

# Program przedmiotu

- Nazwa przedmiotu / moduł przedmiotowy: **Projekt zespołowy**
- Język wykładowy: **Polski**
- Umiejscowienie przedmiotu w planach studiów:
  - Obszar lub obszary studiów: **Sieci komputerowe, Programowanie i technologie WWW**
  - Poziom studiów: **studia I stopnia**
  - Kierunek lub kierunki (realizacja wzorca efektów): **Informatyka**
- Nadzór nad realizacją przedmiotu:
  - Instytut/Inna jednostka: **Instytut Informatyki i Mechatroniki**
  - Osoba odpowiedzialna za przedmiot: **Uniskiewicz Cezary, mgr**
  - Osoby współpracujące przy opracowaniu programu przedmiotu:
- Liczba godzin i formy zajęć dydaktycznych dla poszczególnych systemów studiów oraz rygor zaliczenia

Zajęcia dydaktyczne z udziałem prowadzącego																						
Forma studiów	Forma zajęć	Zajęcia dydaktyczne z udziałem prowadzącego																		Razem		
		PWS	ECTS	Zajęcia projektowe	PWS	ECTS	...	PWS	ECTS	...	PWS	ECTS	...	PWS	ECTS	...	PWS	ECTS	...		PWS	ECTS
Stacjonarne				11	127	5,5																5,5
Niestacjonarne				11	127																	
Rygor zaliczenia	...				zaliczenie na ocenę																	

- Nakład pracy studenta – bilans punktów ECTS  
*1 punkt ECTS odpowiada 25-30 godzinom pracy studenta potrzebnej do osiągnięcia zakładanych efektów uczenia się z uwzględnieniem pracy własnej studenta*

Aktywność (należy podać prace właściwe dla przedmiotu)	Godzinowe obciążenie studenta (stacjonarne/niestacjonarne) [h]
Udział w laboratorium	11/11
Przygotowanie do prezentacji	15/15
Wykonanie projektu na zaliczenie	75/75
Wykonanie harmonogramu na zaliczenie	35/35
Udział w egzaminie /zaliczeniu	2/2
Sumaryczne obciążenie pracą studenta (NPS)	138/138
Punkty ECTS	5,5
* Obciążenie studenta związane z zajęciami praktycznymi	138/138
Obciążenie studenta na zajęciach wymagających bezpośredniego udziału nauczycieli akademickich	11/11

- Uwagi realizacyjne: rekomendowana długość trwania (semestry), rekomendowane wymagania wstępne, relacje pomiędzy formami zajęć:

**Programowanie strukturalne i obiektowe, Zaawansowane techniki programistyczne, Projekt inżynierski, Projekt własny**

Rekomendowana długość trwania wynika z planu studiów

- Szczegółowe efekty uczenia się – wiedza, umiejętności i kompetencje społeczne

Szczegółowe efekty uczenia się dla przedmiotu		Forma zajęć	Metody kształcenia	Metody weryfikowania (sprawdzania, oceniania) efektów uczenia się
Symbol efektu	Opis efektu			
<b>Wiedza</b>				
K_W09	Zna i rozumie budowę systemów informatycznych oraz sposoby ich projektowania i dostosowywania do wymagań klienta.	Zajęcia projektowe	metody poszukujące	Ocena merytoryczna projektu + ocena poszczególnych członków zespołu w odniesieniu do zaangażowania w realizację zadań zespołu
K_W13	Zna zastosowanie praktyczne różnych form grafiki w procesie realizacji projektów informatycznych.			
<b>Umiejętności</b>				

# Program przedmiotu

K_U02	Potrafi, na podstawie nabytej wiedzy, wykonywać typowe dla branży projekty informatyczne, współpracując z innymi członkami zespołu.	Zajęcia projektowe	metody poszukujące	Ocena merytoryczna projektu + ocena poszczególnych członków zespołu w odniesieniu do zaangażowania w realizację zadań zespołu
K_U07	Realizując zespołowo projekty informatyczne potrafi sprawnie posługiwać się wybranymi technikami informacyjno-komunikacyjne, szczególnie w zakresie stosowania grafiki inżynierskiej i tworzenia dokumentacji projektowej.			
K_U15	Potrafi dostosować narzędzia i metody adekwatne do postawionych przed nim zadań informatycznych.			
K_U17	Potrafi przygotować wymaganą dokumentację projektową, zgodnie z przyjętymi standardami oraz prezentację wykonanego projektu.			
K_U18	Potrafi przedstawić własny punkt widzenia na projekt i rozwiązanie poszczególnych zadań. Jest otwarty na dyskusję i nie boi się krytyki.			
K_U20	Potrafi pracować w grupie z zastosowaniem wybranej metodyki, organizuje pracę własną w zakresie powierzonych mu zadań. Sprawnie komunikuje się z członkami zespołu.			
<b>Kompetencje społeczne</b>				
K_K07	Potrafi pracować w zespole, przyjmując różne role. Nie boi się wyzwań i współpracy. Mobilizuje współpracowników oraz przestrzega etyki zawodowej.	Zajęcia projektowe	metody poszukujące	Ocena merytoryczna projektu + ocena poszczególnych członków zespołu w odniesieniu do zaangażowania w realizację zadań zespołu

## 9. Zasady/kryteria oceniania dla każdej formy kształcenia i poszczególnych ocen

Zajęcia projektowe:

Aktywność	Oceny	Obliczenia	Do końcowej
Ocena wykonania harmonogramu	dst (3), db (4), bdb (5)	$3/4/5 * 20\%$	1
Ocena wykonania projektu	dst (3), db (4), bdb (5)	$3/4/5 * 60\%$	3
Prezentacja projektu	dst (3), db (4), bdb (5)	$3/4/5 * 20\%$	1
Wynik końcowy			5

## 10. Treści kształcenia wraz z formą zajęć, na której są realizowane

Zajęcia projektowe:

Przygotowanie projektu inżynierskiego dostosowanego do obszaru studiów z zakresu szeroko rozumianej informatyki.

## 11. Wymagane środki dydaktyczne

Laboratorium – laboratorium specjalistyczne

## 12. Literatura przedmiotu:

### a. Literatura podstawowa:

- Office 2010 : praktyczny kurs : PowerPoint 2010, Word 2010, Excel 2010, Access 2010, Żarowska-Mazur Alicja, Węglarz Waldemar, Warszawa 2012
- Zarządzanie projektem, Wirkus Marek [et al.], Warszawa, 2014
- Literatura związana z realizowanym projektem - podana przez prowadzącego, po akceptacji projektu.

### b. Literatura uzupełniająca:

- Grafika inżynierska, Agaciński Piotr, Poznań, 2014

# Program przedmiotu

- Zarządzanie projektami IT. Przewodnik po metodykach, Adam Koszlajda, Gliwice 2010
- Agile. Przewodnik po zwinnych metodykach programowania, Andrew Stellman, Jennifer Greene, Gliwice, 2015

c. Netografia:

13. Dostępne materiały dydaktyczne z podziałem na formy zajęć (autorskie zestawienia materiałów dydaktycznych, materiały e-learningowe, itp.)

14. Osoby realizujące poszczególne formy kształcenia

Forma kształcenia	Imię i nazwisko
1. Wykład	
2. Zajęcia laboratoryjne	
3. Ćwiczenia	
4. Zajęcia projektowe	Uniskiewicz Cezary, mgr
5. Zajęcia warsztatowe	
6. Gra symulacyjna	
7. Lektorat językowy	
8. Praktyki	