

POLITECHNIKA KRAKOWSKA IM. TADEUSZA KOŚCIUSZKI

KARTA PRZEDMIOTU

obowiązuje studentów rozpoczynających studia w roku akademickim 2018/2019

Wydział Inżynierii Elektrycznej i Komputerowej

Kierunek studiów: Informatyka

Profil: Ogólnoakademicki

Forma studiów: niestacjonarne

Kod kierunku: Info

Stopień studiów: I

Specjalności: bez specjalności

1 INFORMACJE O PRZEDMIOCIE

NAZWA PRZEDMIOTU	Język UML i jego zastosowania
NAZWA PRZEDMIOTU W JĘZYKU ANGIELSKIM	UML and Its Applications
KOD PRZEDMIOTU	WIEiK INFOR oIN PK24 18/19
KATEGORIA PRZEDMIOTU	Przedmioty kierunkowe
LICZBA PUNKTÓW ECTS	6.00
SEMESTRY	5

2 RODZAJ ZAJĘĆ, LICZBA GODZIN W PLANIE STUDIÓW

SEMESTR	WYKŁADY	ĆWICZENIA	LABORATORIA	LABORATORIA KOMPUTERO- WE	PROJEKTY	
5	15	0	0	15	10	0

3 CELE PRZEDMIOTU

Cel 1 Celem przedmiotu jest zapoznanie studentów z językiem UML. Oraz wyrobienie praktycznej umiejętności modelowania i implementowania systemów z wykorzystaniem notacji UML i języków programowania (np. Java, C++).

4 WYMAGANIA WSTĘPNE W ZAKRESIE WIEDZY, UMIEJĘTNOŚCI I INNYCH KOMPETENCJI

- 1 Podstawowa wiedza z zakresu obiektowych języków programowania.
- 2 Znajomość problematyki metodyk strukturalnych i relacyjnego modelu danych, oraz inżynierii programowania.

5 EFEKTY KSZTAŁCENIA

EK1 Wiedza Student omawia poszczególne diagramy języka UML oraz wybrane zagadnienia związane z notacją UML. Potrafi scharakteryzować podstawowe elementy notacji UML, dostrzec jej zalety i wady.

EK2 Umiejętności Student potrafi samodzielnie opracować model systemu informatycznego z wykorzystaniem odpowiednio dobranych diagramów UML.

EK3 Umiejętności Student potrafi na bazie dostępnych diagramów zaimplementować system informatyczny w języku programowania obiektowego.

EK4 Kompetencje społeczne Student potrafi zaplanować swoją pracę, umie pracować w zespole. Potrafi w zespole pełnić różne role, jak również ma świadomość odpowiedzialności za pracę całego zespołu.

6 TREŚCI PROGRAMOWE

WYKŁADY		
LP	TEMATYKA ZAJĘĆ OPIS SZCZEGÓŁOWY BŁOKÓW TEMATYCZNYCH	LICZBA GODZIN
W1	Rola modeli w projektowaniu systemów. Wprowadzenie do modelu obiektowego. Metodyki OOAD, OOSE, OTM. Wprowadzenie do języka UML. Perspektywy architektury systemu i wspierające je diagramy UML.	2
W2	Modelowanie funkcjonalności (diagram przypadków użycia) i zachowania systemu; diagramy dynamiczne: diagram aktywności, diagram stanów, diagramy interakcji: diagram sekwencji oraz diagram współpracy.	4
W3	Modelowanie struktury systemu; diagramy struktury (diagram klas), diagramy implementacyjne: diagram komponentów; diagram wdrożeniowy; diagram pakietów.	3
W4	Modelowanie systemu z wykorzystaniem inżynierii w przód, UML, modele warstwowe, generowanie kodu z modelu. UML w oparciu o model "widoku 4+1" Kruchtena.	2
W5	Analiza złożoności systemów, inżynieria wstecz, walidacja poprawności modelu i zrealizowanego systemu, wizualizacja zależności w kodzie, eksplorator architektury, mapy kodu, grafy zależności. Inne zastosowania notacji UML, testowanie oparte o UML,	4

LABORATORIA KOMPUTEROWE		
LP	TEMATYKA ZAJĘĆ OPIS SZCZEGÓŁOWY BŁOKÓW TEMATYCZNYCH	LICZBA GODZIN

LABORATORIA KOMPUTEROWE		
LP	TEMATYKA ZAJĘĆ OPIS SZCZEGÓŁOWY BLOKÓW TEMATYCZNYCH	LICZBA GODZIN
K1	Modelowanie funkcjonalności (diagram przypadków użycia) i zachowania systemu- diagram aktywności, diagram stanów oraz diagram sekwencji.	8
K2	Modelowanie struktury systemu za pomocą diagramu klas.	3
K3	Praktyczne modelowanie systemu z wykorzystaniem inżynierii w przód. Implementacja systemu na podstawie wybranych diagramów UML.	4

PROJEKTY		
LP	TEMATYKA ZAJĘĆ OPIS SZCZEGÓŁOWY BLOKÓW TEMATYCZNYCH	LICZBA GODZIN
P1	Projekt zespołowy. Zaprojektowanie, udokumentowanie i zaimplementowanie systemu informatycznego z wykorzystaniem notacji UML i języka obiektowego. Praktyczne wykorzystanie inżynierii wprzód i inżynierii wstecz.	10

7 NARZĘDZIA DYDAKTYCZNE

N1 Wykłady

N2 Ćwiczenia laboratoryjne

N3 Ćwiczenia projektowe

N4 Praca w grupach

8 OBCIĄŻENIE PRACĄ STUDENTA

FORMA AKTYWNOŚCI	ŚREDNIA LICZBA GODZIN NA ZREALIZOWANIE AKTYWNOŚCI
Godziny kontaktowe z nauczycielem akademickim, w tym:	
Godziny wynikające z planu studiów	40
Konsultacje przedmiotowe	15
Egzaminy i zaliczenia w sesji	5
Godziny bez udziału nauczyciela akademickiego wynikające z nakładu pracy studenta, w tym:	
Przygotowanie się do zajęć, w tym studiowanie zalecanej literatury	20
Opracowanie wyników	0
Przygotowanie raportu, projektu, prezentacji, dyskusji	40
SUMARYCZNA LICZBA GODZIN DLA PRZEDMIOTU WYNIKAJĄCA Z CAŁEGO NAKŁADU PRACY STUDENTA	120
SUMARYCZNA LICZBA PUNKTÓW ECTS DLA PRZEDMIOTU	6.00

9 SPOSOBY OCENY

OCENA FORMUJĄCA

F1 Odpowiedź ustna

F2 Projekt zespołowy

F3 Ćwiczenie praktyczne

F4 Kolokwium

OCENA PODSUMOWUJĄCA

P1 Projekt. Na podstawie ocen formujących F1, F2, F3

P2 Laboratorium. Na podstawie ocen formujących F1, F2, F4

WARUNKI ZALICZENIA PRZEDMIOTU

W1 Średnia ocen końcowych z laboratorium i projektu. Przy czym oba moduły muszą mieć ocenę co najmniej 3.0

OCENA AKTYWNOŚCI BEZ UDZIAŁU NAUCZYCIELA

B1 Projekt zespołowy

KRYTERIA OCENY

EFEKT KSZTAŁCENIA 1	
NA OCENĘ 3.0	Student omawia podstawowe diagramy języka UML oraz wybrane zagadnienia związane z notacją UML.
NA OCENĘ 4.0	Student omawia poszczególne diagramy języka UML oraz wybrane zagadnienia związane z notacją UML. Potrafi scharakteryzować podstawowe elementy notacji UML, dostrzec jej zalety i wady.
NA OCENĘ 5.0	Student w pełnym zakresie potrafi scharakteryzować poszczególne diagramy języka UML. Potrafi wskazać różne aspekty wykorzystania diagramów. Umie wskazać zalety i wady wykorzystania poszczególnych diagramów w modelowaniu systemu.
EFEKT KSZTAŁCENIA 2	
NA OCENĘ 3.0	Student potrafi samodzielnie opracować fragment modelu systemu informatycznego z wykorzystaniem dostosowanych do tego celu diagramów UML.
NA OCENĘ 4.0	Student potrafi samodzielnie opracować prosty model systemu informatycznego z wykorzystaniem odpowiednio dobranych diagramów UML.
NA OCENĘ 5.0	Student potrafi samodzielnie opracować pełen model systemu informatycznego z wykorzystaniem diagramów notacji UML.
EFEKT KSZTAŁCENIA 3	
NA OCENĘ 3.0	Student potrafi na bazie dostępnych diagramów zaimplementować fragment prostego systemu informatycznego w wybranym języku programowania obiektowego.
NA OCENĘ 4.0	Student potrafi na bazie dostępnych diagramów zaimplementować prosty system informatyczny w wybranym języku programowania obiektowego.
NA OCENĘ 5.0	Student potrafi na bazie dostępnych diagramów zaimplementować system informatyczny w wybranym języku programowania obiektowego z wykorzystaniem jego zaawansowanych elementów.
EFEKT KSZTAŁCENIA 4	
NA OCENĘ 3.0	Student wykonuje przydzielony mu fragment zadania, poprawnie i w określonym terminie realizuje go przedstawiając swoje wyniki prowadzącemu.
NA OCENĘ 4.0	Student uczestniczy w dyskusjach na tematy związane z zadaniem, wykonuje zlecone zadania poprawnie i w określonym terminie, oraz omawia rezultat swojej pracy z pozostałymi członkami zespołu.
NA OCENĘ 5.0	Student inicjuje dyskusje na tematy związane z zadaniem, aktywnie w nich uczestniczy oraz wykonuje zadania poprawnie i w określonym terminie, oraz omawia rezultat swojej pracy z pozostałymi członkami zespołu.

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	W1 W2 W3 K1 K2	N1 N2	F1 F3 F4 P2
EK2		Cel 1	W1 W2 W3 W4 W5 K1 K2 K3	N1 N2 N4	F1 F3 P2
EK3		Cel 1	W4 W5 K3 P1	N1 N2 N3 N4	F1 F2 F3 P1 P2
EK4		Cel 1	P1	N3 N4	F2 P1

11 WYKAZ LITERATURY

LITERATURA PODSTAWOWA

- [1] | Wrycza S., Marcinkowski B., Wyrzykowski K — *Język UML 2.0 w modelowaniu systemów informatycznych*, Gliwice, 2005, Helion
- [2] | AutorPilone D., Pitman N. — *UML 2.0 Almanach*, Gliwice, 2007, Helion

12 INFORMACJE O NAUCZYCIELACH AKADEMICKICH

OSOBA ODPOWIEDZIALNA ZA KARTĘ

mgr inż. Anna Suchenia (kontakt: asuchenia@pk.edu.pl)

OSOBY PROWADZĄCE PRZEDMIOT

1 mgr inż. Anna Suchenia (kontakt: asuchenia@pk.edu.pl)

13 ZATWIERDZENIE KARTY PRZEDMIOTU DO REALIZACJI

(miejscowość, data)

(odpowiedzialny za przedmiot)

(dziekan)

PRZYJMUJĘ DO REALIZACJI (data i podpisy osób prowadzących przedmiot)

.....