

| WYDZIAŁ PODSTAWOWYCH PROBLEMÓW TECHNIKI | | | | | | |
|--|---|--|-----------|--------------|---------|------------|
| KARTA PRZEDMIOTU | | | | | | |
| Nazwa w języku polskim | : | Zespołowy Projekt Programistyczny | | | | |
| Nazwa w języku angielskim | : | Team Programming | | | | |
| Kierunek studiów | : | Informatyka | | | | |
| Specjalność (jeśli dotyczy) | : | | | | | |
| Stopień studiów i forma | : | magisterskie, stacjonarne | | | | |
| Rodzaj przedmiotu | : | obowiązkowy | | | | |
| Kod przedmiotu | : | E2_AI06 | | | | |
| Grupa kursów | : | TAK | | | | |
| | | Wykład | Ćwiczenia | Laboratorium | Projekt | Seminarium |
| Liczba godzin zajęć zorganizowanych w Uczelni (ZZU) | | 15 | 15 | 30 | | |
| Liczba godzin całkowitego nakładu pracy studenta (CNPS) | | 30 | 30 | 60 | | |
| Forma zaliczenia | | zaliczenie | | | | |
| Dla grupy kursów zaznaczyć kurs końcowy | | X | | | | |
| Liczba punktów ECTS | | 1 | 1 | 2 | | |
| w tym liczba odpowiadająca zajęciom o charakterze praktycznym (P) | | | 1 | 2 | | |
| w tym liczba punktów odpowiadająca zajęciom wymagającym bezpośredniego kontaktu (BK) | | 1 | 1 | 2 | | |
| WYMAGANIA WSTĘPNE W ZAKRESIE WIEDZY, UMIEJĘTNOŚCI I INNYCH KOMPETENCJI | | | | | | |
| Wymagane jest zaliczenie modułów: 1. Kurs programowania 2. Bazy Danych i Zarządzanie Informacją 3. Algorytmy i Struktury Danych 4. Programowanie Zespołowe | | | | | | |
| CELE PRZEDMIOTU | | | | | | |
| C1 Przedstawienie metodyk i praktyk zespołowego tworzenia projektu | | | | | | |
| C2 Omówienie podstawowych technik związanych z zespołowym podejściem do tworzenia projektu | | | | | | |
| C3 Zespołowe zaprojektowanie i zaimplementowanie aplikacji informatycznej | | | | | | |

PRZEDMIOTOWE EFEKTY KSZTAŁCENIA

Z zakresu wiedzy studenta:

W1 Posiada podstawową wiedzę na temat zarządzania projektami

W2 Posiada wiedzę na temat metodyk zarządzania projektem informatycznym

W3 Zna diagramy UML

Z zakresu umiejętności studenta:

U1 Potrafi stworzyć system informatyczny

U2 Potrafi tworzyć diagramy UML

U3 Potrafi oszacować pracochłonność oraz koszty projektu

U4 Potrafi w praktyce stosować metodyki zarządzania projektem

Z zakresu kompetencji społecznych studenta:

K1 Umie pracować w grupie projektowej tworzącej system informatyczny

TREŚCI PROGRAMOWE

Forma zajęć - wykłady

| | | |
|-----|---|----|
| Wy1 | Podstawy zarządzania projektami | 1h |
| Wy2 | Planowanie, realizacja i kontrola projektu | 2h |
| Wy3 | Metodyki zarządzania projektem informatycznym | 4h |
| Wy4 | Diagramy UML | 4h |
| Wy5 | Wzorce projektowe | 2h |
| Wy6 | Testowanie systemów informatycznych | 2h |

Forma zajęć - ćwiczenia

| | | |
|-----|----------------------------------|----|
| Ćw1 | Podstawy zarządzania projektami | 1h |
| Ćw2 | Tematy i zakres projektów | 2h |
| Ćw3 | Przykładowy system informatyczny | 2h |
| Ćw4 | Projekty programistyczne | 4h |
| Ćw5 | Diagramy UML | 2h |

Forma zajęć - laboratorium

| | | |
|------|----------------------------|----|
| Lab1 | Rozpoczęcie projektu | 2h |
| Lab2 | Projekt aplikacji | 6h |
| Lab3 | Implementacja aplikacji I | 6h |
| Lab4 | Implementacja aplikacji II | 6h |
| Lab5 | Dokumentacja aplikacji | 4h |
| Lab6 | Prezentacja aplikacji | 6h |

STOSOWANE NARZĘDZIA DYDAKTYCZNE

1. Wykład tradycyjny
2. Wykład multimedialny
3. Praca własna studentów

OCENA OSIĄGNIĘCIA PRZEDMIOTOWYCH EFEKTÓW KSZTAŁCENIA

| Oceny | Numer efektu kształcenia | Sposób oceny efektu kształcenia |
|-----------------------------|--------------------------|---|
| F1 | W1-W3, K1-K1 | Kolokwium |
| F2 | U1-U4, K1-K1 | Dwa sprawdziany |
| F3 | U1-U4, K1-K1 | Stworzenie i zaprezentowanie projektu zespołowego |
| $P=25\%*F1+25\%*F2+50\%*F3$ | | |

LITERATURA PODSTAWOWA I UZUPEŁNIAJĄCA

1. A. Koszlajda, Zarządzanie projektami IT. Przewodnik po metodykach, Helion 2010
2. D. Haughey, The Project Management Body of Knowledge (PMBOK)
3. C. Larman, UML i wzorce projektowe. Analiza i projektowanie obiektowe oraz iteracyjny model wytwarzania aplikacji. Wydanie III, Helion 2011
4. S. Wrycza, B. Marcinkowski, K. Wyrzykowski, Język UML 2.0 w modelowaniu systemów informatycznych, Helion 2006

OPIEKUN PRZEDMIOTU

dr Wojciech Macyna

MACIERZ POWIĄZANIA EFEKTÓW KSZTAŁCENIA DLA PRZEDMIOTU
Zespołowy Projekt Programistyczny
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 | K2_W01 K2_W06 K2_W07 K2_W11 | C1 | Wy1-Wy6 | 1 2 3 |
| W2 | K2_W01 K2_W06 K2_W07 | C1 | Wy1-Wy6 | 1 2 3 |
| W3 | K2_W01 K2_W07 K2_W09 | C1 | Wy1-Wy6 | 1 2 3 |
| U1 | K2_U19 K2_U22 | C2 C3 | Ćw1-Ćw5 Lab1-Lab6 | 3 |
| U2 | K2_U15 K2_U22 | C2 C3 | Ćw1-Ćw5 Lab1-Lab6 | 3 |
| U3 | K2_U17 K2_U22 | C2 C3 | Ćw1-Ćw5 Lab1-Lab6 | 3 |
| U4 | K2_U22 | C2 C3 | Ćw1-Ćw5 Lab1-Lab6 | 3 |
| K1 | K2_K01 K2_K06 K2_K07 | C1 C2 C3 | Wy1-Wy6 Ćw1-Ćw5 Lab1-Lab6 | 1 2 3 |