Lp.	Symbol kierunkowych efektów uczenia się (KEU)	Kierunkowe efekty uczenia się	Analiza matematyczna i algebra liniowa	Matematyka dyskretna	Metody probabilistyczne i statystyka	Fizyka	Podstawy elektroniki z elementami miernictwa	1. Podstawy automatyki	2. Podstawy teorii sterowania	Podstawy programowania	Algorytmy i złożoność	Architektura systemów komputerowych	Systemy operacyjne	Języki i paradygmaty programowania	Systemy wbudowane	Grafika komputerowa	Programowanie aplikacji mobilnych	Technologie sieciowe	Bazy danych	Inżynieria oprogramowania	Sztuczna inteligencja	Teoretyczne podstawy informatyki	Projektowanie wspomagane komputerowo	Programowanie obiektowe	Programowanie niskopoziomowe	Wizualne systemy programowania	Metody numeryczne	Komputerowe wspomaganie obliczeń inżynierskich	Techniczne zastosowania sieci neuronowych	1. Analiza i przetwarzanie sygnałów	2. Teoria informacji i sygnałów	1. Systemy sterowania przemysłowego	2. Komputerowe wspomaganie prac inżynierskich	1. Nowoczesne techniki informatyczne	2. Grafika i animacja 3D	1. Bazy danych i platforma .Net	2. Projektowanie systemów informatycznych	1. Zarządzanie projektami informatycznymi	2. Zarządzanie projektami informatycznymi	1. Aplikacje internetowe	2. Aplikacje sieciowe	1. Administracja sieci komputerowych	2. Elementy bezpieczeństwa sieci	1. Optyczne i bydgoskie przetwarzanie informacji	2. Procesory optyczne	Prawnoo-ekonomiczne podstawy przedsiębiorczości	Przedmiot z zakresu nauk humanistycznych lub nauk społecznych	Obrona własności przemysłowej i prawo autorskie	Język obcy	Wychowanie fizyczne	Praktyka śródroczna	Seminarium inżynierskie	Przygotowanie do egzaminu dyplomowego	EFEKTY BEZ POKRYCIA
			A. Grupa zajęć podstawowych												B. Grupa zajęć kierunkowych - obowiązkowych											