


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 (P)		11.3.1064	
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 Wiesław Pawłowski; dr inż. Arkadiusz Mirakowski; dr Adam Kostulak; dr inż. Łukasz Kuszner			
Formy zajęć, sposób ich realizacji i przypisana im liczba godzin		Liczba punktów ECTS	
Formy zajęć		3	
Ćw. laboratoryjne		Udział w zajęciach dydaktycznych, objętych planem studiów: 30h	
Sposób realizacji zajęć		Praca własna studenta: 45h	
zajęcia w sali dydaktycznej		RAZEM: 75h	
Liczba godzin			
Ćw. laboratoryjne: 30 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"> - Praca w grupach - Projektowanie doświadczeń - ćwiczenia laboratoryjne -- sporządzanie i uruchamianie programów komputerowych 		Sposób zaliczenia	
		Zaliczenie na ocenę	
		Formy zaliczenia	
		wykonanie pracy zaliczeniowej - projekt lub prezentacja	
		Podstawowe kryteria oceny	
		Projekt (co najmniej 50%) - 100% oceny końcowej.	
Sposób weryfikacji założonych efektów uczenia się			

zakładany efekt kształcenia	egzamin	kolokwium	projekt	referat	raport	aktywność	obserwacja postawy i umiejętności
Wiedza							
Umiejętności							
K_U02			X				
K_U03							X
K_U04			X				
K_U08			X				X
K_U09			X				
Kompetencje							
K_K01							X
K_K03						X	X
K_K04							X
K_K06						X	

Określenie przedmiotów wprowadzających wraz z wymogami wstępnymi

A. Wymagania formalne

Brak wymagań formalnych

B. Wymagania wstępne

Brak wymagań wstępnych

Cele kształcenia

Praktyczne zastosowanie przez studentów zdobytej wiedzy i umiejętności w zakresie współpracy w ramach zespołu pracującego wspólnie nad wytworzeniem systemu informatycznego.

W ramach przedmiotu studenci będą mieli okazję do zaplanowania oraz zrealizowania projektu informatycznego w oparciu o narzędzia współpracy (systemy kontroli wersji, trackery zadań) oraz zwinne metodyki wytwarzania oprogramowania w ramach 3-4 osobowych zespołów.

Treści programowe

Planowanie projektu informatycznego.

Założenia projektu, w tym specyfikacja wymagań funkcjonalnych i нефункциональных

Sformułowanie zakresu prac oraz wstępnej mapy produktu.

Uzgodnienie sposobu pracy nad projektem i procesów wytwarzania.

Przebieg projektu informatycznego.

Wspólna praca w oparciu o zwinne metodyki wytwarzania oprogramowania.

Raportowanie postępu prac.

Regularne identyfikowanie i wdrażanie usprawnień w sposobie pracy.

Prezentacja efektu końcowego projektu informatycznego.

Wykaz literatury

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

Kierunkowe efekty uczenia się

K_U02 potrafi pozyskiwać informacje z literatury, Internetu oraz innych źródeł, integrować je, oceniać ich wiarygodność, dokonywać interpretacji oraz wyciągać wnioski i formułować opinie

K_U03 potrafi pracować w zespole informatyków, zarządzać swoim czasem oraz podejmować zobowiązania i dotrzymywać terminy, porozumiewać się przy użyciu różnych technik w środowisku zawodowym w tym z wykorzystaniem dedykowanych narzędzi

K_U04 potrafi tworzyć, uruchamiać i testować programy przy wykorzystaniu dedykowanych narzędzi oraz wzorców

Wiedza

Umiejętności

potrafi pozyskiwać informacje z literatury, Internetu oraz innych źródeł, integrować je, oceniać ich wiarygodność, dokonywać interpretacji oraz wyciągać wnioski i formułować opinie

potrafi pracować w zespole informatyków, zarządzać swoim czasem oraz podejmować zobowiązania i dotrzymywać terminy, porozumiewać się przy użyciu różnych technik w środowisku zawodowym w tym z wykorzystaniem dedykowanych narzędzi

potrafi tworzyć, uruchamiać i testować programy przy wykorzystaniu dedykowanych narzędzi oraz wzorców projektowych

ocenia przydatność różnych paradygmatów i narzędzi programistycznych do

<p>projektowych</p> <p>K_U08 ocenia przydatność różnych paradygmatów i narzędzi programistycznych do rozwiązywania problemów różnego typu</p> <p>K_U09 potrafi zgodnie z zadaną specyfikacją zaprojektować oraz zrealizować system informatyczny</p> <p>K_K01 zna ograniczenia własnej wiedzy i rozumie potrzebę dalszego kształcenia</p> <p>K_K03 rozumie potrzebę i docenia zalety pracy zespołowej, rozumie konieczność systematycznej pracy nad zespołowymi projektami informatycznymi</p> <p>K_K04 rozumie i docenia znaczenie uczciwości intelektualnej w działaniach własnych i innych osób; postępuje etycznie</p> <p>K_K06 potrafi formułować opinie na temat podstawowych zagadnień informatycznych</p>	<p>rozwiązywania problemów różnego typu</p> <p>potrafi zgodnie z zadaną specyfikacją zaprojektować oraz zrealizować system informatyczny</p>
	<p>Kompetencje społeczne (postawy)</p> <p>zna ograniczenia własnej wiedzy i rozumie potrzebę dalszego kształcenia</p> <p>rozumie potrzebę i docenia zalety pracy zespołowej, rozumie konieczność systematycznej pracy nad zespołowymi projektami informatycznymi</p> <p>rozumie i docenia znaczenie uczciwości intelektualnej w działaniach własnych i innych osób; postępuje etycznie</p> <p>potrafi formułować opinie na temat podstawowych zagadnień informatycznych</p>
<p>Kontakt</p> <p>wieslaw.pawlowski@ug.edu.pl</p>	