

(pieczęć wydziału)

KARTA PRZEDMIOTU

1. Nazwa przedmiotu: PROJEKTOWANIE ZESPOŁOWE		2. Kod przedmiotu: ITS_PZ		
3. Karta przedmiotu ważna od roku akademickiego: 2013/2014				
4. Forma kształcenia: studia drugiego stopnia				
5. Forma studiów: studia stacjonarne				
6. Kierunek studiów: INFORMATYKA (RAU)				
7. Profil studiów: ogólnoakademicki				
8. Specjalność: Internet i Technologie Sieciowe				
9. Semestr: I				
10. Jednostka prowadząca przedmiot: Wydział Automatyki, Elektroniki i Informatyki				
11. Prowadzący przedmiot: dr inż. Aleksandra Gruca, mgr inż. Błażej Adamczyk				
12. Przynależność do grupy przedmiotów: przedmioty specjalnościowe				
13. Status przedmiotu: obowiązkowy na specjalności				
14. Język prowadzenia zajęć: polski				
15. Przedmioty wprowadzające oraz wymagania wstępne: Przedmioty wprowadzające: Programowanie komputerów, Inżynieria oprogramowania, Podstawy Informatyki, Bazy danych Wymagania wstępne: umiejętność programowania, wiedza na temat inżynierii systemów, znajomość technologii sieciowych i bazo-danowych				
16. Cel przedmiotu: Celem przedmiotu jest zapoznanie studentów z procesem realizacji zespołowych projektów programistycznych. W trakcie zajęć studenci poznają metodyki prowadzenia projektu informatycznego, ze szczególnym uwzględnieniem metodyk zwinnych (ang. <i>Agile</i>). W ramach wykładu przedstawione zostaną również narzędzia oraz dobre praktyki wykorzystywane w procesie grupowego tworzenia aplikacji komputerowych.				
17. Efekty kształcenia:				
Nr	Opis efektu kształcenia	Metoda sprawdzenia efektu kształcenia	Forma prowadzenia zajęć	Odniesienie do efektów dla kierunku studiów
1	Posiada znajomość cyklu życia projektu oraz ma świadomosc różnic występujących dla różnych metodyk prowadzenia projetu informatycznego	Kolokwium	Wykład	K_W06
2	Posiada znajomość poszczególnych etapów charakteryzujących iteracyjny proces prowadzenia projektu w metodykach zwinnych	Kolokwium	Wykład	K_W04, K_W06

3	Potrafi definiować wymagania oraz planować zadania przy realizacji projektu w metodykach zwinnych	Kolokwium	Wykład	K_U06, K_K03, K_K04
4	Ma wiedzę dotyczącą specyfik pracy grupowej przy tworzeniu aplikacji komputerowych oraz wiedzę o narzędziach służących do kontroli wersji kodu źródłowego, raportowania i śledzenia błędów aplikacji	Kolokwium	Wykład	K_K03, K_K04

18. Formy zajęć dydaktycznych i ich wymiar (liczba godzin)

W. 15 Ćw. - L. - P. - Sem. -

19. Treści kształcenia:

(oddzielnie dla każdej z form zajęć dydaktycznych W./Ćw./L./P./Sem.)

Wykłady

Treść wykładów obejmuje następujące zagadnienia:

1. Cykl życia oprogramowania. Różnice między podejściem tradycyjnym oraz iteracyjnym
2. Cechy charakterystyczne prowadzenia projektu w metodykach zwinnych
3. Definiowanie wymagań oraz planowanie na przykładzie metodyki Scrum
4. Zastosowanie narzędzi ułatwiających projektowanie/programowanie zespołowe
5. Zapewnienie jakości produktu jako ważny element występujący w całym cyklu życia oprogramowania
6. Klasyfikacja projektów na podstawie ryzyka, organizacji oraz celu. Gospodarka zasobami ludzkimi w zależności od klasy projektu..

20. Egzamin: nie

21. Literatura podstawowa:

M.Cohn. Agile Estimating and Planning, Prentice Hall, 2005

J. Shore, S. Warden. Agile Development. Filozofia programowania zwinnego, O'Reilly, 2008

22. Literatura uzupełniająca:

23. Nakład pracy studenta potrzebny do osiągnięcia efektów kształcenia

Lp.	Forma zajęć	Liczba godzin kontaktowych / pracy studenta
1	Wykład	15 / 15
2	Ćwiczenia	-- / --
3	Laboratorium	-- / --
4	Projekt	-- / --
5	Seminarium	-- / --
6	Inne (kolokwium)	15 / 15
	Suma godzin	30 / 30

24. Suma wszystkich godzin: 60

25. Liczba punktów ECTS: 2

26. Liczba punktów ECTS uzyskanych na zajęciach z bezpośrednim udziałem nauczyciela akademickiego: 2
27. Liczba punktów ECTS uzyskanych na zajęciach o charakterze praktycznym (laboratoria, projekty): 0
28. Uwagi: ---

Zatwierdzono:

.....
(data i podpis prowadzącego)

.....
*(data i podpis dyrektora instytutu/kierownika katedry
 /Dyrektora Kolegium Języków Obcych/
 kierownika lub dyrektora jednostki międzywydziałowej)*