

<b>1. Nazwa przedmiotu: ORGANIZACJA I ZARZĄDZANIE PROJEKTEM INFORMATYCZNYM</b>		<b>2. Kod przedmiotu: OiZPI</b>		
<b>3. Karta przedmiotu ważna od roku akademickiego: 2012/2013</b>				
<b>4. Forma kształcenia:</b> studia pierwszego stopnia <u>studia drugiego stopnia</u> <sup>1</sup>				
<b>5. Forma studiów:</b> <u>studia stacjonarne</u> , niestacjonarne ( <u>wieczorowe/zaoczne</u> ) <sup>1</sup>				
<b>6. Kierunek studiów:</b> INFORMATYKA (SYMBOL WYDZIAŁU) AEiI				
<b>7. Profil studiów:</b> ogólnoakademicki <u>praktyczny</u> <sup>1</sup>				
<b>8. Specjalność: OPROGRAMOWANIE SYSTEMOWE</b>				
<b>9. Semestr: 3</b>				
<b>10. Jednostka prowadząca przedmiot: Instytut Informatyki/Zespół Oprogramowania</b>				
<b>11. Prowadzący przedmiot:</b> dr inż. Jacek Szedel				
<b>12. Przynależność do grupy przedmiotów:</b> przedmioty wspólne <u>przedmioty specjalnościowe</u> inne <sup>1</sup>				
<b>13. Status przedmiotu:</b> obowiązkowy <u>wybieralny</u> inny <sup>1</sup>				
<b>14. Język prowadzenia zajęć: polski</b>				
<b>15. Przedmioty wprowadzające oraz wymagania wstępne:</b> Inżynieria Oprogramowania, Inżynieria Oprogramowania 2.				
<b>16. Cel przedmiotu:</b> Celem przedmiotu jest przygotowanie studentów do pracy w charakterze członków oraz kierowników zespołów realizujących duże projekty informatyczne. Nacisk kładziony jest na stronę organizacyjną i zarządzanie przedsięwzięciem informatycznym przy uwzględnieniu uwarunkowań rynkowych.				
<b>17. Efekty kształcenia:<sup>2</sup></b>				
Nr	Opis efektu kształcenia	Metoda sprawdzenia efektu kształcenia	Forma prowadzenia zajęć	Odniesienie do efektów dla kierunku studiów
	Ma wiedzę z zakresu projektowania zaawansowanych systemów informatycznych i sieciowych uwzględniającą cykl życia projektowanego systemu.	Egzamin, ocena projektu.	Wykład, laboratorium.	K_W07

<sup>1</sup> wybrać właściwe<sup>2</sup> należy wskazać ok. 5 – 8 efektów kształcenia

Ma wiedzę niezbędną do rozumienia ekonomicznych i innych pozatechnicznych uwarunkowań działalności inżynierskiej oraz ich uwzględnienia w praktyce inżynierskiej.	Ocena projektu	Wykład, laboratorium.	K_W15
Potrafi ocenić przydatność i możliwość wykorzystania nowych osiągnięć (technik i technologii) w projektach systemów informatycznych.	Ocena projektu	Laboratorium.	K_U10
Potrafi – zgodnie z zadaną specyfikacją, uwzględniającą aspekty pozatechniczne – zaprojektować złożone urządzenie, system lub proces informatyczny oraz zrealizować ten projekt – co najmniej w części – używając właściwych metod, technik i narzędzi, w tym przystosowując do tego istniejące lub opracowując nowe narzędzia.	Ocena projektu	Laboratorium.	K_U17
Potrafi dokonać wstępnej analizy ekonomicznej przedsięwzięcia inżynierskiego.	Ocena projektu	Laboratorium.	K_U19
Potrafi współdziałać i pracować w grupie przyjmując różne role.	Ocena projektu (aspekt pracy zespołowej)	Laboratorium.	K_K03

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

**W. 28 Cw. L. 14 P. Sem. 3**

**19. Treści kształcenia:**

**Wykłady**

1. Cykl życia oprogramowania, modele cyklu życiowego,
2. Modele zarządzania przebiegiem procesu tworzenia oprogramowania.
3. Niektóre elementy koncepcji tworzenia oprogramowania - podejście strukturalne, obiektowe. Stosowane notacje.
4. Zarządzanie fazą formułowania wymagań. Metoda punktów funkcyjnych.
5. Zasady i techniki zarządzania ryzykiem.
6. Zarządzanie zespołem, dobór osób do pracy w zespole, charakterystyki osobowości, czynnik ludzki w procesie tworzenia oprogramowania.
7. Zastosowanie narzędzi CASE do wspomaganie zarządzania projektem,
8. Elementy procesu RUP (Rational Unified Process).
9. Metody wyceny projektów informatycznych.

**Laboratorium**

1. Szacowanie skali projektu
2. Dobór zespołu realizującego
3. Wycena i harmonogram projektu

**20. Egzamin: tak nie<sup>1</sup>**

**21. Literatura podstawowa:**

- C. Murray, Jak kierować zespołem programistów, WNT 2004
- G. Schneider, J. Winters, Stosowanie przypadków użycia, WNT 2004
- J. Górski (red.): *Inżynieria oprogramowania w projekcie informatycznym*, MIKOM 2000.
- F. P. Brooks, Jr: Mityczny osobomiesiąc. Eseje o inżynierii oprogramowania. WNT 2000
- E. Yourdon: Marsz ku klęsce. Poradnik dla projektanta systemów. WNT 2000.
- Booch G., Rumbaugh J., Jacobson I.: *UML Przewodnik użytkownika*. WNT, Warszawa 2002.

**22. Literatura uzupełniająca:**

- Fuglewicz P., Stąpor K., Trojnar A.: *Case dla ludzi: inżynieria oprogramowania*. Lupus, Warszawa 1996.
- Boggs W., Boggs M.: *Mastering UML with Rational Rose 2002*. Sybex 2002.
- Larman C.: *Applying UML and patterns: An introduction to object-oriented analysis and design and the Unified Process*. Prentice Hall, Upper Saddle River 2001.
- Sommerville I.: *Software Engineering*. Addison Wesley Longman, Harlow 2004.

**23. Nakład pracy studenta potrzebny do osiągnięcia efektów kształcenia**

Lp.	Forma zajęć	Liczba godzin kontaktowych / pracy studenta
1	Wykład	28/28
2	Ćwiczenia	/
3	Laboratorium	14/14
4	Projekt	/
5	Seminarium	/
6	Inne	/
	Suma godzin	/

**24. Suma wszystkich godzin: 42****25. Liczba punktów ECTS:<sup>3</sup> 4****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)**  
2**26. Uwagi: -/-**

Zatwierdzono:

.....  
(data i podpis prowadzącego).....  
(data i podpis dyrektora instytutu/kierownika katedry/  
Dyrektora Kolegium Języków Obcych/kierownika lub  
dyrektora jednostki międzywydziałowej)<sup>3</sup> 1 punkt ECTS – 30 godzin.