

Zagadnienia do egzaminu licencjackiego

1. Podstawowe funkcje języka naturalnego.
2. Symbol językowy, trójkąt semiotyczny.
3. Relacje paradygmatyczne i relacje syntagmatyczne.
4. Przetwarzanie informacji wzrokowej w mózgu, 2 drogi rozpoznawania informacji wzrokowej w mózgu: 'co' ('what') i 'gdzie' ('where') / 'jak' ('how').
5. Proces uwagi (uwaga a percepcja, myślenie, język, cele uwagi).
6. Funkcje środków stylistycznych w tekstach.
7. Odbiór i odbiorca tekstu użytkowego i literackiego w różnych mediach; pojęcie odbiorcy modelowego.
8. Na czym polega performatywność wypowiedzi? Przykłady codziennych praktyk.
9. Gatunki użytkowe a kwestia literackości.
10. Zastosowanie i recepcja hipertekstu w kulturze.
11. Intertekstualność i relacje intertekstualne.
12. Perswazja językowa i wizualna na stronach internetowych – sposoby wpływania na odbiorcę.
13. Znak, symbol, alegoria.
14. Kultura symboliczna – zakres pojęcia i metody badawcze.
15. Trzy rozumienia pojęcia mitu.
16. Antropologia obrazu jako metoda badania rzeczywistości wizualnej.
17. Kolor „w komputerze” a kolor w świecie fizycznym.
18. Zestawy kolorystyczne przy tworzeniu strony internetowej, koło barw.
19. Kolor jako znak, kształtowanie kolorystyczne strony w kontekście jej tematyki.
20. Podstawy webwritingu – kompozycja, styl i układ graficzny tekstów użytkowych.
21. Typografia: czcionki szeryfowe i bezszeryfowe, kursywa, interlinia, akapit, wyrównanie.
22. Idea i zastosowanie „prostego języka” (plain language).
23. Projektowanie serwisu WWW.
24. Testowanie strony; tester strony; użytkownik docelowy.
25. Struktura logiczna serwisu WWW.
26. Ergonomia strony WWW z punktu widzenia użytkownika: percepcja, uwaga, nawyk.
27. Strony dla niepełnosprawnych, WCAG2.
28. Graficzny interfejs użytkownika, funkcje elementów GUI.
29. Grafika wektorowa a bitmapowa, formaty graficzne.
30. Animacja komputerowa.

31. Zasadnicze elementy dokumentu HTML.
32. Kaskadowe arkusze stylów.
33. Systemy zarządzania treścią: CMS: budowa i funkcje.
34. Bazy danych: pojęcie bazy danych, typy baz, funkcje bazy danych w systemie interakcyjnym.
35. Statyczne i dynamiczne strony WWW.
36. Algorytmy: pojęcie algorytmu, iteracja, rekurencja – przykłady.
37. Struktury danych: pierwotne (liczba, łańcuch znaków, wartość logiczna) i złożone (tablica, lista, tablica asocjacyjna, graf).
38. Programowanie proceduralne.
39. Programowanie obiektowe.
40. Kompilator i interpreter, przykłady języków kompilowanych i interpretowanych.
41. System operacyjnych: funkcje i struktura.
42. Interfejs programisty API, API systemu operacyjnego.
43. Sieć Internet: model warstwowy, podstawowe protokoły, adresacja IP.
44. Metody klasyczne rozwoju oprogramowania (model kaskadowy, realizacja przyrostowa, model spiralny, Unified Process)
45. Podejście zwinne (agile) do rozwoju oprogramowania.
46. Metody i narzędzia analizy wymagań użytkownika (klasyczne i zwinne).
47. Metodyka strukturalna modelowania i projektowania systemów informatycznych.
48. Metodyka obiektowa modelowania i projektowania systemów informatycznych.
49. Język UML.
50. Modelowanie związków encji.
51. Podstawowe pojęcia relacyjnych baz danych: anomalie, klucze, transakcje, indeksy.
52. Normalizacja baz danych.
53. Podstawy SQL.