

WYDZIAŁ INFORMATYKI I TELEKOMUNIKACJI/KATEDRA PODSTAW INFORMATYKI					
<b>KARTA PRZEDMIOTU</b>					
<b>Nazwa przedmiotu w języku polskim</b>	: Projekt Zespołowy				
<b>Nazwa przedmiotu w języku angielskim</b>	: Team Project				
<b>Kierunek studiów</b>	: Informatyka algorytmiczna				
<b>Specjalność (jeśli dotyczy)</b>	: —				
<b>Poziom i forma studiów</b>	: I stopień, stacjonarna				
<b>Rodzaj przedmiotu</b>	: obowiązkowy				
<b>Język wykładowy</b>	: polski				
<b>Cykl kształcenia od</b>	: 2024/2025				
<b>Kod przedmiotu</b>	: W04INA-SI0047P				
<b>Grupa zajęć</b>	: TAK				
	Wykład	Ćwiczenia	Laboratorium	Projekt	Seminarium
Liczba godzin zajęć zorganizowanych w Uczelni (ZZU)				30	
Liczba godzin całkowitego nakładu pracy studenta (CNPS)				75	
Forma zaliczenia				zaliczenie na ocenę	
Dla grupy kursów zaznaczyć kurs końcowy					
Liczba punktów ECTS				3	
w tym liczba punktów odpowiadająca zajęciom o charakterze praktycznym (P)		3			
w tym liczba punktów ECTS odpowiadająca zajęciom wymagającym bezpośredniego udziału nauczycieli lub innych osób prowadzących zajęcia (BU)	1,52				
<b>WYMAGANIA WSTĘPNE W ZAKRESIE WIEDZY, UMIEJĘTNOŚCI I KOMPETENCJI SPOŁECZNYCH</b>					
Zaliczony kurs „wstęp do programowania” lub podobny. Znajomość podstaw technik potrzebnych do implementacji relacyjnych baz danych oraz podstaw protokołów sieciowych.					
<b>CELE PRZEDMIOTU</b>					
<b>C1</b> Celem jest przygotowanie studentów do zespołowej pracy projektowej, w ramach której powstaje system informatyczny zgodny z przygotowanym projektem.					

### PRZEDMIOTOWE EFEKTY UCZENIA SIĘ

Z zakresu wiedzy studenta:

**W1** Wiedza z zakresu podstawowych metodyk pracy zespołowej w tworzenia oprogramowania.

Z zakresu umiejętności studenta:

**U1** Umie zaprojektować system informatyczny wykorzystując dowolną notację.

**U2** Potrafi programować i testować systemy informatyczne zgodnie z projektem.

**U3** Potrafi tworzyć dokumentację techniczną systemów informatycznych.

Z zakresu kompetencji społecznych studenta:

**K1** Potrafi współpracować przy tworzeniu projektu programistycznego.

**K2** Potrafi zaprezentować produkt programistyczny oraz szkolić użytkowników.

### TREŚCI PROGRAMOWE

#### Forma zajęć - projekt

Pr1	Przygotowanie wstępne projektu systemu, określenie celu, zakresu, wymagań funkcjonalnych i pozafunkcjonalnych systemu.	3h
Pr2	Projekt systemu uwzględniający różne role jego użytkowników, stopień rozproszenia przetwarzania, logikę sterowania i przepływ danych.	7h
Pr3	Implementacja systemu.	15h
Pr4	Testowanie.	3h
Pr5	Wdrożenie systemu.	2h
	Suma godzin	30h

### STOSOWANE NARZĘDZIA DYDAKTYCZNE

1. Tworzenie projektów programistycznych
2. Praca własna studentów

### OCENA OSIĄGNIĘCIA PRZEDMIOTOWYCH EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

Oceny (F - formatująca (w trakcie semestru), P - podsumowująca (na koniec semestru))	Numer efektu uczenia się	Sposób oceny osiągnięcia efektu uczenia się
F1	W1-W1, U1-U3, K1-K2	Ocena jakości kodu, zakresu zrealizowanych wymagań oraz zgodności implementacji z projektem.
P=100%*F1		

### LITERATURA PODSTAWOWA I UZUPEŁNIAJĄCA

1. Dokumentacja wykorzystywanych narzędzi projektowych i programistycznych.

NAUCZYCIEL AKADEMICKI ODPOWIEDZIALNY ZA PRZEDMIOT
---

dr hab. inż. Łukasz Krzywiecki
--------------------------------

MACIERZ POWIĄZANIA EFEKTÓW UCZENIA SIĘ DLA PRZEDMIOTU  
Projekt Zespołowy  
Z EFEKTAMI UCZENIA SIĘ NA KIERUNKU INFORMATYKA ALGORYTMICZNA

Przedmiotowy efekt uczenia się	Odniesienie przedmiotowego efektu do efektów uczenia się zdefiniowanych dla kierunku studiów	Cele przedmiotu**	Treści programowe**	Numer nauczycielski dydaktycznego**
W1	K1_W05 K1_W06	C1	Pr1-Pr5	2
U1	K1_U04 K1_U13 K1_U15 K1_U16	C1	Pr1-Pr5	1 2
U2	K1_U08 K1_U10 K1_U11 K1_U13	C1	Pr1-Pr5	1 2
U3	K1_U04	C1	Pr1-Pr5	1 2
K1	K1_K05	C1	Pr1-Pr5	1 2
K2	K1_K01	C1	Pr1-Pr5	1 2