

POLITECHNIKA KRAKOWSKA IM. TADEUSZA KOŚCIUSZKI

KARTA PRZEDMIOTU

obowiązuje studentów rozpoczynających studia w roku akademickim 2014/2015

Wydział Fizyki, Matematyki i Informatyki

Kierunek studiów: Informatyka

Profil: Ogólnoakademicki

Forma studiów: stacjonarne

Kod kierunku: I

Stopień studiów: II

Specjalności: Informatyka stosowana dla licencjatów

1 INFORMACJE O PRZEDMIOCIE

NAZWA PRZEDMIOTU	Pracownia problemowa
NAZWA PRZEDMIOTU W JĘZYKU ANGIELSKIM	
KOD PRZEDMIOTU	WFMiI I oIIS E1 14/15
KATEGORIA PRZEDMIOTU	Przedmioty związane z dyplomem
LICZBA PUNKTÓW ECTS	6.00
SEMESTRY	4

2 RODZAJ ZAJĘĆ, LICZBA GODZIN W PLANIE STUDIÓW

SEMESTR	WYKŁAD	ĆWICZENIA	LABORATORIUM	LABORATORIUM KOMPUTERO- WE	SEMINARIUM	PROJEKT
4	0	0	0	0	0	30

3 CELE PRZEDMIOTU

Cel 1 Omówienie wybranych przedsięwzięć informatycznych do zrealizowania w zespołach projektowych

Cel 2 Omówienie wszystkich zagadnień związanych z realizacją projektu zespołowego, nabycie doświadczenia w zakresie środków i czasu realizacji.

Cel 3 WYROBIENIE umiejętności pracy w zespole.

4 WYMAGANIA WSTĘPNE W ZAKRESIE WIEDZY, UMIEJĘTNOŚCI I INNYCH KOMPETENCJI

1 Wiedza z zakresu inżynierii oprogramowania

2 Znajomość środowisk programistycznych

5 EFEKTY KSZTAŁCENIA

EK1 Wiedza Zna specyfikę rozwiązywanego problemu

EK2 Umiejętności Potrafi opracować projekt systemu realizującego postawione zadanie

EK3 Wiedza Zna różne środowiska programistyczne

EK4 Umiejętności Potrafi zaimplementować opracowany projekt w wybranym środowisku programistycznym.
Umie pracować w zespole.

6 TREŚCI PROGRAMOWE

PROJEKT		
LP	TEMATYKA ZAJĘĆ OPIS SZCZEGÓŁOWY BŁOKÓW TEMATYCZNYCH	LICZBA GODZIN
P1	Prezentowanie wymagań, które muszą spełniać projekty. Propozycje tematów projektów do realizacji w grupach projektowych.	2
P2	Opracowanie harmonogramu realizacji projektu i podziału zadań w zespole	2
P3	Prezentacja wymagań funkcjonalnych oraz нефункциональных - opracowanie diagramów UML	2
P4	Implementacja systemu w wybranym środowisku	10
P5	Prezentacja postępów. Dyskusja na temat rozwiązań oraz pojawiających się problemach programistycznych	2
P6	Praca nad realizacją projektu. Wykonanie dokumentacji projektu.	10
P7	Prezentacje grupowe zrealizowanych projektów	2

7 NARZĘDZIA DYDAKTYCZNE

N1 Praca w grupach

N2 Dyskusja

N3 Prezentacje multimedialne

8 OBCIĄŻENIE PRACĄ STUDENTA

FORMA AKTYWNOŚCI	ŚREDNIA LICZBA GODZIN NA ZREALIZOWANIE AKTYWNOŚCI
Godziny kontaktowe z nauczycielem akademickim, w tym:	
Godziny wynikające z planu studiów	30
Konsultacje przedmiotowe	2
Egzaminy i zaliczenia w sesji	2
Godziny bez udziału nauczyciela akademickiego wynikające z nakładu pracy studenta, w tym:	
Przygotowanie się do zajęć, w tym studiowanie zalecanej literatury	30
Opracowanie wyników	30
Przygotowanie raportu, projektu, prezentacji, dyskusji	86
SUMARYCZNA LICZBA GODZIN DLA PRZEDMIOTU WYNIKAJĄCA Z CAŁEGO NAKŁADU PRACY STUDENTA	180
SUMARYCZNA LICZBA PUNKTÓW ECTS DLA PRZEDMIOTU	6.00

9 SPOSOBY OCENY

OCENA FORMUJĄCA

F1 Projekt zespołowy

OCENA PODSUMOWUJĄCA

P1 Projekt

KRYTERIA OCENY

EFEKT KSZTAŁCENIA 1	
NA OCENĘ 2.0	Student nie potrafi określić specyfiki rozwiązywanego problemu.
NA OCENĘ 3.0	Student potrafi określić podstawowe wymagania funkcjonalne rozwiązywanego problemu.
NA OCENĘ 3.5	Student potrafi określić większość wymagań funkcjonalnych rozwiązywanego problemu.
NA OCENĘ 4.0	Student potrafi określić większość wymagań funkcjonalnych i нефункциональных rozwiązywanego problemu.
NA OCENĘ 4.5	Student potrafi określić wszystkie wymagania funkcjonalne i niektóre wymagania нефункциональные rozwiązywanego problemu.

NA OCENĘ 5.0	Student potrafi określić wszystkie wymagania funkcjonalne i wszystkie wymagania нефункционалне rozwiązywanego problemu.
EFEKT KSZTAŁCENIA 2	
NA OCENĘ 2.0	Student nie potrafi opracować projektu systemu realizującego postawione zadanie.
NA OCENĘ 3.0	Student potrafi opracować wstępny projekt systemu realizującego postawione zadanie.
NA OCENĘ 3.5	Student potrafi opracować projekt systemu realizującego postawione zadanie.
NA OCENĘ 4.0	Student potrafi opracować projekt systemu realizującego postawione zadanie oraz go uzasadnić
NA OCENĘ 4.5	Student potrafi opracować szczegółowy projekt systemu realizującego postawione zadanie.
NA OCENĘ 5.0	Student potrafi opracować szczegółowy projekt systemu realizującego postawione zadanie oraz potrafi swój projekt uzasadnić.
EFEKT KSZTAŁCENIA 3	
NA OCENĘ 2.0	Student nie zna żadnego środowiska programistycznego pozwalającego mu zrealizować postawione zadanie.
NA OCENĘ 3.0	Student zna przynajmniej jedno środowisko programistyczne pozwalające na realizację postawionego zadania.
NA OCENĘ 3.5	Student zna różne środowiska programistyczne pozwalające mu na zrealizowanie postawionego zadania.
NA OCENĘ 4.0	Student zna różne środowiska programistyczne oraz przynajmniej jeden Framework pozwalające mu na zrealizowanie postawionego zadania.
NA OCENĘ 4.5	Student zna różne środowiska programistyczne oraz różne Frameworki pozwalające mu na zrealizowanie postawionego zadania.
NA OCENĘ 5.0	Student zna różne środowiska programistyczne oraz różne Frameworki pozwalające mu na zrealizowanie postawionego zadania oraz potrafi uzasadnić wybór najlepszego rozwiązania.
EFEKT KSZTAŁCENIA 4	
NA OCENĘ 2.0	Nie potrafi zaimplementować opracowanego projektu. Nie potrafi pracować w grupie.
NA OCENĘ 3.0	Potrafi zaimplementować opracowany projekt w wybranym środowisku programistycznym z minimalną ilością wymagań funkcjonalnych.
NA OCENĘ 3.5	Potrafi zaimplementować opracowany projekt w wybranym środowisku programistycznym uwzględniając średnią ilość wymagań funkcjonalnych. Umie pracować w zespole.

NA OCENĘ 4.0	Potrafi zaimplementować opracowany projekt w wybranym środowisku programistycznym z wykorzystaniem większości wymagań funkcjonalnych. Umie pracować w zespole.
NA OCENĘ 4.5	Potrafi zaimplementować opracowany projekt w wybranym środowisku programistycznym z wykorzystaniem wszystkich wymagań funkcjonalnych. Umie pracować w zespole.
NA OCENĘ 5.0	Potrafi zaimplementować opracowany projekt w wybranym środowisku programistycznym z wykorzystaniem wszystkich wymagań funkcjonalnych oraz niefunkcjonalnych. Potrafi uatrakcyjnić projekt. Umie pracować w zespole.

10 MACIERZ REALIZACJI PRZEDMIOTU

EFEKT KSZTAŁCENIA	ODNIESIENIE DANEGO EFEKTU DO SZCZEGÓŁOWYCH EFEKTÓW ZDEFINIOWANYCH DLA PROGRAMU	CELE PRZEDMIOTU	TREŚCI PROGRAMOWE	NARZĘDZIA DYDAKTYCZNE	SPOSOBY OCENY
EK1		Cel 1 Cel 2	P1 P2	N1 N2 N3	F1 P1
EK2		Cel 2 Cel 3	P2 P3	N1 N2 N3	F1 P1
EK3		Cel 2 Cel 3	P5 P7	N1 N2 N3	F1 P1
EK4		Cel 2 Cel 3	P4 P6 P7	N1 N2 N3	F1 P1

11 WYKAZ LITERATURY

LITERATURA PODSTAWOWA

- [1] | T. Converse, J. Park, C. Morgan — *PHP5 i MySQL*, Gliwice, 2005, Helion
- [2] | L. Barney, M. McLaughlin — *Oracle Database. Tworzenie aplikacji internetowych w AJAX i PHP*, Gliwice, 2010, Helion
- [3] | Robert Wrembel, Bartosz Bebel — *Oracle Projektowanie rozproszonych baz danych*, Gliwice, 2003, Helion

12 INFORMACJE O NAUCZYCIELACH AKADEMICKICH

OSOBA ODPOWIEDZIALNA ZA KARTĘ

dr inż. Stanisława Plichta (kontakt: plichta@pk.edu.pl)

OSOBY PROWADZĄCE PRZEDMIOT

1 dr inż. Stanisława Plichta (kontakt: `plichta@pk.edu.pl`)

3 prof. dr hab. Stanisław Drożdż (kontakt: `Stanislaw.Drozdz@ifj.edu.pl`)

13 ZATWIERDZENIE KARTY PRZEDMIOTU DO REALIZACJI

(miejscowość, data)

(odpowiedzialny za przedmiot)

(dziekan)

PRZYJMUJĘ DO REALIZACJI (data i podpisy osób prowadzących przedmiot)

.....

.....