


KAPITAŁ LUDZKI
 NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

 Projekt współfinansowany przez
 Unię Europejską w ramach
 Europejskiego Funduszu
 Społecznego

UNIA EUROPEJSKA
 EUROPEJSKI
 FUNDUSZ SPOŁECZNY


Nazwa przedmiotu		Kod ECTS	
Projekt zespołowy II		11.3.1496	
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot			
Instytut Informatyki			
Studia			
wydział	kierunek	poziom	drugiego stopnia
Wydział Matematyki, Fizyki i Informatyki	Informatyka	forma	stacjonarne
		moduł	wszystkie
		specjalnościowy	wszystkie
		specjalizacja	wszystkie
Nazwisko osoby prowadzącej (osób prowadzących)			
dr Hanna Furmańczyk; mgr Radosław Ziemann; dr Jakub Neumann; prof. UG, dr hab. Piotr Arłukowicz; dr Monika Rosicka			
Formy zajęć, sposób ich realizacji i przypisana im liczba godzin		Liczba punktów ECTS	
Formy zajęć		6 Przedmiot w wymiarze 30h laboratorium + praca własna studenta.	
Ćw. laboratoryjne			
Sposób realizacji zajęć			
zajęcia w sali dydaktycznej			
Liczba godzin			
Ćw. laboratoryjne: 30 godz.			
Termin realizacji przedmiotu			
2022/2023 zimowy			
Status przedmiotu		Język wykładowy	
obowiązkowy		polski	
Metody dydaktyczne		Forma i sposób zaliczenia oraz podstawowe kryteria oceny lub wymagania egzaminacyjne	
<ul style="list-style-type: none"> - Dyskusja - Metoda projektów (projekt badawczy, wdrożeniowy, praktyczny) - Praca w grupach 		Sposób zaliczenia	
		Zaliczenie na ocenę	
		Formy zaliczenia	
		<ul style="list-style-type: none"> - wykonanie pracy zaliczeniowej - projekt lub prezentacja - wykonanie pracy zaliczeniowej - wykonanie określonej pracy praktycznej 	
		Podstawowe kryteria oceny	
		Umiejętność pracy grupowej, systematyczność, dotrzymanie terminów realizacji przyjętych zobowiązań, realizacja prostego projektu informatycznego	
Sposób weryfikacji założonych efektów uczenia się			

zakładany efekt kształcenia	projekt	referat	raport	aktywność w dyskusji	obserwacja postawy
Wiedza					
K_W06					x
P_W01					x
Umiejętności					
K_U07	x	x	x	x	
K_U10				x	x
P_K01	x		x		
P_K02	x			x	x
P_K03	x				
P_K04	x			x	
P_K05	x	x	x	x	
P_K06	x			x	
P_K07	x	x	x		
P_K08	x	x		x	
P_K09				x	x
Kompetencje społeczne					
K_K01		x		x	
K_K02	x	x	x	x	x
K_K03		x		x	x
K_K04					x
P_K01		x		x	
P_K02	x	x	x	x	x
P_K03		x		x	x
P_K04					x

Określenie przedmiotów wprowadzających wraz z wymogami wstępnymi**A. Wymagania formalne**

Brak.

B. Wymagania wstępne

Umiejętność budowania współczesnych aplikacji przy użyciu wybranych przez studenta technologii

Cele kształcenia

Celem przedmiotu jest zapoznanie studentów ze sposobami, narzędziami, metodologiami pracy w projektach grupowych oraz umożliwienie realizacji projektów również wg pomysłów studentów. Podniesienie kompetencji w zakresie umiejętności pracy w zespole. Wybrane zespoły będą realizowały projekty badawczo-rozwojowe przygotowane i nadzorowane przez firmy współpracujące z uczelnią.

Treści programowe

- popularne metodyki prowadzenia projektów informatycznych
- narzędzia wspomagające grupową pracę nad projektem informatycznym

Wykaz literatury

- Philips J.: Zarządzanie projektami IT. Gliwice. Helion. 2011.
- Wysocki R.K.: Effective Project Management: Traditional, Agile, Extreme. Indianapolis. 2009. Wiley Publishing Inc.

Kierunkowe efekty uczenia się

Student:

K_W06: zna dobrze zasady bezpieczeństwa i higieny pracy w zawodzie informatyka

K_U07: potrafi pracować zespołowo oraz kierować pracą projektów, które mają charakter długofalowy, potrafi zarządzać swoim czasem oraz podejmować zobowiązania i dotrzymywać terminy, porozumiewać się przy użyciu

Wiedza

Student:

P_W01: zna podstawowe zasady bezpieczeństwa obowiązujące w sali komputerowej (K_W06)

Umiejętności

Student:

P_U01: potrafi wytwarzać oprogramowanie w zespole, wykorzystując to tego

<p>różnych technik w tym z wykorzystaniem dedykowanych narzędzi</p> <p>K_U10: potrafi określić kierunki dalszego uczenia się i zrealizować proces samokształcenia</p> <p>K_K01: zna ograniczenia własnej wiedzy i rozumie potrzebę dalszego uczenia się</p> <p>K_K02: jest gotów do pracy zespołowej i kierowania zespołem, rozumie konieczność systematycznej pracy nad projektami, które mają charakter długofalowy, m. in. potrafi rozplanować pracę w grupie, umie określić priorytety pracy</p> <p>K_K03: potrafi i jest gotów formułować opinie na temat podstawowych zagadnień informatycznych</p> <p>K_K04: rozumie i docenia znaczenie uczciwości intelektualnej w działaniach własnych i innych osób; postępuje etycznie</p>	<p>narzędzia ułatwiające zarządzanie projektem (K_U07)</p> <p>P_U02: potrafi porozumiewać się przy użyciu różnych technik w środowisku zawodowym oraz w innych środowiskach, w tym w języku angielskim oraz z wykorzystaniem narzędzi informatycznych (K_U07)</p> <p>P_U03: potrafi pisać, uruchamiać i testować programy w wybranym środowisku programistycznym (K_U07)</p> <p>P_U04: ocenia przydatność różnych paradygmatów i związanych z nimi środowisk programistycznych do rozwiązywania różnego typu problemów (K_U07)</p> <p>K_U05: potrafi ocenić, na podstawowym poziomie, przydatność metod i narzędzi informatycznych (K_U07)</p> <p>K_U06: potrafi - zgodnie z zadaną specyfikacją - zaprojektować oraz zrealizować prosty system informatyczny (K_U07)</p> <p>K_U07: tworzy, ocenia i realizuje plan testowania (K_U07)</p> <p>K_U08: jest przygotowany do efektywnego uczestniczenia w inspekcji oprogramowania (K_U07)</p> <p>K_U09: potrafi określić kierunki rozwoju własnego oraz wytwarzanego produktu (K_U10)</p>
	<p>Kompetencje społeczne (postawy)</p> <p>Student:</p> <p>P_K01: zna ograniczenia własnej wiedzy i rozumie potrzebę dalszego kształcenia (K_K01)</p> <p>P_K02: potrafi pracować w zespole, ma umiejętność rozdzielania pracy na członków zespołu (K_K02)</p> <p>P_K03: ma umiejętność prowadzenia dyskusji dot. tematów zespołowego wytwarzania oprogramowania (K_K03)</p> <p>P_K04: ma świadomość legalności używanych technologii oraz warunków licencji wytwarzanego oprogramowania (K_K04)</p>
<p>Kontakt</p> <p>hanna@inf.ug.edu.pl</p>	