

WYDZIAŁ PODSTAWOWYCH PROBLEMÓW TECHNIKI						
KARTA PRZEDMIOTU						
Nazwa w języku polskim	:	Zespołowy Projekt Programistyczny				
Nazwa w języku angielskim	:	Team Programming				
Kierunek studiów	:	Informatyka				
Specjalność (jeśli dotyczy)	:					
Stopień studiów i forma	:	magisterskie, stacjonarne				
Rodzaj przedmiotu	:	obowiązkowy				
Kod przedmiotu	:	E2_AI06				
Grupa kursów	:	TAK				
		Wykład	Ćwiczenia	Laboratorium	Projekt	Seminarium
Liczba godzin zajęć zorganizowanych w Uczelni (ZZU)		15	15	30		
Liczba godzin całkowitego nakładu pracy studenta (CNPS)		30	30	60		
Forma zaliczenia		zaliczenie				
Dla grupy kursów zaznaczyć kurs końcowy		X				
Liczba punktów ECTS			1	2		
w tym liczba odpowiadająca zajęciom o charakterze praktycznym (P)			1	2		
w tym liczba punktów odpowiadająca zajęciom wymagającym bezpośredniego kontaktu (BK)			1	2		
WYMAGANIA WSTĘPNE W ZAKRESIE WIEDZY, UMIEJĘTNOŚCI I INNYCH KOMPETENCJI						
Wymagane jest zaliczenie modułów: 1. Kurs programowania 2. Bazy Danych i Zarządzanie Informacją 3. Algorytmy i Struktury Danych 4. Programowanie Zespołowe						
CELE PRZEDMIOTU						
C1 Przedstawienie metodyk i praktyk zespołowego tworzenia projektu						
C2 Omówienie podstawowych technik związanych z zespołowym podejściem do tworzenia projektu						
C3 Zespołowe zaprojektowanie i zaimplementowanie aplikacji informatycznej						

PRZEDMIOTOWE EFEKTY KSZTAŁCENIA

Z zakresu wiedzy studenta:

W1 Posiada podstawową wiedzę na temat zarządzania projektami

W2 Posiada wiedzę na temat metodyk zarządzania projektem informatycznym

W3 Zna diagramy UML

Z zakresu umiejętności studenta:

U1 Potrafi stworzyć system informatyczny

U2 Potrafi tworzyć diagramy UML

U3 Potrafi oszacować pracochłonność oraz koszty projektu

U4 Potrafi w praktyce stosować metodyki zarządzania projektem

Z zakresu kompetencji społecznych studenta:

K1 Umie pracować w grupie projektowej tworzącej system informatyczny

TREŚCI PROGRAMOWE

Forma zajęć - wykłady

Wy1	Podstawy zarządzania projektami	1h
Wy2	Planowanie, realizacja i kontrola projektu	2h
Wy3	Metodyki zarządzania projektem informatycznym	4h
Wy4	Diagramy UML	4h
Wy5	Wzorce projektowe	2h
Wy6	Testowanie systemów informatycznych	2h

Forma zajęć - ćwiczenia

Ćw1	Podstawy zarządzania projektami	1h
Ćw2	Tematy i zakres projektów	2h
Ćw3	Przykładowy system informatyczny	2h
Ćw4	Projekty programistyczne	4h
Ćw5	Diagramy UML	2h

Forma zajęć - laboratorium

Lab1	Rozpoczęcie projektu	2h
Lab2	Projekt aplikacji	6h
Lab3	Implementacja aplikacji I	6h
Lab4	Implementacja aplikacji II	6h
Lab5	Dokumentacja aplikacji	4h
Lab6	Prezentacja aplikacji	6h

STOSOWANE NARZĘDZIA DYDAKTYCZNE

1. Wykład tradycyjny
2. Wykład multimedialny
3. Praca własna studentów

OCENA OSIĄGNIĘCIA PRZEDMIOTOWYCH EFEKTÓW KSZTAŁCENIA

Oceny	Numer efektu kształcenia	Sposób oceny efektu kształcenia
F1	W1-W3, K1-K1	Kolokwium
F2	U1-U4, K1-K1	Dwa sprawdziany
F3	U1-U4, K1-K1	Stworzenie i zaprezentowanie projektu zespołowego
$P=25\%*F1+25\%*F2+50\%*F3$		

LITERATURA PODSTAWOWA I UZUPEŁNIAJĄCA

1. A. Koszlajda, Zarządzanie projektami IT. Przewodnik po metodykach, Helion 2010
2. D. Haughey, The Project Management Body of Knowledge (PMBOK)
3. C. Larman, UML i wzorce projektowe. Analiza i projektowanie obiektowe oraz iteracyjny model wytwarzania aplikacji. Wydanie III, Helion 2011
4. S. Wrycza, B. Marcinkowski, K. Wyrzykowski, Język UML 2.0 w modelowaniu systemów informatycznych, Helion 2006

OPIEKUN PRZEDMIOTU

dr Wojciech Macyna

MACIERZ POWIĄZANIA EFEKTÓW KSZTAŁCENIA DLA PRZEDMIOTU
Zespołowy Projekt Programistyczny
Z EFEKTAMI KSZTAŁCENIA NA KIERUNKU INFORMATYKA

Przedmiotowy efekt kształcenia	Odniesienie przedmiotowego efektu do efektów kształcenia zdefiniowanych dla kierunku studiów i specjalności (o ile dotyczy)	Cele przedmiotu**	Treści programowe**	Numer narzędzia dydaktycznego**
W1	K2_W01 K2_W06 K2_W07 K2_W11	C1	Wy1-Wy6	1 2 3
W2	K2_W01 K2_W06 K2_W07	C1	Wy1-Wy6	1 2 3
W3	K2_W01 K2_W07 K2_W09	C1	Wy1-Wy6	1 2 3
U1	K2_U19 K2_U22	C2 C3	Ćw1-Ćw5 Lab1-Lab6	3
U2	K2_U15 K2_U22	C2 C3	Ćw1-Ćw5 Lab1-Lab6	3
U3	K2_U17 K2_U22	C2 C3	Ćw1-Ćw5 Lab1-Lab6	3
U4	K2_U22	C2 C3	Ćw1-Ćw5 Lab1-Lab6	3
K1	K2_K01 K2_K06 K2_K07	C1 C2 C3	Wy1-Wy6 Ćw1-Ćw5 Lab1-Lab6	1 2 3