

1.	Nazwa kierunku	informatyka
2.	Cykl rozpoczęcia	2017/2018 (semestr zimowy)
3.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia (inżynierskie)
4.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
5.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: Projekt zespołowy

Kod modułu: 08- IGO1S-13-PZ

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
PZ_K9	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_U6	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_U7	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_U8	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_W1	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_W2	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_W3	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_W4	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_W5	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. Opis modułu	
Opis	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.
Wymagania wstępne	

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
PZ_w1	sprawozdanie	Przygotowanie sprawozdania tygodniowego z postępów pracy nad projektem.	PZ_U6, PZ_U8, PZ_W1, PZ_W2, PZ_W3, PZ_W4
PZ_w2	praca kontrolna	Kolokwium dotyczące ogólnych zagadnień z programowania zwinnego.	PZ_U6, PZ_U7, PZ_U8, PZ_W5
PZ_w3	projekt zespołowy	Przygotowanie dużego projektu zespołowego (min. 5 osób). Projekt powinien zostać przygotowany od podstaw zgodnie z jedną z wybranych metodyk zwinnych.	PZ_K9, PZ_U6, PZ_U8, PZ_W1, PZ_W2, PZ_W3

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów kształcenia
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
PZ_fs_1	laboratorium	Podanie treści kształcenia w formie werbalnej z wykorzystaniem wizualizacji treści. Skupienie się na materiale trudnym	45	Zapoznanie się z tematyką przedmiotu z wykorzystaniem istniejących pakietów metod: skryptu, stron internetowych i pakietu	45	PZ_w1, PZ_w2, PZ_w3

		pojęciowo i wskazanie adresów stron internetowych i pakietu e-learningowego.		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)		
--	--	--	--	---	--	--