


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		11.3.1296	
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot			
Instytut Informatyki			
Studia			
wydział	kierunek	poziom	drugiego stopnia
Wydział Matematyki, Fizyki i Informatyki	Informatyka	forma	niestacjonarne (zaoczne)
		moduł	wszystkie
		specjalnościowy	wszystkie
		specjalizacja	wszystkie
Nazwisko osoby prowadzącej (osób prowadzących)			
dr inż. Arkadiusz Mirakowski; dr Adam Kostulak; prof. UG, dr hab. Piotr Arłukowicz; dr Jakub Neumann			
Formy zajęć, sposób ich realizacji i przypisana im liczba godzin		Liczba punktów ECTS	
Formy zajęć		6 Przedmiot w wymiarze 20h laboratorium + praca własna studenta.	
Ćw. laboratoryjne			
Sposób realizacji zajęć			
zajęcia w sali dydaktycznej			
Liczba godzin			
Ćw. laboratoryjne: 20 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	
praca zespołowa		Sposób zaliczenia	
		Zaliczenie na ocenę	
		Formy zaliczenia	
		- wykonanie pracy zaliczeniowej - projekt lub prezentacja	
		- wykonanie pracy zaliczeniowej - wykonanie określonej pracy praktycznej	
		Podstawowe kryteria oceny	
		Umiejętność pracy grupowej, systematyczność, dotrzymywanie terminów realizacji przyjętych zobowiązań, realizacja prostego projektu informatycznego	
Sposób weryfikacji założonych efektów uczenia się			
zakładany efekt kształcenia	egzamin	kolokwium	projekt
			referat
			raport
			aktywność w dyskusji
			obserwacja postawy
Wiedza			
Umiejętności			
K_U07			
K_U10			
Kompetencje społeczne			
K_K01			
K_K02			
K_K03			X
K_K04			
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 <ul style="list-style-type: none"> popularne metodyki prowadzenia projektów informatycznych narzędzia wspomagające grupową pracę nad projektem informatycznym 	
Wykaz literatury <ul style="list-style-type: none"> 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 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 różnych technik w tym z wykorzystaniem dedykowanych narzędzi K_U10: potrafi określić kierunki dalszego uczenia się i zrealizować proces samokształcenia K_K01: zna ograniczenia własnej wiedzy i rozumie potrzebę dalszego uczenia się 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 K_K03: potrafi i jest gotów formułować opinie na temat podstawowych zagadnień informatycznych K_K04: rozumie i docenia znaczenie uczciwości intelektualnej w działaniach własnych i innych osób; postępuje etycznie	Wiedza Student: <ul style="list-style-type: none"> zna podstawowe metody projektowania, analizowania i programowania algorytmów, ma podstawową wiedzę na temat inżynierii oprogramowania, projektowania, narzędzi i środowisk wytwarzania oprogramowania, cyklu życia projektu informatycznego, specyfikacji oprogramowania, walidacji i weryfikacji, utrzymywania oprogramowania, zna podstawowe zasady bezpieczeństwa i higieny pracy w zawodzie informatyka
	Umiejętności Student: <ul style="list-style-type: none"> potrafi zastosować wiedzę matematyczną do formułowania, analizowania i rozwiązywania prostych zadań związanych z informatyką, potrafi pozyskiwać informacje z literatury, baz wiedzy, Internetu oraz innych wiarygodnych źródeł, integrować je, dokonywać ich interpretacji oraz wyciągać wnioski i formułować opinie, potrafi pracować w zespole informatyków, w tym także potrafi zarządzać swoim i innych czasem oraz podejmować zobowiązania i dotrzymywać terminów, potrafi porozumiewać się przy użyciu różnych technik w środowisku zawodowym oraz w innych środowiskach, w tym w języku angielskim oraz z wykorzystaniem narzędzi informatycznych, potrafi pisać, uruchamiać i testować programy w wybranym środowisku programistycznym, projektuje, analizuje pod kątem poprawności i złożoności obliczeniowej oraz programuje algorytmy; wykorzystuje podstawowe techniki algorytmiczne i struktur danych, posługuje się przyjętymi formatami reprezentacji różnego rodzaju danych stosownie do sytuacji, ocenia przydatność różnych paradygmatów i związanych z nimi środowisk programistycznych do rozwiązywania różnego typu problemów, potrafi ocenić, na podstawowym poziomie, przydatność metod i narzędzi informatycznych, potrafi - zgodnie z zadaną specyfikacją - zaprojektować oraz zrealizować prosty system informatyczny, tworzy, ocenia i realizuje plan testowania, jest przygotowany do efektywnego uczestniczenia w inspekcji oprogramowania, ma umiejętność posługiwania się przynajmniej jednym z najbardziej popularnych systemów zarządzania wersjami, posługuje się wzorcami projektowymi
	Kompetencje społeczne (postawy) Student:

- zna ograniczenia własnej wiedzy i rozumie potrzebę dalszego kształcenia,
- potrafi pracować zespołowo; rozumie konieczność systematycznej pracy nad wszelkimi projektami zespołowymi, które mają długofalowy charakter,
- rozumie i docenia znaczenie uczciwości intelektualnej w działaniach własnych i innych osób; postępuje etycznie,
- potrafi formułować opinie na temat podstawowych zagadnień informatycznych

Kontakt

arkadiusz.mirakowski@ug.edu.pl