1I_K04	Jest przygotowany do odpowiedzialnego pełnienia ról zawodowych. Postępuje zgodnie z zasadami etyki i wymaga tego od innych, mając świadomość społecznej i prawnej odpowiedzialności za sposób i efekty własnej pracy.	P6S_KR
1I_K05	Potrafi myśleć i działać w sposób kreatywny i przedsiębiorczy oraz jest ukierunkowany do aktywnego życia społecznego i zawodowego przy tworzeniu i prowadzeniu przedsięwzięć	P6S_KO

Objaśnienie oznaczeń w symbolach:

1I - Kierunek studiów Informatyka stosowana, studia pierwszego stopnia

W – kategoria wiedzy

U – kategoria umiejętności

K – kategoria kompetencji społecznych

WG – kategoria wiedzy, Zakres i głębia – kompletność perspektywy poznawczej i zależności

WK – kategoria wiedzy, Kontekst – uwarunkowania, skutki

UW – kategoria umiejętności, w zakresie Wykorzystania wiedzy – rozwiązywane problemy i wykonywane zadania

UK – kategoria umiejętności, w zakresie Komunikowania się - odbieranie i tworzenie wypowiedzi, upowszechnianie wiedzy w środowisku naukowym i posługiwanie się językiem obcym

UO – kategoria umiejętności, w zakresie Organizacja pracy/ planowanie i praca zespołowa

UU – kategoria umiejętności, w zakresie Uczenie się/planowanie własnego rozwoju i rozwoju innych osób

KK – kompetencje społeczne – Oceny/krytyczne podejście

KO – kompetencje społeczne – Odpowiedzialność/wypełnianie zobowiązań społecznych na rzecz interesu publicznego

KR – kompetencje społeczne – Rola zawodowa/niezależność i rozwój etosu

01, 02, 03 i kolejne – numer efektu uczenia się

A handwritten signature in blue ink, consisting of a large, stylized letter 'A' with a horizontal stroke extending to the right.

Białystok, 1 czerwca 2026 r.

**UCHWAŁA RADY STUDENTÓW
WYŻSZEJ SZKOŁY EKONOMICZNEJ W BIAŁYMSTOKU**

z dnia 1 czerwca 2026 roku

w sprawie wyrażenia opinii na temat zmian w programie studiów na kierunku

Informatyka stosowana – studia I stopnia, inżynierskie

Wyższej Szkoły Ekonomicznej w Białymstoku

§ 1

Na podstawie art. 110 ust. 4 ustawy z dnia 20 lipca 2018 r. - Prawo o szkolnictwie wyższym i nauce (t.j. Dz.U. z 2018 poz. 1668 z późn. zm.), po zapoznaniu się z projektem zmian w programie studiów na kierunku Informatyka stosowana – studia I stopnia, inżynierskie obowiązującego od 1 października 2026 r. przedstawionym Samorządowi Studenckiemu WSE do konsultacji 29 maja 2026 r.,

Rada Studentów Wyższej Szkoły Ekonomicznej pozytywnie opiniuje zmiany w programie studiów na kierunku Informatyka stosowana – studia I stopnia, inżynierskie.

§ 2

Uchwała wchodzi w życie z dniem podjęcia.

PRZEWODNICZĄCY

Samorządu Studenckiego

Marydalena Kopytka