

<b>1.</b>	<b>Nazwa kierunku</b>	<b>informatyka stosowana</b>
2.	Wydział	Wydział Nauk Ścisłych i Technicznych
3.	Cykl rozpoczęcia	2019/2020 (semestr zimowy), 2020/2021 (semestr zimowy), 2021/2022 (semestr zimowy), 2022/2023 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia (inżynierskie)
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

**Moduł kształcenia:** Pracownia programowania zespołowego I (II)

**Kod modułu:** 03-IS-20-PPZ

**1. Liczba punktów ECTS:** 4

<b>2. Zakładane efekty uczenia się modułu</b>			
<b>kod</b>	<b>opis</b>	<b>efekty uczenia się kierunku</b>	<b>stopień realizacji (skala 1-5)</b>
PPZ_1	zna i dobrze posługuje się systemami kontroli wersji	KIN_U02	2
PPZ_2	zna i dobrze posługuje się środowiskami programistycznymi	KIN_U02	2
PPZ_3	zna potrzebę budowania pełnej, zrozumiałej dokumentacji	KIN_U17 KIN_U18	3 2
PPZ_4	rozumie idee pracy w zespole, komunikacji między członkami grupy, realizuje zadania w wyznaczonym terminie	K_K02	4

<b>3. Opis modułu</b>	
<b>Opis</b>	Pracownia programowania zespołowego ma na celu przybliżyć rzeczywiste procesy zachodzące podczas przygotowywania szeroko pojętego projektu informatycznego. Projekt ten realizowany jest przez zespoły studentów i ma na celu podsumowanie i praktyczne zweryfikowanie wiedzy nabytej przez studentów na etapie licencjackim. Na zajęciach realizowane będą projekty zaproponowane przez samych studentów, bądź przez osoby prowadzące zajęcia. Studenci w trakcie tych zajęć powinni przejść przez pełen cykl pracy nad projektem informatycznym: od specyfikacji wymagań po testowanie i wdrożenie przygotowanego projektu. W czasie zajęć zespoły budują działający produkt napotykając na kolejne realne problemy. Ponadto w ramach przygotowywanych projektów studenci będą zapoznawali się z nowymi technologiami niezbędnymi do osiągnięcia celu założonego w projekcie. W ramach przedmiotu zaprezentowane i wdrożone powinny być takie pojęcia jak kaskadowe i zwinne zarządzanie projektem. Zespoły studentów realizują wszystkie fazy tworzenia projektu: inicjowanie, planowanie, projektowanie, budowa, testowanie i wdrożenie. Bardzo ważnym elementem tych zajęć jest także przyswojenie procesów i zasad zarządzania i motywowania zespołu.
<b>Wymagania wstępne</b>	

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
PPZ-W-1	projekt	Ocena końcowa projektu realizowanego w grupach. Oceniane będą wszystkie niezbędne elementy projektu łącznie z dokumentacją i dokumentacją przebiegu procesu realizacji projektu.	PPZ_1, PPZ_2, PPZ_3, PPZ_4

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
PPZ-fs-1	laboratorium	praca w laboratorium z wykorzystaniem specjalistycznego oprogramowania komputerowego (środowisk programistycznych, kontroli wersji)	30	praca własna z wykorzystaniem ogólnodostępnego oprogramowania komputerowego, systemów kontroli wersji, zintegrowanych środowisk programistycznych	60	PPZ-W-1