

Inżynieria oprogramowania 2 - opis przedmiotu

Informacje ogólne	
Nazwa przedmiotu	Inżynieria oprogramowania 2
Kod przedmiotu	11.3-WK-liED-IO2-W-S14_pNadGenVY4JP
Wydział	Wydział Matematyki, Informatyki i Ekonometrii
Kierunek	Informatyka i ekonometria
Profil	ogólnoakademicki
Rodzaj studiów	drugiego stopnia z tyt. magistra
Semestr rozpoczęcia	semestr zimowy 2019/2020

Informacje o przedmiocie	
Semestr	3
Liczba punktów ECTS do zdobycia	5
Występuje w specjalnościach	Systemy informacyjne
Typ przedmiotu	obieralny
Język nauczania	polski
Sylabus opracował	dr inż. Janusz Jabłoński

Formy zajęć					
Forma zajęć	Liczba godzin w semestrze (stacjonarne)	Liczba godzin w tygodniu (stacjonarne)	Liczba godzin w semestrze (niestacjonarne)	Liczba godzin w tygodniu (niestacjonarne)	Forma zaliczenia
Wykład	15	1	-	-	Egzamin
Projekt	30	2	-	-	Zaliczenie na ocenę

Cel przedmiotu

Zapoznanie studenta z metodami kosztorysowania, szacowania ryzyka jak również zarządzania i organizowania przedsięwzięć związanych z wytwarzaniem systemów informatycznych

Wymagania wstępne

Znajomość podstaw koncepcji i metod obiektowych, programowania obiektowego oraz podstawy SQL i baz danych.

Zakres tematyczny

- Wykład
- 1.Omówienie podstaw analizy, monitorowania i kontroli ryzyka w projekcie informatycznym.
 - 2. Przedstawienie przykładowego systemu wspomagania pracy grupowej oraz systemu wersjonowania oprogramowania.
 - 3. Omówienie standardów: ISO/IEC 9126 dotyczących jakości oprogramowania jako produktu, jak również normy ISO 9126 w zakresie oceny jakości oprogramowania.
 - 4. Realizacja przykładowego projektu z wykorzystaniem narzędzi CASE dla wspomagania pracy zespołów uczestniczących w projekcie.
- Projekt
- Instalacja, konfiguracja oraz wykorzystanie platformy Eclipse jako platformy projektowania, testowania, zarządzania i wersjonowania oraz realizacji przykładowego – minimum trzy funkcjonalności projektu systemu informatycznego w technologii J2EE.

Metody kształcenia

Tradycyjny wykład, ćwiczenia projektowe, pogadanki i dyskusje w grupach.

Efekty uczenia się i metody weryfikacji osiągnięcia efektów uczenia się

Opis efektu	Symbole efektów	Metody weryfikacji	Forma zajęć
Student dysponuje podstawową wiedzą dotyczącą procesów wytwarzania, użytkowania i doskonalenia systemów informacyjnych.	K_W09	- aktywność w trakcie zajęć - egzamin - ustny, opisowy, testowy i inne - kolokwium	Wykład
Student zna podstawowe zasady projektowania oprogramowania oraz zarządzania przedsięwzięciami nformatycznymi	K_W10	- aktywność w trakcie zajęć - egzamin - ustny, opisowy, testowy i inne - kolokwium	Wykład
Student potrafi organizować prace zespołu programistów i wytwarzania złożonych systemów informatycznych z wykorzystaniem nowoczesnych narzędzi i technologii	K_U14 K_U15	- aktywność w trakcie zajęć - projekt	Projekt

Opis efektu	Symbole efektów	Metody weryfikacji	Forma zajęć
Student rozumie potrzebę uzupełniania wiedzy z zakresu nowych technologii i narzędzi informatycznych	• K_K02 • K_K03	• obserwacja i ocena aktywności na zajęciach • obserwacje i ocena umiejętności praktycznych studenta	• Wykład • Projekt

Warunki zaliczenia

Ostateczna ocena z przedmiotu uwzględnia ocenę z projektu (65%) i ocenę z egzaminu (35%), przy założeniu, że student osiągnął wszystkie zakładane efekty kształcenia w stopniu dostatecznym. Warunkiem zaliczenia przedmiotu są pozytywne oceny z projektu i egzaminu.

Literatura podstawowa

1. R. S. Pressman, Praktyczne podejście do inżynierii oprogramowania, WNT, 2004.
2. C. Murray, Jak kierować zespołem programistów, WNT, 2004.
3. C. L. Pritchard, Zarządzanie ryzykiem w projektach. Teoria i praktyka, WIG-PRESS, Warszawa 2002.
4. Z. Szyjewski, Zarządzanie projektami informatycznymi. Metodyka tworzenia systemów informatycznych, Agencja Wydawnicza PLACET, Warszawa, 2001.
5. Systemy zarządzania jakością. Wymagania, PN-EN ISO 9001, PKN, 2001.

Literatura uzupełniająca

1. I. Sommerville, Inżynieria oprogramowania, Klasyka Informatyki, WNT, Warszawa 2003.
2. I. Graham, Metody obiektowe w teorii i praktyce, WNT, 2004.
3. A. Hemrajani, Java. Tworzenie aplikacji sieciowych za pomocą Springa, Hibernate i Eclipse, Helion, Gliwice 2007.
4. N. Dai, L. Mandel, A. Ryman Eclipse Web Tools Platform. Tworzenie aplikacji WWW w języku Java, Helion, Gliwice 2008.

Uwagi

Zmodyfikowane przez dr Robert Dylewski, prof. UZ (ostatnia modyfikacja: 17-09-2019 11:59)

Wygenerowano automatycznie z systemu SylabUZ