


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 (Z)		11.3.2131										
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot												
Instytut Informatyki												
Studia												
wydział	kierunek	poziom	drugiego stopnia									
Wydział Matematyki, Fizyki i Informatyki	Informatyka	forma	niestacjonarne (zaoczne)									
		moduł	wszystkie									
		specjalnościowy specjalizacja	wszystkie									
Nazwisko osoby prowadzącej (osób prowadzących)												
dr Mikołaj Czechlewski; prof. UG, dr Jakub Neumann; dr Adam Kostulak; dr inż. Arkadiusz Mirakowski; prof. UG, dr Piotr Artukowicz												
Formy zajęć, sposób ich realizacji i przypisana im liczba godzin		Liczba punktów ECTS										
Formy zajęć		6 Przedmiot w wymiarze 20h laboratorium, praca własna studenta 130h. RAZEM 150h 6 ECTS.										
Ćw. laboratoryjne												
Sposób realizacji zajęć												
zajęcia w sali dydaktycznej												
Liczba godzin												
Ćw. laboratoryjne: 20 godz.												
Termin realizacji przedmiotu												
2023/2024 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										
		<table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>Próg zaliczenia</th> <th>Składowa oceny końcowej</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Systematyczność, dotrzymywanie terminów realizacji przyjętych zobowiązań.</td> <td>40%</td> <td>20%</td> </tr> <tr> <td>Realizacja prostego projektu informatycznego.</td> <td>50%</td> <td>80%</td> </tr> </tbody> </table>			Próg zaliczenia	Składowa oceny końcowej	Systematyczność, dotrzymywanie terminów realizacji przyjętych zobowiązań.	40%	20%	Realizacja prostego projektu informatycznego.	50%	80%
	Próg zaliczenia	Składowa oceny końcowej										
Systematyczność, dotrzymywanie terminów realizacji przyjętych zobowiązań.	40%	20%										
Realizacja prostego projektu informatycznego.	50%	80%										
Sposób weryfikacji założonych efektów uczenia się												

zakładany efekt kształcenia	egzamin	kolokwium	projekt	referat	raport	aktywność w dyskusji	obserwacja postawy
Wiedza							
Umiejętności							
K_U07							X
K_U10							X
Kompetencje społeczne							
K_K01							X
K_K02							X
K_K03					X		
K_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

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:

- 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:

- 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

mikolaj.czechlewski@ug.edu.pl