

**KAPITAŁ LUDZKI**
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCIProjekt współfinansowany przez
Unię Europejską w ramach
Europejskiego Funduszu
Społecznego**UNIA EUROPEJSKA**
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY

Nazwa przedmiotu		Kod ECTS	
Projekt Zespołowy		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 Adam Kostulak; dr Andrzej Borzyszkowski			
Formy zajęć, sposób ich realizacji i przypisana im liczba godzin		Liczba punktów ECTS	
Formy zajęć		3	
Ćw. laboratoryjne			
Sposób realizacji zajęć			
zajęcia w sali dydaktycznej			
Liczba godzin			
Ćw. laboratoryjne: 30 godz.			
Termin realizacji przedmiotu			
2021/2022 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"> - ćwiczenia audytoryjne - praca w grupach - ćwiczenia laboratoryjne - 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	
Sposób weryfikacji założonych efektów kształcenia			

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 kształcenia

P6S_UW P6S_UK P6S_UO P6S_UU K_U02 K_U03
K_U04 K_U08 K_U09 P6S_KK P6S_KO P6S_KR K_K01
K_K03 K_K04 K_K06

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

rozwiązywania problemów różnego typu
potrafi zgodnie z zadaną specyfikacją zaprojektować oraz zrealizować system informatyczny

Kompetencje społeczne (postawy)

zna ograniczenia własnej wiedzy i rozumie potrzebę dalszego kształcenia
rozumie potrzebę i docenia zalety pracy zespołowej, rozumie konieczność systematycznej pracy nad zespołowymi projektami informatycznymi
rozumie i docenia znaczenie uczciwości intelektualnej w działaniach własnych i innych osób; postępuje etycznie
potrafi formułować opinie na temat podstawowych zagadnień informatycznych

Kontakt

ADAM.KOSTULAK@UG.EDU.PL