

Zatwierdzone przez Radę ISI w dniach 2024-09-11, 2025-01-29 oraz 2025-04-09

Kierunek *elektroniczne przetwarzanie informacji* (EPI)

Studia pierwszego stopnia

## **Zagadnienia do egzaminu licencjackiego od roku 2024/25**

1. Algorytmy: pojęcie algorytmu, iteracja, rekurencja – przykłady.
2. Animacja komputerowa.
3. Antropologia obrazu jako metoda badania rzeczywistości wizualnej.
4. Aspekty języka, które należy uwzględnić przy tworzeniu wyszukiwarek oraz automatyzacji procesu przetwarzania pisma/mowy.
5. Bazy danych: pojęcie bazy danych, typy baz, funkcje bazy danych w systemie interakcyjnym.
6. Cechy języka naturalnego.
7. Ergonomia strony WWW z punktu widzenia użytkownika: percepcja, uwaga, nawyk.
8. Funkcje środków stylistycznych w tekstach.
9. Gatunki użytkowe a kwestia literackości.
10. Graficzny interfejs użytkownika, funkcje elementów GUI.
11. Grafika wektorowa a bitmapowa, formaty graficzne.
12. Idea i zastosowanie „prostego języka” (*plain language*).
13. Interfejs programisty API, API systemu operacyjnego.
14. Intertekstualność i relacje intertekstualne.
15. Język UML.
16. Kaskadowe arkusze stylów.
17. Kolor „w komputerze” a kolor w świecie fizycznym.
18. Kolor jako znak, kształtowanie kolorystyczne strony w kontekście jej tematyki.
19. Kompilator i interpreter, przykłady języków kompilowanych i interpretowanych.
20. Kultura symboliczna – zakres pojęcia i metody badawcze.
21. Metody i narzędzia analizy wymagań użytkownika (klasyczne i zwinne).
22. Metody klasyczne rozwoju oprogramowania (model kaskadowy, realizacja przyrostowa, model spiralny, Unified Process).
23. Metodyka obiektowa modelowania i projektowania systemów informatycznych.
24. Metodyka strukturalna modelowania i projektowania systemów informatycznych.
25. Modelowanie związków encji.
26. Morfem. Podział morfemów ze względu na pozycję, jaką zajmują względem siebie.
27. Na czym polega performatywność wypowiedzi? Przykłady codziennych praktyk.
28. Normalizacja baz danych.
29. Odbiór i odbiorca tekstu użytkowego i literackiego w różnych mediach; pojęcie odbiorcy modelowego.
30. Perswazja językowa i wizualna na stronach internetowych – sposoby wpływania na odbiorcę.

31. Podejście zwinne (agile) do rozwoju oprogramowania.
32. Podstawowe funkcje języka naturalnego.
33. Podstawowe pojęcia relacyjnych baz danych: anomalie, klucze, transakcje, indeksy.
34. Podstawowe struktury danych.
35. Podstawy SQL.
36. Podstawy webwritingu – kompozycja, styl i układ graficzny tekstów użytkowych.
37. Problem spójności tekstu (różne rodzaje spójności i typy tekstów, kwestia interakcji między tekstem a odbiorcą).
38. Proces uwagi (uwaga a percepcja, myślenie, język, cele uwagi).
39. Programowanie obiektowe.
40. Programowanie proceduralne.
41. Projektowanie serwisu WWW.
42. Przetwarzanie informacji wzrokowej w mózgu, 2 drogi rozpoznawania informacji wzrokowej w mózgu: 'co' ('what') i 'gdzie' ('where') / 'jak' ('how').
43. Przygotowanie stron internetowych dla osób z niepełnosprawnościami, WCAG2.
44. Relacje paradygmatyczne i relacje syntagmatyczne.
45. Semantyka a pragmatyka językowa – rozróżnienie, wzajemne zależności.
46. Sieć Internet: model warstwowy, podstawowe protokoły, adresacja IP.
47. Składnia zdania (składnia zgody, składnia rzędu, składnia przynależności).
48. Statyczne i dynamiczne strony WWW.
49. Struktura logiczna serwisu WWW.
50. Struktura semantyczna języka naturalnego.
51. Symbol językowy, trójkąt semiotyczny.
52. System operacyjnych: funkcje i struktura.
53. Systemy zarządzania treścią: CMS: budowa i funkcje.
54. Testowanie strony; tester strony; użytkownik docelowy.
55. Trzy cechy języka naturalnego jako systemu oraz trzy cechy realizacji języka (mowa, tekst).
56. Trzy rozumienia pojęcia mitu.
57. Typografia: czcionki szeryfowe i bezszeryfowe, kursywa, interlinia, akapit, wyrównanie.
58. Zasadnicze elementy dokumentu HTML.
59. Zastosowanie i recepcja hipertekstu w kulturze.
60. Zestawy kolorystyczne przy tworzeniu strony internetowej, koło barw.
61. Znak, symbol, alegoria.