

POLITECHNIKA KRAKOWSKA IM. TADEUSZA KOŚCIUSZKI

KARTA PRZEDMIOTU

obowiązuje studentów rozpoczynających studia w roku akademickim 2015/2016

Wydział Mechaniczny

Kierunek studiów: Informatyka Stosowana

Profil: Ogólnoakademicki

Forma studiów: stacjonarne

Kod kierunku: S

Stopień studiów: I

Specjalności: Informatyka Stosowana

1 INFORMACJE O PRZEDMIOCIE

NAZWA PRZEDMIOTU	Projekt zespołowy
NAZWA PRZEDMIOTU W JĘZYKU ANGIELSKIM	Group project
KOD PRZEDMIOTU	WM INFST oIS C16 15/16
KATEGORIA PRZEDMIOTU	Przedmioty kierunkowe
LICZBA PUNKTÓW ECTS	6.00
SEMESTRY	5 6

2 RODZAJ ZAJĘĆ, LICZBA GODZIN W PLANIE STUDIÓW

SEMESTR	WYKŁAD	ĆWICZENIA	LABORATORIUM	LABORATORIUM KOMPUTERO- WE	PROJEKT	SEMINARIUM
5	0	0	0	0	30	0
6	0	0	0	0	30	0

3 CELE PRZEDMIOTU

Cel 1 Zdobyć umiejętności pracy w zespole podczas realizacji projektu informatycznego

4 WYMAGANIA WSTĘPNE W ZAKRESIE WIEDZY, UMIEJĘTNOŚCI I INNYCH KOMPETENCJI

- 1 Zaliczenie modułu "Języki i techniki programowania"
- 2 Zaliczenie modułu "Podstawy języków internetowych"
- 3 Zaliczenie modułu "Programowanie obiektowe"

5 EFEKTY KSZTAŁCENIA

- EK1 Wiedza** Student który zaliczy przedmiot zna metody pozwalające zaprojektować i wykonać system informatyczny w ramach pracy w zespole programistycznym
- EK2 Wiedza** Student który zaliczy przedmiot zna powiązania informatyki z rozwojem innych dziedzin (np. mechaniką) w zakresie realizacji projektów informatycznych
- EK3 Umiejętności** Student który zaliczy przedmiot potrafi zaprojektować prosty system informatyczny będąc członkiem zespołu projektowego
- EK4 Umiejętności** Student który zaliczy przedmiot potrafi zorganizować pracę zespołu w sposób efektywny i bezpieczny
- EK5 Umiejętności** Student który zaliczy przedmiot potrafi odnaleźć odpowiednią literaturę dotyczącą wykonania projektu informatycznego w zespole, pozyskać z niej wymagane informacje oraz skonfrontować źródła, wyciągnąć wnioski i sformułować opinie
- EK6 Kompetencje społeczne** Student który zaliczy przedmiot potrafi pracować w zespole opracowującym projekt informatyczny jako członek lub lider grupy

6 TREŚCI PROGRAMOWE

PROJEKT		
LP	TEMATYKA ZAJĘĆ OPIS SZCZEGÓŁOWY BLOKÓW TEMATYCZNYCH	LICZBA GODZIN
P1	Podział grupy na zespoły projektowe, przeprowadzenie analizy postawionego zadania projektowego w ramach stworzonych zespołów oraz wybór lidera i podział zadań pomiędzy członków zespołu	5
P2	Opracowanie specyfikacji projektu (w tym wymagań funkcjonalnych i нефункциональных, odpowiednich diagramów języka UML 2.0 oraz projektu bazy danych itp.) przez każdy z zespołów	10
P3	Opracowanie dokumentacji realizowanego projektu	15
P4	Przydzielenie dokumentacji dla poszczególnych zespołów, zapoznanie się z dokumentacją i opracowanie recenzji otrzymanej dokumentacji przez każdy z zespołów	5
P5	Wybór technologii/języków programowania dla aplikacji, wybór systemu bazodanowego, praca nad implementacją bazy danych i projektem wyglądu interfejsu użytkownika	10
P6	Implementacja funkcjonalności aplikacji, testowanie i prezentacja działania	15

7 NARZĘDZIA DYDAKTYCZNE

N1 Praca w grupach

N2 Ćwiczenia projektowe

N3 Dyskusja

8 OBCIĄŻENIE PRACĄ STUDENTA

FORMA AKTYWNOŚCI	ŚREDNIA LICZBA GODZIN NA ZREALIZOWANIE AKTYWNOŚCI
Godziny kontaktowe z nauczycielem akademickim, w tym:	
Godziny wynikające z planu studiów	60
Konsultacje przedmiotowe	15
Egzaminy i zaliczenia w sesji	0
Godziny bez udziału nauczyciela akademickiego wynikające z nakładu pracy studenta, w tym:	
Przygotowanie się do zajęć, w tym studiowanie zalecanej literatury	15
Opracowanie wyników	0
Przygotowanie raportu, projektu, prezentacji, dyskusji	45
prace nad realizowanym projektem w ramach zespołu	45
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 Średnia ważona ocen formujących

WARUNKI ZALICZENIA PRZEDMIOTU

W1 Student musi uzyskać pozytywną ocenę z każdego efektu kształcenia

W2 Student musi udokumentować branie czynnego udziału na każdym etapie realizacji projektu w ramach swojego zespołu

W3 Wymagana jest obecność studenta podczas prezentacji wyników prac projektowych

W4 Ocena w semestrze V - średnia ważona: ocena za opracowanie podziału zadań w ramach zespołu i analizy projektu z wagą 0.2, ocena za prezentację specyfikacji 0.4 i ocena za dokumentację 0.4

W5 Ocena w semestrze VI - średnia ważona: ocena całego zespołu (średnia ważona: ocena z recenzji 0.2, ocena z zadań 0.4, ocena za aplikację 0.4) 2/3, ocena indywidualna (średnia ważona: obecność 0.75, aktywność 0.25) 1/3

OCENA AKTYWNOŚCI BEZ UDZIAŁU NAUCZYCIELA

B1 Projekt zespołowy

KRYTERIA OCENY

EFEKT KSZTAŁCENIA 1	
NA OCENĘ 2.0	-
NA OCENĘ 3.0	Student potrafi wykazać się wiedzą na temat sposobów podziału zadań projektowych pomiędzy członków zespołu i doboru narzędzi i technologii w zakresie samodzielnego wykonania przydzielonych mu zadań
NA OCENĘ 3.5	-
NA OCENĘ 4.0	-
NA OCENĘ 4.5	-
NA OCENĘ 5.0	-
EFEKT KSZTAŁCENIA 2	
NA OCENĘ 2.0	-
NA OCENĘ 3.0	Student potrafi wykonać proste elementy systemu informatycznego przeznaczonego dla różnych dziedzin jak np. mechanika, motoryzacja itp.
NA OCENĘ 3.5	-
NA OCENĘ 4.0	-
NA OCENĘ 4.5	-
NA OCENĘ 5.0	-
EFEKT KSZTAŁCENIA 3	
NA OCENĘ 2.0	-
NA OCENĘ 3.0	Student potrafi samodzielnie wykonać jedno z prostszych zadań mu przydzielonych
NA OCENĘ 3.5	-
NA OCENĘ 4.0	-

NA OCENĘ 4.5	-
NA OCENĘ 5.0	-
EFEKT KSZTAŁCENIA 4	
NA OCENĘ 2.0	-
NA OCENĘ 3.0	Student potrafi podzielić zadania projektowe pomiędzy członków zespołu
NA OCENĘ 3.5	-
NA OCENĘ 4.0	-
NA OCENĘ 4.5	-
NA OCENĘ 5.0	-
EFEKT KSZTAŁCENIA 5	
NA OCENĘ 2.0	-
NA OCENĘ 3.0	Student potrafi wyszukać w literaturze informacje dotyczące technik i narzędzi służących do wykonania przydzielonego mu prostego zadania projektowego
NA OCENĘ 3.5	-
NA OCENĘ 4.0	-
NA OCENĘ 4.5	-
NA OCENĘ 5.0	-
EFEKT KSZTAŁCENIA 6	
NA OCENĘ 2.0	-
NA OCENĘ 3.0	Student potrafi wykonać proste zadanie projektowe współpracując z innymi członkami zespołu
NA OCENĘ 3.5	-
NA OCENĘ 4.0	-
NA OCENĘ 4.5	-
NA OCENĘ 5.0	-

10 MACIERZ REALIZACJI PRZEDMIOTU

EFEKT KSZTAŁCENIA	ODNIESIENIE DANEGO EFEKTU DO SZCZEGÓŁOWYCH EFEKTÓW ZDEFINIOWANYCH DLA PROGRAMU	CELE PRZEDMIOTU	TREŚCI PROGRAMOWE	NARZĘDZIA DYDAKTYCZNE	SPOSOBY OCENY
EK1	K1_W21	Cel 1	P1 P2 P3 P4 P5 P6	N1 N2 N3	F1 P1
EK2	K1_W17	Cel 1	P1 P2 P3 P6	N1 N2 N3	F1 P1
EK3	K1_UB03	Cel 1	P1 P2 P3 P4 P5 P6	N1 N2 N3	F1 P1
EK4	K1_UP12	Cel 1	P1 P4	N1 N2 N3	F1 P1
EK5	K1_UO01, K1_UO05	Cel 1	P1 P2 P3 P4 P5 P6	N1 N2 N3	F1 P1
EK6	K1_K03	Cel 1	P1 P2 P3 P4 P5 P6	N1 N2 N3	F1 P1

11 WYKAZ LITERATURY

LITERATURA PODSTAWOWA

[1] Stanisława Szejko — *Metody wytwarzania oprogramowania*, Warszawa, 2002, Mikom

[2] Mariusz Trzaska — *Modelowanie i implementacja systemów informatycznych*, Warszawa, 2008, PJWSTK

LITERATURA UZUPEŁNIAJĄCA

[1] Mariusz Flasiński — *Zarządzanie projektami informatycznymi*, Warszawa, 2006, PWN

12 INFORMACJE O NAUCZYCIELACH AKADEMICKICH

OSOBA ODPOWIEDZIALNA ZA KARTĘ

prof. dr hab. inż. Edward Lisowski (kontakt: lisowski@mech.pk.edu.pl)

OSOBY PROWADZĄCE PRZEDMIOT

1 dr inż. Grzegorz Filo (kontakt: filo@mech.pk.edu.pl)

2 mgr inż. Paweł Lempa (kontakt: plempa@pk.edu.pl)

3 mgr inż. Joanna Fabiś-Domagala (kontakt: fabis@mech.pk.edu.pl)

13 ZATWIERDZENIE KARTY PRZEDMIOTU DO REALIZACJI

(miejscowość, data)

(odpowiedzialny za przedmiot)

(dziekan)



PRZYJMUJĘ DO REALIZACJI (data i podpisy osób prowadzących przedmiot)

.....
.....
.....