


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		11.3.2077	
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot			
Instytut Informatyki			
Studia			
wydział	kierunek	poziom	pierwszego stopnia
Wydział Matematyki, Fizyki i Informatyki	Informatyka	forma	stacjonarne
		moduł	wszystkie
		specjalnościowy	wszystkie
		specjalizacja	wszystkie
Nazwisko osoby prowadzącej (osób prowadzących)			
dr Hanna Furmańczyk; dr inż. Arkadiusz Mirakowski; dr Paweł Pączkowski; dr inż. Anna Nenca			
Formy zajęć, sposób ich realizacji i przypisana im liczba godzin		Liczba punktów ECTS	
Formy zajęć		3 Udział w zajęciach dydaktycznych, objętych planem studiów: 15h Praca własna studenta: 60h RAZEM: 75h	
Ćw. laboratoryjne			
Sposób realizacji zajęć			
zajęcia w sali dydaktycznej			
Liczba godzin			
Ćw. laboratoryjne: 15 godz.			
Termin realizacji przedmiotu			
2025/2026 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	
		wykonanie pracy zaliczeniowej - projekt lub prezentacja	
		Podstawowe kryteria oceny	
		Ocena końcowa składa się z oceny trudności wykonanego projektu, systematyczności pracy nad nim a także z oceny końcowej jego prezentacji na forum całej grupy ćwiczeniowej. W szczególności:	
		próg zaliczeniowy	składowa oceny końcowej
projekt		50%	100%
Sposób weryfikacji założonych efektów uczenia się			

zakładany efekt kształcenia	Praca w grupach	Metoda projektów (projekt badawczy, wdrożeniowy, praktyczny)	Dyskusja	Obserwacja postawy
Wiedza				
K_W04	x	x		
K_W10				x
P_W01	x	x		
P_W02	x	x		
P_W03	x	x		
P_W04				x
Umiejętności				
K_U02			x	
K_U04	x	x		x
K_U05	x	z		
K_U06	x	x		
K_U09	x	x		
P_U01			x	
P_U02	x	x		x
P_U03	x			
P_U04	x	x		
P_U05	x	x		
P_U06	x	x		
P_U07	x	x		
Kompetencje				
K_K01		x	x	
K_K02	x	x		
K_K03			x	
K_K04			x	x
P_K01		x	x	
P_K02	x	x		
P_K03			x	
P_K04			x	x

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

Brak.

B. Wymagania wstępne

Brak.

Cele kształcenia

Celem przedmiotu jest wykonanie w grupie wybranego większego projektu informatycznego. Podczas pracy nad projektem studenci uczą się pracować w zespole oraz prezentować wyniki swojej pracy przed grupą.

Zajęcia służą raportowaniu postępów pracy, natomiast student zobowiązanych jest do wykonania projektu w ramach pracy własnej.

Treści programowe

Oprócz pracy nad projektem możliwa jest dyskusja na temat zarządzania projektem informatycznym i pracy nad nim w grupie informatyków.

Wykaz literatury

Brak specyficznej literatury. Może być pomocna literatura/dokumentacja techniczna związana z technologiami użytymi do wykonania projektu.

Kierunkowe efekty uczenia się**Wiedza**

<p>Student:</p> <p>K_W04: ma uporządkowaną wiedzę w zakresie inżynierii oprogramowania, specyfikacji, walidacji i weryfikacji oprogramowania oraz narzędzi wspomagających proces wytwarzania oprogramowania</p> <p>K_W10: zna podstawowe zasady bezpieczeństwa i higieny pracy w zawodzie informatyka</p> <p>K_U02: potrafi precyzyjnie formułować pytania, służące pogłębieniu własnego zrozumienia danego tematu lub odnalezieniu brakujących elementów rozumowania</p> <p>K_U04: potrafi pracować w zespole informatyków, zarządzać swoim czasem oraz podejmować zobowiązania i dotrzymywać terminy, porozumiewać się przy użyciu różnych technik w tym z wykorzystaniem dedykowanych narzędzi</p> <p>K_U05: potrafi pozyskiwać informacje z literatury, Internetu oraz innych źródeł, integrować je, oceniać ich wiarygodność, dokonywać interpretacji oraz wyciągać wnioski i formułować opinie</p> <p>K_U06: potrafi projektować, tworzyć, uruchamiać i testować programy przy wykorzystaniu dedykowanych narzędzi oraz adekwatnych wzorców</p> <p>K_U09: potrafi oceniać przydatność paradygmatów i narzędzi programistycznych do rozwiązywania problemów różnego typu</p> <p>K_K01 zna ograniczenia własnej wiedzy i rozumie potrzebę dalszego kształcenia,</p> <p>K_K02: rozumie potrzebę i docenia zalety pracy zespołowej, rozumie konieczność systematycznej pracy nad zespołowymi projektami informatycznymi, jest gotów do aktywnego działania w zespole</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>Student:</p> <p>P_W01: zna dobre praktyki w zakresie wytwarzania oprogramowania (K_W04)</p> <p>P_W02: zna podstawowe technologie oraz środowisko pracy, ułatwiające wytwarzanie oprogramowania (K_W04)</p> <p>P_W03: zna zasady wytwarzania poprawnej dokumentacji do wytwarzanego projektu (K_W04)</p> <p>P_W04: zna zasady bezpieczeństwa obowiązujące w pracowni komputerowej (K_W10)</p>
	<p>Umiejętności</p> <p>Student:</p> <p>P_U01: potrafi prowadzić dyskusję nt zakresu projektu, doboru technologii, itp. (K_U02)</p> <p>P_U02: potrafi używać narzędzi do zarządzania projektem zespołowym - dotyczy podziału pracy, terminowości, itp. (K_U04)</p> <p>P_U03: potrafi pracować w zespole informatyków (K_U04)</p> <p>P_U04: potrafi pozyskiwać wiedzę z dokumentacji technicznej nt. używanych technologii (K_U05)</p> <p>P_U05: umie zastosować wybrane wzorce projektowe (K_U06)</p> <p>P_U06: przetestować wytworzony produkt - wzorce manualne i mechaniczne (K_U06)</p> <p>P_U07: potrafi wybrać technologię właściwą do wytworzenia złożonego produktu (K_U09)</p>
	<p>Kompetencje społeczne (postawy)</p> <p>Student:</p> <p>P_K01: ma świadomość ograniczeń własnej wiedzy w zakresie niezbędnych technologii i rozumie potrzebę dalszego kształcenia (K_K01)</p> <p>P_K02: potrafi wytwarzać oprogramowanie w zespole (K_K02)</p> <p>P_K03: potrafi brać czynny udział w dyskusji związanej z wytwarzanym oprogramowaniem (K_K03)</p> <p>P_K04: jest świadomy legalności używanych technologii oraz licencji wytwarzanego oprogramowania (K_K04)</p>
<p>Kontakt</p> <p>hanna.furmanczyk@ug.edu.pl</p>	