

| | | |
|----|--------------------------------|--------------------------------------|
| 1. | Field of study | Computer Science |
| 2. | Academic year of entry | 2015/2016 (winter term) |
| 3. | Level of qualifications/degree | first-cycle studies (in engineering) |
| 4. | Degree profile | general academic |
| 5. | Mode of study | full-time |

Module: Projekt zespołowy

Module code: 08- IGO1S-13-PZ

1. Number of the ECTS credits: 4

| 2. Learning outcomes of the module | | | |
|------------------------------------|--|--|---------------------------------|
| code | description | learning outcomes of the programme | level of competence (scale 1-5) |
| PZ_K_9 | Student posiada wiedzę dotyczącą najważniejszych metodyk programowania zwinnego, potrafi tworzyć raporty i sprawozdania a także jest w stanie przejąć obowiązki dowolnego członka zespołu. | K_1_A_I_K01 K_1_A_I_K05 K_1_A_I_K06 | 1 2 1 |
| PZ_U_6 | Student potrafi skutecznie zarządzać zespołem wykonawczym oraz posiada umiejętności dotyczące efektywnego podziału na grupy programistyczne. | K_1_A_I_U01 K_1_A_I_U04 K_1_A_I_U05 K_1_A_I_U08 | 1 2 1 1 |
| PZ_U_7 | Student posiada wiedzę na temat metodyki Scrum, a także posiada informacje na temat zadań i sposobu ich rozdzielania poszczególnym członkom zespołu. | K_1_A_I_U01 K_1_A_I_U15 K_1_A_I_U16 K_1_A_I_U17 | 1 1 2 1 |
| PZ_U_8 | Student potrafi pracować w zespole opartym na metodyce Scrum, potrafi podzielić projekt na fazy, tzw. Sprints, a także potrafi wcielić się w dowolnego członka zespołu (wliczając w to kierownika projektu). | K_1_A_I_U01 K_1_A_I_U16 K_1_A_I_U18 K_1_A_I_U22 | 1 2 1 1 |
| PZ_W_1 | Student posiada podstawową wiedzę z zakresu projektowania systemów i zna najważniejsze metodyki projektowania. | K_1_A_I_W07 K_1_A_I_W09 K_1_A_I_W14 | 1 1 2 |

| | | | |
|--------|--|--|------------------|
| PZ_W_2 | Student jest zaznajomiony z podstawowymi elementami projektowania zwinnego (Agile). Student potrafi rozróżnić podstawowe elementy metodyki Agile i potrafi określić najważniejsze jej założenia. | K_1_A_I_W14 K_1_A_I_W17 | 3 1 |
| PZ_W_3 | Student potrafi określić funkcję team leadera w projekcie i wymienić jego podstawowe obowiązki. Student jest zaznajomiony z obowiązkami team leadera i potrafi sprawnie określić najważniejsze elementy dużego projektu. | K_1_A_I_W09 K_1_A_I_W12 K_1_A_I_W19 | 1 2 2 |
| PZ_W_4 | Student posiada wiedzę na temat kontroli pracy zespołu oraz metody oceny pracowników. Student jest zaznajomiony z podstawowymi założeniami dotyczącymi oceny pracowników uczestniczących w zespole. | K_1_A_I_W20 K_1_A_I_W22 | 1 2 |
| PZ_W_5 | Student posiada informacje na temat innych zwinnych metod, w tym Extreme Programming a także XPrinice. Student potrafi wstępnie oszacować najlepszą metodykę programowania w zależności od wymagań klienta. | K_1_A_I_W14 K_1_A_I_W17 K_1_A_I_W19 K_1_A_I_W20 | 2 1 1 1 |

3. Module description

| | |
|----------------------|--|
| Description | Celem zajęć w tym module jest przygotowanie studentów do pracy w dużym zespole programistycznym. Student powinien wykazać się zrozumieniem najważniejszych metodyk programowania zwinnego, a także umiejętnie stosować je podczas tworzenia projektu. Powinien być zaznajomiony z elementami programowania ekstremalnego (XP), a także metodyki Scrum. Ponadto, powinien rozumieć funkcje i zadania poszczególnych członków zespołu (w szczególności team leadera). W konsekwencji ma to doprowadzić do pogłębienia wiedzy studenta z podstawowych elementów dotyczących nowoczesnych metodyk programowania a także przygotować na ewentualną pracę w zespole. |
| Prerequisites | |

4. Assessment of the learning outcomes of the module

| code | type | description | learning outcomes of the module |
|--------|-------------------|--|--|
| PZ_w_1 | sprawozdanie | Przygotowanie sprawozdania tygodniowego z postępów pracy nad projektem. | PZ_U_6, PZ_U_8, PZ_W_1, PZ_W_2, PZ_W_3, PZ_W_4 |
| PZ_w_2 | praca kontrolna | Kolokwium dotyczące ogólnych zagadnień z programowania zwinnego. | PZ_U_6, PZ_U_7, PZ_U_8, PZ_W_5 |
| PZ_w_3 | projekt zespołowy | Przygotowanie dużego projektu zespołowego (min. 5 osób). Projekt powinien zostać przygotowany od podstaw zgodnie z jedną z wybranych metodyk zwinnych. | PZ_K_9, PZ_U_6, PZ_U_8, PZ_W_1, PZ_W_2, PZ_W_3 |

5. Forms of teaching

| code | form of teaching | | | required hours of student's own work | | assessment of the learning outcomes of the module |
|---------|--------------------|---|-----------------|---|-----------------|---|
| | type | description (including teaching methods) | number of hours | description | number of hours | |
| PZ_fs_1 | laboratory classes | Podanie treści kształcenia w formie werbalnej z wykorzystaniem wizualizacji | 30 | Zapoznanie się z tematyką przedmiotu z wykorzystaniem istniejących pakietów | 75 | PZ_w_2, PZ_w_3 |

| | | | | | | |
|--|--|---|--|---|--|--|
| | | treści. Skupienie się na materiale trudnym pojęciowo i wskazanie adresów stron internetowych i pakietu e-learningowego. | | metod: skryptu, stron internetowych i pakietu e-learningowego Analiza problemu i dostosowanie do niego wybranej metodyki programowania. Przygotowanie projektu zaliczeniowego w wybranej metodyce zwinnej (uwzględniając podział na grupy i zmiany dotyczące roli studenta w zespole) | | |
|--|--|---|--|---|--|--|