


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 2		11.3.2092	
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot			
Instytut Informatyki			
Studia			
wydział	kierunek	poziom	drugiego stopnia
Wydział Matematyki, Fizyki i Informatyki	Informatyka	forma	stacjonarne
		moduł	informatyka ogólna
		specjalnościowy	informatyka ogólna
		specjalizacja	wszystkie
Nazwisko osoby prowadzącej (osób prowadzących)			
dr Hanna Furmańczyk; prof. UG, dr Jakub Neumann; mgr Radosław Ziemann; dr Monika Rosicka; prof. UG, dr Piotr Arłukowicz; mgr Aleksandra Tejszerska			
Formy zajęć, sposób ich realizacji i przypisana im liczba godzin		Liczba punktów ECTS	
Formy zajęć		6 Zajęcia 15 h, konsultacje 10 h, praca własna studenta 125, RAZEM 150 h - 6 ECTS	
Ćw. laboratoryjne			
Sposób realizacji zajęć			
zajęcia w sali dydaktycznej			
Liczba godzin			
Ćw. laboratoryjne: 15 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	
<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	
		próg zaliczeniowy	składowa oceny końcowej
Projekt		50%	100%
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					
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.

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 różnych technik w tym z wykorzystaniem dedykowanych

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 narzędzia ułatwiające zarządzanie projektem (K_U07)

<p>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>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.furmanczyk@ug.edu.pl</p>	