

1.	<b>Nazwa kierunku</b>	<b>informatyka</b>
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:** Programowanie zespołowe

**Kod modułu:** 08-IO1S-13-PZ

1. Liczba punktów ECTS: 5

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
08-PZ_W_8	Potrąfi wykorzystać znane sobie i innym członkom zespołu technologie informatyczne oraz zintegrować je ze sobą w postaci systemu informatycznego.	K_1_A_I_U03 K_1_A_I_W07 K_1_A_I_W13 K_1_A_I_W23	2 1 5 3
PZ_K_1	Poznaje kulturę pracy w środowisku biznesowym.	K_1_A_I_K03 K_1_A_I_K06	4 3
PZ_U_1	Ma wiedzę z zakresu z programowania w wybranym języku obiektowym.	K_1_A_I_U16	4
PZ_U_2	Ma wiedzę z zakresu baz danych w wybranym silniku bazodanowym.	K_1_A_I_U25	2
PZ_U_3	Potrąfi przedstawić harmonogram projektu i wywiązywać się z niego.	K_1_A_I_U02	5
PZ_U_4	Poznaje charakterystykę pracy w zespole.	K_1_A_I_K03 K_1_A_I_U02	5 5
PZ_U_5	Poznaje pracę w systemie zadaniowym i komunikację z osobą odpowiedzialną za zarządzanie projektem.	K_1_A_I_U01	4
PZ_U_6	Potrąfi przedstawić harmonogram projektu i wywiązywać się z niego.	K_1_A_I_U17	4
PZ_U_7	Poznaje dobre praktyki w tworzeniu dokumentacji technicznej.	K_1_A_I_U03	3
PZ_W_1	Ma wiedzę z zakresu projektowania UML i narzędzi do ich tworzenia.	K_1_A_I_W10	2
PZ_W_2	Potrąfi wykorzystać dostępne narzędzia do współpracy w zespole do własnych celów.	K_1_A_I_U24 K_1_A_I_W12	4 2

PZ_W_3	Poznaję różne techniki prowadzenia projektu oraz ich wady i zalety.	K_1_A_I_W12	1
PZ_W_4	Potrafi zwizualizować projekt aplikacji i przedstawić jej schemat działania wraz z odpowiednimi diagramami UML.	K_1_A_I_U04 K_1_A_I_W17 K_1_A_I_W22	2 1 3
PZ_W_5	Poznaję dobre praktyki w tworzeniu kodu takie jak: jego przejrzystość, komentarze, opisy.	K_1_A_I_W10 K_1_A_I_W12	4 3
PZ_W_6	Poznaję repozytorium SVN i jego obsługę.	K_1_A_I_W22	5
PZ_W_7	Poznaję techniki projektowania interfejsu użytkownika (w kontekście przyjazności i intuicyjności).	K_1_A_I_U19 K_1_A_I_W14	4 3

<b>3. Opis modułu</b>	
<b>Opis</b>	Celem jest wprowadzenie słuchacza w zaawansowane zagadnienia projektowania aplikacji, harmonogramu projektu i pracy w zespole.
<b>Wymagania wstępne</b>	

<b>4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu</b>			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
PZ_w_1	Prace projektowe	Opracowanie systemu informatycznego od jego projektowania do implementacji i testowania. Weryfikacja umiejętności nabytych podczas rozwiązywania problemów.	08-PZ_W_8, PZ_W_1, PZ_W_2, PZ_W_3, PZ_W_4, PZ_W_5, PZ_W_6, PZ_W_7
PZ_w_2	Zaliczenie laboratorium	Ocena zaliczeniowa jest wynikiem ocen cząstkowych uzyskanych w ciągu semestru z pracy projektowej oraz ocena za prezentację projektu.	PZ_K_1, PZ_U_1, PZ_U_2, PZ_U_3, PZ_U_4, PZ_U_5, PZ_U_6, PZ_U_7

<b>5. Rodzaje prowadzonych zajęć</b>						
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	Szczegółowe przygotowanie studentów do rozwiązywania zadań ze wskazaniem na metodologię postępowania, wskazaniem kolejności wykonywanych czynności. Nadzorowanie prac projektowych studentów oraz pomoc w rozwiązywaniu trudnych problemów projektowych. Nadzór nad realizacją harmonogramu stworzonego przez studentów.	45	Samodzielne rozwiązanie przez studentów zadań przydzielonych na laboratorium. Samodzielne praktyczne zastosowanie wiedzy zdobytej na laboratorium.  Przygotowanie do zajęć.	95	PZ_w_1, PZ_w_2