

Projekt grupowy - opis przedmiotu

Informacje ogólne	
Nazwa przedmiotu	Projekt grupowy
Kod przedmiotu	11.3-WE-INFP-PrGr-SSI
Wydział	Wydział Informatyki, Elektrotechniki i Automatyki
Kierunek	Informatyka
Profil	ogólnoakademicki
Rodzaj studiów	pierwszego stopnia z tyt. inżyniera
Semestr rozpoczęcia	semestr zimowy 2019/2020

Informacje o przedmiocie	
Semestr	6
Liczba punktów ECTS do zdobycia	6
Typ przedmiotu	obowiązkowy
Język nauczania	polski
Sylabus opracował	<ul style="list-style-type: none">dr inż. Anna Pławiak-Mowna, prof. UZ

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
Projekt	60	4	36	2,4	Zaliczenie na ocenę

Cel przedmiotu

Przedstawienie studentom problematyki podejmowania i pełnienia ról w projekcie, wykorzystanie technologii IT oraz realizacja zadań zespołowych.

Wymagania wstępne

Zakres tematyczny

Realizacja zadań w zespołach. Tematyka realizowanych projektów jest wypracowywana i (ew.) współrealizowana przez przedsiębiorców z branży IT z regionu, bądź inne firmy, w zakresie szeroko pojętej informatyki. W ramach realizacji projektów studenci poznają i stosują aspekty następujących zagadnień:

- role uczestników projektu,
- harmonogramowanie i rozliczanie zadań,
- rozwiązywanie problemów i konfliktów,
- ocena i weryfikacja postępów realizacji zadania,
- realizacja projektu informatycznego przy współudziale partnerów z branży IT,
- weryfikacja wyników, analiza błędów, dyskusja metod naprawczych.

Metody kształcenia

burza mózgów, konsultacje, praca w grupach, zajęcia praktyczne, metoda przypadków, metoda projektu, współpraca i konsultacje z przedstawicielem/przedstawicielami firmy zewnętrznej

Efekty uczenia się i metody weryfikacji osiągnięcia efektów uczenia się

Opis efektu	Symbole efektów	Metody weryfikacji	Forma zajęć
Student potrafi utworzyć harmonogram pracy własnej i zespołu.	<ul style="list-style-type: none">• K_U28• K_K07	<ul style="list-style-type: none">• projekt• sprawozdanie	<ul style="list-style-type: none">• Projekt
Stosuje w stopniu podstawowym techniki i narzędzia zarządzania projektem i realizacji zadań zespołowych.	<ul style="list-style-type: none">• K_U28	<ul style="list-style-type: none">• bieżąca kontrola na zajęciach	<ul style="list-style-type: none">• Projekt
Ocenia i weryfikuje postępy realizacji zadania, analizuje błędy, określa działania naprawcze.	<ul style="list-style-type: none">• K_U28	<ul style="list-style-type: none">• projekt• sprawozdanie, bieżąca kontrola na zajęciach	<ul style="list-style-type: none">• Projekt
Jest świadomy aspektu podejmowania i pełnienia ról w projekcie.	<ul style="list-style-type: none">• K_K06	<ul style="list-style-type: none">• projekt• sprawozdanie, prezentacja ustna	<ul style="list-style-type: none">• Projekt

Warunki zaliczenia

Warunkiem zaliczenia jest uzyskanie pozytywnych ocen ze wszystkich form sprawdzających.

Literatura podstawowa

1. Górski J.: Inżynieria oprogramowania w projekcie informatycznym, Mikom, Warszawa, 2000.

2. Flasiński M.: Zarządzanie projektami informatycznymi, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa, 2007.
3. IEEE standards, The Standards Development Lifecycle – <https://standards.ieee.org/develop/>
4. Kerznel H.: Zarządzanie projektami. Studium przypadków, Helion, Gliwice, 2005.
5. Martin R. C.: Czysty kod. Podręcznik dobrego programisty, Gliwice 2010.
6. Wiegiers K.E., Beatty J.: Specyfikacja oprogramowania. Inżynieria wymagań. Wydanie III, Gliwice 2014.
7. Wróblewski P.: Zarządzanie projektami informatycznymi dla praktyków, HELION, Gliwice, 2005.
8. Wybrane standardy ISO – International Standard Organization – <http://www.iso.org/iso/home.html>
9. Materiały przekazane przez partnerów współrealizujących projekty.
10. Literatura dotycząca wybranych technologii/metodyk wykorzystywanych w projekcie.

Literatura uzupełniająca

1. Ackerman F., Buchwald L., Lewski F.: Software inspections: an effective verification process, IEEE Software, 1989, s.31-36.
2. Black R.: Managing the Testing Process: Practical Tools and Techniques for Managing Hardware and Software Testing, Wiley 2009.
3. Cockburn A.: Crystal Clear: A Human - Powered Methodology for Small Teams, Addison-Wesley, 2004.
4. Czarnaacka-Chrobot B.: Z najnowszych „Kronik Chaosu” Standish Group, czyli czy uczymy się na błędach? w Grabara J., Nowak J. (red) Efektywność zastosowań systemów informatycznych, Warszawa, WNT, 2004, s. 209-238.
5. Dokumentacja techniczna SUBVERSION; <http://subversion.apache.org>
6. Jayaswal BK., Patron PC., Oprogramowanie godne zaufania. Metodologia, techniki i narzędzia projektowania, Helion, Gliwice, 2008.
7. Koszłajda A.: Zarządzanie projektami IT. Przewodnik po metodykach, Helion, Gliwice, 2010.
8. Meyer B., Nawrocki J., Walter B. (Eds.): Balancing Agility and Formalism in Software Engineering. Lecture Notes in Computer Science 5082, 2007, Springer.
9. Miłosz M. (red.): Przedsięwzięcia wdrożeniowe – od teorii do praktyki, Warszawa, MIKOM, 2003.
10. Shore J., Warden S.: Agile Development. Filozofia programowania zwinnego, Gliwice, Helion, 2008.
11. Wróblewski P.: Zarządzanie projektami z wykorzystaniem darmowego oprogramowania. Helion, Gliwice, 2009.

Uwagi

Zmodyfikowane przez dr inż. Anna Pławiak-Mowna, prof. UZ (ostatnia modyfikacja: 23-04-2019 12:03)

Wygenerowano automatycznie z systemu SyllabUZ