

WYDZIAŁ PODSTAWOWYCH PROBLEMÓW TECHNIKI						
KARTA PRZEDMIOTU						
Nazwa w języku polskim	:	Metody Wytwarzania Oprogramowania				
Nazwa w języku angielskim	:	Software Development Methods				
Kierunek studiów	:	Informatyka				
Specjalność (jeśli dotyczy)	:					
Stopień studiów i forma	:	inżynierskie, stacjonarne				
Rodzaj przedmiotu	:	wybieralny				
Kod przedmiotu	:	E1_W32				
Grupa kursów	:	TAK				
		Wykład	Ćwiczenia	Laboratorium	Projekt	Seminarium
Liczba godzin zajęć zorganizowanych w Uczelni (ZZU)		30		30		
Liczba godzin całkowitego nakładu pracy studenta (CNPS)		60		120		
Forma zaliczenia		zaliczenie				
Dla grupy kursów zaznaczyć kurs końcowy		X				
Liczba punktów ECTS		3		3		
w tym liczba odpowiadająca zajęciom o charakterze praktycznym (P)				3		
w tym liczba punktów odpowiadająca zajęciom wymagającym bezpośredniego kontaktu (BK)		3		3		
WYMAGANIA WSTĘPNE W ZAKRESIE WIEDZY, UMIEJĘTNOŚCI I INNYCH KOMPETENCJI						
CELE PRZEDMIOTU						
C1 Przedstawienie technik wytwarzania oprogramowania stosowanych w firmach informatycznych						
C2 Przejście przez wszystkie fazy tworzenia systemu informatycznego						

PRZEDMIOTOWE EFEKTY KSZTAŁCENIA

Z zakresu wiedzy studenta:

W1 Zna metodyki wytwarzania projektów informatycznych

W2 Zna podstawowe pojęcia związane z zarządzaniem projektami, zakresem projektu oraz planowaniem projektu

W3 Zna pojęcia związane z zarządzaniem jakością i ryzykiem w projekcie

Z zakresu umiejętności studenta:

U1 Potrafi zdefiniować zakres i zaplanować tworzenie projektu

U2 Potrafi oszacować koszty i ryzyko projektu

U3 Potrafi tworzyć funkcjonalność systemu informatycznego

U4 Potrafi zaprojektować i udokumentować system informatyczny

Z zakresu kompetencji społecznych studenta:

K1 Posiada zdolność współpracy z innymi specjalistami w zakresie tworzenia projektów informatycznych

TREŚCI PROGRAMOWE

Forma zajęć - wykłady

Wy1	Podstawy zarządzania projektami	2h
Wy2	Rozpoczęcie i zakres projektu	2h
Wy3	Planowanie projektu	4h
Wy4	Metodyki tworzenia oprogramowania	8h
Wy5	Zarządzanie kosztami w projekcie	4h
Wy6	Zarządzanie jakością w projekcie	2h
Wy7	Zarządzanie ryzykiem projektowym	2h
Wy8	Dokumentowanie projektu	2h
Wy9	Porównanie metodyk tworzenia oprogramowania	2h

Forma zajęć - laboratorium

Lab1	Deklaracja tematu tworzonego systemu	4h
Lab2	Tworzenie projektu dla pierwszej wersji systemu	4h
Lab3	Implementacja pierwszej wersji systemu	4h
Lab4	Tworzenie projektu dla drugiej wersji systemu	4h
Lab5	Implementacja drugiej wersji systemu	4h
Lab6	Tworzenie projektu dla końcowej wersji systemu	4h
Lab7	Implementacja końcowej wersji systemu	6h

STOSOWANE NARZĘDZIA DYDAKTYCZNE

1. Wykład tradycyjny
2. Wykład multimedialny
3. Tworzenie projektów programistycznych

OCENA OSIĄGNIĘCIA PRZEDMIOTOWYCH EFEKTÓW KSZTAŁCENIA		
Oceny	Numer efektu kształcenia	Sposób oceny efektu kształcenia
F1	W1-W3, K1-K1	Kolokwium zaliczeniowe
F2	U1-U4, K1-K1	Średnia ocen z realizacji etapów projektu
$P=50\%*F1+50\%*F2$		
LITERATURA PODSTAWOWA I UZUPEŁNIAJĄCA		
1. A Guide to the Project Management Body of Knowledge		
OPIEKUN PRZEDMIOTU		
dr Wojciech Macyna		

MACIERZ POWIĄZANIA EFEKTÓW KSZTAŁCENIA DLA PRZEDMIOTU
Metody Wytwarzania Oprogramowania
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_W05 K1_W15 K1_W17	C1	Wy1-Wy9	1 2
W2	K1_W17	C1	Wy1-Wy9	1 2
W3	K1_W15 K1_W17	C1	Wy1-Wy9	1 2
U1	K1_U02 K1_U03 K1_U04	C1	Lab1-Lab7	3
U2	K1_U17 K1_U32	C1	Lab1-Lab7	3
U3	K1_U03 K1_U12 K1_U21 K1_U23 K1_U28	C1	Lab1-Lab7	3
U4	K1_U01 K1_U03 K1_U15 K1_U19	C1	Lab1-Lab7	3
K1	K1_K01 K1_K06	C1 C2	Wy1-Wy9 Lab1-Lab7	1 2 3