

WYDZIAŁ ...IZ... / STUDIUM.....

KARTA PRZEDMIOTU

Nazwa w języku polskimProjekt zespołowy.....

Nazwa w języku angielskimTeam project.....

Kierunek studiów (jeśli dotyczy): ...Informatyka....

Specjalność (jeśli dotyczy): ... Internet i Technologie Mobilne (ITM)..

Stopień studiów i forma: I / II stopień*, stacjonarna / ~~niestacjonarna~~*Rodzaj przedmiotu: ~~obowiązkowy~~ / wybieralny / ~~ogólnouniversytecki~~ *

Kod przedmiotu INZ3985

Grupa kursów ~~TAK~~ / NIE*

	Wykład	Ćwiczenia	Laboratorium	Projekt	Seminarium
Liczba godzin zajęć zorganizowanych w Uczelni (ZZU)				45	
Liczba godzin całkowitego nakładu pracy studenta (CNPS)				210	
Forma zaliczenia	Egzamin / zaliczenie na ocenę*	Egzamin / zaliczenie na ocenę*	Egzamin / zaliczenie na ocenę*	Egzamin / zaliczenie na ocenę*	Egzamin / zaliczenie na ocenę*
Dla grupy kursów zaznaczyć kurs końcowy (X)				X	
Liczba punktów ECTS				7	
w tym liczba punktów odpowiadająca zajęciom o charakterze praktycznym (P)				7	
w tym liczba punktów ECTS odpowiadająca zajęciom wymagającym bezpośredniego kontaktu (BK)				4,2	

*niepotrzebne skreślić

WYMAGANIA WSTĘPNE W ZAKRESIE WIEDZY, UMIEJĘTNOŚCI I INNYCH KOMPETENCJI

1. Umiejętność programowania w wybranym popularnym języku komputerowym.
2. Umiejętność zainstalowania i skonfigurowania środowiska programistycznego.

CELE PRZEDMIOTU

C1 Umiejętność tworzenia większej aplikacji informatycznej w grupie.

C2 Zdobywanie wiedzy i umiejętności nt. używanych w informatyce metod oraz technik w pracach zespołowych.

PRZEDMIOTOWE EFEKTY KSZTAŁCENIA

Z zakresu wiedzy:

Brak

Z zakresu umiejętności:

PEK_01:Umiejętność tworzenia większej aplikacji informatycznej indywidualnie i w grupie.

PEK_02:Umiejętność używania metod i technik prac zespołowych w informatyce.

Z zakresu kompetencji społecznych:

Brak

TREŚCI PROGRAMOWE

Forma zajęć - wykład		Liczba godzin
Wy1		
Wy2		
Wy3		
Wy4		
Wy5		
....		
Suma godzin		

Forma zajęć - ćwiczenia		Liczba godzin
Ćw1		
Ćw2		
Ćw3		
Ćw4		
..		
Suma godzin		

Forma zajęć - laboratorium		Liczba godzin
La1		
La2		
La3		
La4		
La5		
...		
Suma godzin		

Forma zajęć - projekt		Liczba godzin
Pr1	Opracowanie wizji projektu, zapoznanie z systemem zarządzania projektem zespołowym.	3
Pr2	Wyznaczenie funkcjonalności, które zostaną opracowane w pierwszym wydaniu projektu oraz ich realizacja. Ciągła weryfikacja postępów.	18
Pr3	Prezentacja pierwszego wydania projektu. Krytyczna analiza	3

	implementacji, problemów oraz zaproponowanie sposobów ich rozwiązania.	
Pr4	Wyznaczenie funkcjonalności, które zostaną opracowane w drugim wydaniu projektu oraz ich realizacja. Ciągła weryfikacja postępów.	15
Pr5	Prezentacja drugiego wydania projektu. Krytyczna analiza implementacji, ocena osiągnięć, wnioski.	3
Pr6	Zakończenie implementacji, opracowanie końcowej dokumentacji	3
	Suma godzin	45

Forma zajęć - seminarium		Liczba godzin
Se1		
Se2		
Se3		
...		
	Suma godzin	

STOSOWANE NARZĘDZIA DYDAKTYCZNE	
N1. Dyskusja w grupie i w zespołach.	
N2. Komputerowy systemem zarządzania projektem zespołowym.	
N3. Dodatkowe konsultacje dla zainteresowanych studentów	

OCENA OSIĄGNIĘCIA PRZEDMIOTOWYCH EFEKTÓW KSZTAŁCENIA

Oceny (F – formująca (w trakcie semestru), P – podsumowująca (na koniec semestru))	Numer efektu kształcenia	Sposób oceny osiągnięcia efektu kształcenia
F1	PEK_01 PEK_02	Obserwacja pracy grupowej w pierwszej części semestru zarówno w trakcie zajęć jak i poprzez narzędzie do pracy grupowej. Dyskusja nad rozwiązaniami wybranymi przez grupę.
F2	PEK_01 PEK_02	Ocena prezentacji oraz przedstawionych efektów pracy grupowej
F3	PEK_01 PEK_02	Obserwacja pracy grupowej w drugiej Części semestru zarówno w trakcie zajęć jak i poprzez narzędzie do pracy grupowej. Dyskusja nad rozwiązaniami wybranymi przez grupę.
P	PEK_01 PEK_02	Ocena aplikacji, jej funkcjonalności, implementacji, przygotowanej dokumentacji, zaangażowania członków zespołu

LITERATURA PODSTAWOWA I UZUPEŁNIAJĄCA
<u>LITERATURA PODSTAWOWA:</u> [1] Rubin, Kenneth S., „Scrum : praktyczny przewodnik po najpopularniejszej metodyce Agile”. Helion, 2014 <u>LITERATURA UZUPEŁNIAJĄCA:</u> [1] Chrapko Mariusz „Scrum. O zwinnym zarządzaniu projektami.” Wydanie II rozszerzone, Helion, 2014 [2] Lacey, Mitch. „Scrum : praktyczny przewodnik dla początkujących”, Helion 2014
OPIEKUN PRZEDMIOTU (IMIE, NAZWISKO, ADRES E-MAIL) Dariusz Konieczny, dariusz.konieczny@pwr.wroc.pl

MACIERZ POWIĄZANIA EFEKTÓW KSZTAŁCENIA DLA PRZEDMIOTU
..... Projekt zespołowy ...
 Z EFEKTAMI KSZTAŁCENIA NA KIERUNKU**INFORMATYKA**....
 I SPECJALNOŚCI ... Internet i Technologie Mobilne (ITM)..

Przedmiotowy efekt kształcenia	Odniesienie przedmiotowego efektu do efektów kształcenia zdefiniowanych dla kierunku studiów i specjalności (o ile dotyczy)**	Cele przedmiotu***	Treści programowe***	Numer narzędzia dydaktycznego***
PEK_01	K2INF_U08_S2ITM_U05 K2INF_U08_S2ITM_U06 K2INF_U08_S2ITM_U07	C1	Pr1-Pr6	N1-N3
PEK_02	K2INF_U08_S2ITM_U06 K2INF_U08_S2ITM_U07	C2	Pr1-Pr6	N1-N3

** - wpisać symbole kierunkowych/specjalnościowych efektów kształcenia

*** - z tabeli powyżej