

WYDZIAŁ PODSTAWOWYCH PROBLEMÓW TECHNIKI						
KARTA PRZEDMIOTU						
Nazwa w języku polskim	:	Programowanie Zespołowe				
Nazwa w języku angielskim	:	Group Programming				
Kierunek studiów	:	Informatyka				
Specjalność (jeśli dotyczy)	:					
Stopień studiów i forma	:	inżynierskie, stacjonarne				
Rodzaj przedmiotu	:	obowiązkowy				
Kod przedmiotu	:	E1_I08				
Grupa kursów	:	TAK				
		Wykład	Ćwiczenia	Laboratorium	Projekt	Seminarium
Liczba godzin zajęć zorganizowanych w Uczelni (ZZU)				30		
Liczba godzin całkowitego nakładu pracy studenta (CNPS)				120		
Forma zaliczenia		zaliczenie				
Dla grupy kursów zaznaczyć kurs końcowy		X				
Liczba punktów ECTS				2		
w tym liczba odpowiadająca zajęciom o charakterze praktycznym (P)				2		
w tym liczba punktów odpowiadająca zajęciom wymagającym bezpośredniego kontaktu (BK)				2		
WYMAGANIA WSTĘPNE W ZAKRESIE WIEDZY, UMIEJĘTNOŚCI I INNYCH KOMPETENCJI						
Zaliczony kurs Wstęp do Programowania lub podobny. Znajomość podstaw technik potrzebnych do implementacji relacyjnych baz danych oraz podstaw protokołów sieciowych.						
CELE PRZEDMIOTU						
C1 Celem jest przygotowanie studentów do zespołowej pracy programistycznej						

PRZEDMIOTOWE EFEKTY KSZTAŁCENIA

Z zakresu wiedzy studenta:

W1 Wiedza z zakresu podstawowych metodyk pracy zespołowej w tworzeniu oprogramowania

Z zakresu umiejętności studenta:

U1 Umie zaprojektować system średniej wielkości.

U2 Potrafi implemetować średniej wielkości systemy informatyczne

U3 Potrafi stworzyć dokumentację techniczną stworzonego systemu

U4 Potrafi testować system informatyczny.

Z zakresu kompetencji społecznych studenta:

K1 Potrafi współpracować przy tworzeniu projektu programistycznego

K2 Potrafi zaprezentować produkt programistyczny oraz szkolić użytkowników

TREŚCI PROGRAMOWE

Forma zajęć - laboratorium

Lab1	Przygotowanie do stworzenia projektu	2h
Lab2	Projekt	8h
Lab3	Stworzenie kodu programu	14h
Lab4	Testowanie i walidacja	4h
Lab5	Wdrożenie systemu	2h

STOSOWANE NARZĘDZIA DYDAKTYCZNE

1. Tworzenie projektów programistycznych
2. Praca własna studentów

OCENA OSIĄGNIĘCIA PRZEDMIOTOWYCH EFEKTÓW KSZTAŁCENIA

Oceny	Numer efektu kształcenia	Sposób oceny efektu kształcenia
F1	W1-W1, U1-U4, K1-K2	Ocen jakości kodu
$P=100\%*F1$		

LITERATURA PODSTAWOWA I UZUPEŁNIAJĄCA

1. Literaturę do przedmiotu stanowi dokumentacja wykorzystywanych narzędzi programistycznych

OPIEKUN PRZEDMIOTU

dr Marek Klonowski

MACIERZ POWIĄZANIA EFEKTÓW KSZTAŁCENIA DLA PRZEDMIOTU
Programowanie Zespołowe
Z EFEKTAMI KSZTAŁCENIA NA KIERUNKU INFORMATYKA

Przedmiotowy efekt kształcenia	Odniesienie przedmiotowego efektu do efektów kształcenia zdefiniowanych dla kierunku studiów i specjalności (o ile dotyczy)	Cele przedmiotu**	Treści programowe**	Numer narzędzia dydaktycznego**
W1	K1_W04 K1_W05 K1_W15 K1_W17	C1	Lab1-Lab5	2
U1	K1_U02 K1_U08 K1_U15 K1_U19	C1	Lab1-Lab5	1 2
U2	K1_U01 K1_U03 K1_U10 K1_U17 K1_U18 K1_U19 K1_U20	C1	Lab1-Lab5	1 2
U3	K1_U03 K1_U04 K1_U07 K1_U08	C1	Lab1-Lab5	1 2
U4	K1_U03 K1_U09 K1_U10 K1_U11 K1_U17	C1	Lab1-Lab5	1 2
K1	K1_K01 K1_K06 K1_K07 K1_K15	C1	Lab1-Lab5	1 2
K2	K1_K01 K1_K04 K1_K06 K1_K14	C1	Lab1-Lab5	1 2