

Zagadnienia na egzamin magisterski GE

Zarządzanie aplikacjami internetowymi – G.Pawlak

1. Omów protokoły i metody routing w sieci typu P2P. Podaj przykłady dla różnych architektur tych sieci oraz typów semantycznych i niesemantycznych.
2. Porównaj technologie klient-serwer i P2P w systemach zarządzania treścią. Podaj wady i zalety każdego z tych rozwiązań.
3. Podaj mechanizm routingu i indeksowania zawartości w sieciach internetowych - drzewo Plaxtona.
4. Omów zasady dystrybucji TV i VoD w sieciach internetowych. Wady zalety przykładowych rozwiązań.
5. Omów problem "zaufania" w sieciach internetowych. Mechanizmy weryfikacji i przykłady systemów opartych o budowę zaufania.

Organizacja usług komercyjnych w Internecie – A.Urbański

1. Wymienić i omówić główne funkcjonalności sklepu internetowego.
2. Wymienić i omówić główne funkcjonalności serwisu bankowego.
3. Wymienić przykładowe niefinansowe usługi komercyjne realizowane przez internet i omówić problemy z tym związane.

Programowanie gier – P.Wojciechowski

1. Wymienić podstawowe różnice między bibliotekami OpenGL i DirectX.
2. Podać przykład wybranego modelu oświetlenia sceny 3D.
3. Wymienić sposoby animacji obiektów sceny 3D na przykładzie aplikacji Blender.
4. Omówić programowalny potok kart graficznych.

Przetwarzanie mobilne i komunikacja ruchoma – M.Sobczak

1. Aktualizacja położenia użytkownika w systemie GSM.
2. Błędy satelitarnych systemów nawigacyjnych i sposoby na poprawę dokładności pozycjonowania.

Produkt cyfrowy – A.Wojciechowski

1. Charakterystyka modeli biznesowych stosowanych przez podmioty prowadzące działalność w sieci Internet.
2. Klasyfikacja produktów cyfrowych.
3. Charakterystyka i sposoby realizacji usług informacyjnych wyzwalanych zdarzeniami.
4. Problem optymalnej realizacji zakupu koszyka klienckiego złożonego z wielu produktów.

Inżynieria wymagań – M Ochodek

1. Wymagania funkcjonalne i przypadki użycia
2. Wymagania pozafunkcjonalne i ISO 9126
3. Modelowanie procesów biznesowych

Systemy zarządzania treścią – M.Borowski

1. W jaki sposób można scharakteryzować System Zarządzania Treścią. Podaj podstawowe cechy funkcjonalne takiego systemu.
2. Czy autoryzacja i uwierzytelnianie to to samo? Jeśli nie, jaka jest różnica?
3. Omówić zakres stosowalności (wady, zalety w zależności od przypadków użycia) znanych technologii internetowych (XHTML, HTML5, Flex, Silverlight, GWT i innych).

Ocena efektywności systemów komputerowych – M.Drozdowski

1. Miary efektywności systemów komputerowych
2. Monitory wydajności systemów komputerowych
3. Obciążenia testowe w badaniu wydajności z historycznymi przykładami (benchmarkami)
4. Planowanie wydajności systemów komputerowych.

Zastosowania informatyki w marketingu – P.Łukasiak

1. Jakie technologie informatyczne wykorzystywane są w marketingu. Wymień rodzaje i krótko je scharakteryzuj, podaj przykłady.
2. E-marketing - definicja, przykłady, praktyczne zastosowanie.
3. Advergaming i marketing wirusowy - definicja, przykłady, praktyczne zastosowanie

Modelowanie procesów gospodarczych – R.Klaus

1. Scharakteryzuj podejście procesowe (Business Process Orientation).
2. Scharakteryzuj pojęcia identyfikacja i parametryzacja procesów biznesowych.
3. Scharakteryzuj BPMN i PBEL.
4. Scharakteryzuj systemy ERP, CRM, SCM z uwzględnieniem e-biznesu

Zastosowania informatyki w logistyce – R.Walkowiak/G.Pawlak

1. Omówić konflikty w sferze kosztów całkowitych logistyki.
2. Określić wielkość i warunki obowiązywania optymalnej wielkości zamówienia.
3. Na czym polega efekt "byczego bicia" - (ang. Bull whip effect) w łańcuchu dostaw i jakie są sposoby jego unikania?
4. Podaj sformułowanie zagadnienia transportowego dla floty pojazdów o różnych typach.

Bogate aplikacje internetowe – A.Urbański

1. Wymienić i krótko scharakteryzować podstawowe technologie umożliwiające tworzenie Bogatych Aplikacji Internetowych.
2. Omówić konstrukcje umożliwiające asynchroniczną komunikację w aplikacjach opartych na plug-in FLASH.
3. Omówić konstrukcje umożliwiające asynchroniczną komunikację w aplikacjach opartych na AJAX.

Techniki multimedialne – E.Łukasik

1. Wykorzystanie multimediiów w projektowaniu interfejsu użytkownika.
2. Podstawy kompresji wideo.
3. Kodowanie parametryczne sygnału mowy oraz szerokopasmowych sygnałów fonicznych.
4. MPEG-7 i wyszukiwanie informacji multimedialnej na podstawie treści.
5. Prawo autorskie w odniesieniu do multimediiów.