

POLITECHNIKA KRAKOWSKA IM. TADEUSZA KOŚCIUSZKI

KARTA PRZEDMIOTU

obowiązuje studentów rozpoczynających studia w roku akademickim 2019/2020

Wydział Mechaniczny

Kierunek studiów: Informatyka Stosowana

Profil: Ogólnoakademicki

Forma studiów: stacjonarne

Kod kierunku: S

Stopień studiów: II

Specjalności: Bez specjalności

1 INFORMACJE O PRZEDMIOCIE

NAZWA PRZEDMIOTU	Wirtualizacja systemów komputerowych
NAZWA PRZEDMIOTU W JĘZYKU ANGIELSKIM	Virtualization of computer systems
KOD PRZEDMIOTU	WM INFST oIIS B2 19/20
KATEGORIA PRZEDMIOTU	Przedmioty kierunkowe
LICZBA PUNKTÓW ECTS	2.00
SEMESTRY	2

2 RODZAJ ZAJĘĆ, LICZBA GODZIN W PLANIE STUDIÓW

SEMESTR	WYKŁAD	ĆWICZENIA	LABORATORIUM	LABORATORIUM KOMPUTERO- WE	PROJEKT	SEMINARIUM
2	15	0	15	0	0	0

3 CELE PRZEDMIOTU

Cel 1 Przekazanie wiedzy i umiejętności z zakresu wirtualizacji systemów komputerowych

4 WYMAGANIA WSTĘPNE W ZAKRESIE WIEDZY, UMIEJĘTNOŚCI I INNYCH KOMPETENCJI

5 EFEKTY KSZTAŁCENIA

EK1 Wiedza Student zna i rozumie pojęcie wirtualizatora typu 1.

EK2 Wiedza Student zna i rozumie pojęcie wirtualizatora typu 2.

EK3 Wiedza Student zna i rozumie aktualnie stosowane rozwiązania z zakresu wirtualizacji stacji roboczych, serwerów sieciowych i innych zasobów systemów informatycznych.

EK4 Umiejętności Student potrafi zastosować zdobytą wiedzę do zaprojektowania i realizacji rozwiązania wirtualizacyjnego.

6 TREŚCI PROGRAMOWE

LABORATORIUM		
LP	TEMATYKA ZAJĘĆ OPIS SZCZEGÓŁOWY BLOKÓW TEMATYCZNYCH	LICZBA GODZIN
L1	Wirtualizator typu 2 podstawowe operacje na wirtualnych maszynach Wirtualizator typu 2 wirtualna sieć, konfiguracja i zarządzanie Wirtualizator typu 1 instalacja i zarządzanie Hypervizora Wirtualizator typu 1 tworzenie i podstawowe operacje na wirtualnych maszynach Wirtualizator typu 1 wirtualna sieć zarządzanie i konfiguracja Wirtualizator typu 1 rozwiązania open source Środowiska do konteneryzacji Docker, LXC	15

WYKŁAD		
LP	TEMATYKA ZAJĘĆ OPIS SZCZEGÓŁOWY BLOKÓW TEMATYCZNYCH	LICZBA GODZIN
W1	Rola, zadania i ogólna zasada działania systemów wirtualizacji,. Rozwiązania komercyjne i open source wirtualizacji typu-1 oraz typu-2. Wirtualizacja infrastruktury sieci komputerowej, zastosowanie pamięci masowych (iSCSI) Przedstawienie aktualnie stosowanych rozwiązań informatycznych z zakresu wirtualizacji stacji roboczych, serwerów sieciowych i innych zasobów systemów informatycznych. Wirtualizacja z wykorzystaniem wspólnego jądra, konteneryzacja (Docker, LXC)	15

7 NARZĘDZIA DYDAKTYCZNE

N1 Wykłady

N2 Ćwiczenia laboratoryjne

8 OBCIĄŻENIE PRACĄ STUDENTA

FORMA AKTYWNOŚCI	ŚREDNIA LICZBA GODZIN NA ZREALIZOWANIE AKTYWNOŚCI
Godziny kontaktowe z nauczycielem akademickim, w tym:	
Godziny wynikające z planu studiów	30
Konsultacje przedmiotowe	4
Egzaminy i zaliczenia w sesji	0
Godziny bez udziału nauczyciela akademickiego wynikające z nakładu pracy studenta, w tym:	
Przygotowanie się do zajęć, w tym studiowanie zalecanej literatury	12
Opracowanie wyników	0
Przygotowanie raportu, projektu, prezentacji, dyskusji	14
SUMARYCZNA LICZBA GODZIN DLA PRZEDMIOTU WYNIKAJĄCA Z CAŁEGO NAKŁADU PRACY STUDENTA	60
SUMARYCZNA LICZBA PUNKTÓW ECTS DLA PRZEDMIOTU	2.00

9 SPOSOBY OCENY

OCENA FORMUJĄCA

F1 Test z wykładu

F2 Ćwiczenie praktyczne

F3 Sprawozdanie z ćwiczenia laboratoryjnego

OCENA PODSUMOWUJĄCA

P1 Średnia ważona ocen formujących

WARUNKI ZALICZENIA PRZEDMIOTU

W1 Pozytywna ocena z wykładu

W2 Pozytywna ocena z laboratoriów

W3 Obecność studenta na min. 75% zajęć laboratoryjnych

KRYTERIA OCENY

EFEKT KSZTAŁCENIA 1	
NA OCENĘ 3.0	Student zna i rozumie w podstawowym zakresie pojęcie wirtualizatora typu 1.

EFEKT KSZTAŁCENIA 2	
NA OCENĘ 3.0	Student zna i rozumie w podstawowym zakresie pojęcie wirtualizatora typu 2.
EFEKT KSZTAŁCENIA 3	
NA OCENĘ 3.0	Student zna i rozumie w podstawowym zakresie aktualnie stosowane rozwiązania z zakresu wirtualizacji stacji roboczych, serwerów sieciowych i innych zasobów systemów informatycznych.
EFEKT KSZTAŁCENIA 4	
NA OCENĘ 3.0	Student potrafi w podstawowym zakresie zastosować zdobytą wiedzę do zaprojektowania i realizacji prostego rozwiązania wirtualizacyjnego.

10 MACIERZ REALIZACJI PRZEDMIOTU

EFEKT KSZTAŁCENIA	ODNIESIENIE DANEGO EFEKTU DO SZCZEGÓŁOWYCH EFEKTÓW ZDEFINIOWANYCH DLA PROGRAMU	CELE PRZEDMIOTU	TREŚCI PROGRAMOWE	NARZĘDZIA DYDAKTYCZNE	SPOSOBY OCENY
EK1	K2_W17 K2_U21 M2_K01 M2_K04	Cel 1	L1 W1	N1 N2	F1 F2 F3 P1
EK2	K2_W17 K2_U21 M2_K01 M2_K04	Cel 1	L1 W1	N1 N2	F1 F2 F3 P1
EK3	K2_W17 K2_U21 M2_K01 M2_K04	Cel 1	L1 W1	N1 N2	F1 F2 F3 P1
EK4	K2_W17 K2_U21 M2_K01 M2_K04	Cel 1	L1 W1	N1 N2	F1 F2 F3 P1

11 WYKAZ LITERATURY**12 INFORMACJE O NAUCZYCIELACH AKADEMICKICH****OSOBA ODPOWIEDZIALNA ZA KARTĘ**

dr hab. inż., prof. PK Jacek Pietraszek (kontakt: jacek.pietraszek@pk.edu.pl)

OSOBY PROWADZĄCE PRZEDMIOT

1 pracownicy Instytutu Informatyki Stosowanej (kontakt:)

13 ZATWIERDZENIE KARTY PRZEDMIOTU DO REALIZACJI

(miejscowość, data)

(odpowiedzialny za przedmiot)

(dziekan)

PRZYJMUJĘ DO REALIZACJI (data i podpisy osób prowadzących przedmiot)

.....