

1.	Nazwa kierunku	informatyka
2.	Cykl rozpoczęcia	2014/2015 (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-13-6S19

1. Liczba punktów ECTS: 4

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
08-IGO1S-13-6S19K	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	1
		K_1_A_I_K05	2
		K_1_A_I_K06	1
08-IGO1S-13-6S19L	Student potrafi skutecznie zarządzać zespołem wykonawczym oraz posiada umiejętności dotyczące efektywnego podziału na grupy programistyczne.	K_1_A_I_U01	1
		K_1_A_I_U04	2
		K_1_A_I_U05	1
		K_1_A_I_U08	1
08-IGO1S-13-6S19L	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	1
		K_1_A_I_U15	1
		K_1_A_I_U16	2
		K_1_A_I_U17	1
08-IGO1S-13-6S19V	Student posiada podstawową wiedzę z zakresu projektowania systemów i zna najważniejsze metodyki projektowania.	K_1_A_I_W07	1
		K_1_A_I_W09	1
		K_1_A_I_W14	2
08-IGO1S-13-6S19V	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	3
		K_1_A_I_W17	1
08-IGO1S-13-6S19V	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	1
		K_1_A_I_W12	2

		K_1_A_I_W19	2
08-IGO1S-13-6S19V	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
08-IGO1S-13-6S19V	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
8-IGO1S-13-6S19L	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

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	Bardzo dobra znajomość programowania. Znajomość klasycznych metodyk programowania. Dobra znajomość języka UML.

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
08-IGO1S-13-6S19U6	sprawozdanie	Przygotowanie sprawozdania tygodniowego z postępów pracy nad projektem.	08- IGO1S-13-6S19U6, 08- IGO1S-13-6S19W1, 08- IGO1S-13-6S19W2, 08- IGO1S-13-6S19W3, 08- IGO1S-13-6S19W4, 8- IGO1S-13-6S19U8
08-IGO1S-13-6S19U7	praca kontrolna	Kolokwium dotyczące ogólnych zagadnień z programowania zwinnego.	08- IGO1S-13-6S19U6, 08- IGO1S-13-6S19U7, 08- IGO1S-13-6S19W5, 8- IGO1S-13-6S19U8
08-IGO1S-13-6S19K9	projekt zespołowy	Przygotowanie dużego projektu zespołowego (min. 5 osób). Projekt powinien zostać przygotowany od podstaw zgodnie z jedną z wybranych metodyk zwinnych.	08- IGO1S-13-6S19K9, 08- IGO1S-13-6S19U6, 08- IGO1S-13-6S19W1, 08- IGO1S-13-6S19W2, 08- IGO1S-13-6S19W3, 8- IGO1S-13-6S19U8

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	
08-IGO1S-13-6S19w3	laboratorium	Podanie treści kształcenia w formie werbalnej z wykorzystaniem wizualizacji treści. Skupienie się na materiale trudnym pojęciowo i wskazanie adresów stron internetowych i pakietu e-learningowego.	30	Zapoznanie się z tematyką przedmiotu z wykorzystaniem istniejących pakietów 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)	75	08-IGO1S-13-6S19w2, 08-IGO1S-13-6S19w3