



11317-10-D

PROJEKT ZESPOŁOWY

ECTS: 3

TEAM PROJECT

TREŚCI ĆWICZEŃ

Organizacja zajęć - podział grupy na zespoły, ustalenie tematów projektów. Zarządzanie projektem - przydziały zadań, harmonogramowanie, infrastruktura systemu. Inżynieria wymagań, wymagania funkcjonalne i нефункционаłne. Modelowanie systemu, diagram klas, związki encji, diagramy analityczne. Projektowanie modelu danych. Projektowanie interfejsu użytkownika. Projektowanie systemu pomocy. Implementacja prototypu (uwagi implementacyjne). Testy systemu: weryfikacja, walidacja: wewnętrzna, zewnętrzna, wdrożeniowa. Ocena jakości systemu. Tworzenie dokumentacji użytkownika i administratora. Instalacja systemu. Prezentacja systemów, ich ocena.

CEL KSZTAŁCENIA

Celem przedmiotu jest zespołowa realizacja dużego projektu programistycznego. Studenci mają przejść przez pełen cykl produkcji oprogramowania. Realizacja przedmiotu ma zweryfikować wiedzę studentów zdobytą na całym etapie studiów.

OPIS EFEKTÓW KSZTAŁCENIA PRZEDMIOTU W ODNIESIENIU DO OBSZAROWYCH I KIERUNKOWYCH EFEKTÓW KSZTAŁCENIA

Symbole efektów obszarowych T1A_W01 T1A_W02 T1A_W03 T1A_W04 T1A_W06 T1A_W07 InzA_W01 InzA_W02 InzA_W05 T1A_U01 T1A_U02 T1A_U03 T1A_U04 T1A_U05 T1A_U08 T1A_U09 InzA_U02 T1A_U14 T1A_U15 T1A_U16 T1A_K01 T1A_K03 T1A_K04

Symbole efektów kierunkowych K_W01, K_W06 K_W09 K_W15 K_W19 K_W23 K_U01 K_U02 K_U03 K_U04 K_U06 K_U07 K_U26 K_K01 K_K04

EFEKTY KSZTAŁCENIA

Wiedza

W01 analizuje i opisuje działanie programu komputerowego, wykorzystywanej bazy danych (K_W01) W02 potrafi wykorzystywać dostępne programy do własnych celów (K_W06) W03 ma uporządkowaną wiedzę w zakresie metodyki i technik programowania (K_W09) W04 prawidłowo używa struktur danych w tworzonemu przez siebie programie (K_W15) W05 zdobywa umiejętności swobodnego wykorzystywania systemu baz danych (K_W19) W06 potrafi modelować i tworzyć systemy informatyczne (K_W23)

Umiejętności

U01 potrafi uzyskiwać i przetwarzać informacje z różnych źródeł do budowy własnych programów (K_U01) U02 potrafi pracować indywidualnie i w zespole (K_U02) U03 potrafi opracować dokumentację dotyczącą realizacji zadania inżynierskiego (K_U03) U04 potrafi wyczerpująco omówić własny produkt inżynierski (K_U04) U05 ma umiejętność samokształcenia (K_U06) U06 potrafi zapisać w języku wysokiego poziomu poprawnie działający program (K_U07) U07 potrafi testować tworzone programy (K_U26)

Kompetencje społeczne

K01 student rozumie potrzebę podnoszenia kompetencji zawodowych, osobistych i społecznych (K_K01) K02 ma świadomość odpowiedzialności za pracę własną i w zespole (K_K04)

LITERATURA PODSTAWOWA

1) Glenford J. Myers, 1980r., "Projektowanie niezawodnego oprogramowania", wyd. WN-T, 2) pod red. J. Górskiego, 2000r., "Inżynieria oprogramowania w projekcie informatycznym", wyd. MIKOM, 3) P. Grassle, H. Baumann, 2005r., "UML 2.0 w akcji. Przewodnik oparty na projektach", wyd. Helion, 4) W. Dąbrowski, P. Kowalczyk, K. Markowski, 2008r., "Bazy danych. ITA-101", wyd. Microsoft.

LITERATURA UZUPEŁNIAJĄCA

1) M. Ziobro, D. Jodłowski, 1993r., "Microsoft Access relacyjna baza danych dla Windows", wyd. DMM, 2) P.J. Jasiński, Z. Królikowski, J. Szulczyński, 1992r., "Mikrokomputerowe bazy danych z programem w dBase IV", wyd. NAKOM.

Przedmiot/moduł:

PROJEKT ZESPOŁOWY

Obszar kształcenia: nauki ścisłe, nauki techniczne

Status przedmiotu: Obligatoryjny

Grupa przedmiotów: D-przedmiot specjalizacyjny

Kod ECTS: 11317-10-D

Kierunek studiów: Informatyka

Specjalność: Wszystkie specjalności

Profil kształcenia: Ogólnoakademicki

Forma studiów: Niestacjonarne

Poziom studiów/Forma kształcenia: Studia

pierwszego stopnia

Rok/semestr: III/6

Rodzaje zajęć: ćwiczenia laboratoryjne

Liczba godzin w semestrze/tygodniu:

ćwiczenia: 30

Formy i metody dydaktyczne

wykłady: -

ćwiczenia: Budowa od podstaw aplikacji komputerowej, przejście kompletnego cyklu produkcji oprogramowania, stworzenie dokumentacji (W01-W06, U01-U07, K01, K02)

Forma i warunki zaliczenia: Zaliczenie na ocenę/ utworzenie przez grupy aplikacji gotowych do tworzenia wersji instalacyjnej

Liczba punktów ECTS: 3

Język wykładowy: polski

Przedmioty wprowadzające: Programowanie obiektowe, Inżynieria oprogramowania, Bazy danych, Programowanie aplikacji WWW

Wymagania wstępne:

Nazwa jednostki organizacyjnej realizującej

przedmiot:

Katedra Informatyki i Badań Operacyjnych

adres: ul. Słoneczna 54, 10-710 Olsztyn

tel. 524 60 92

Osoba odpowiedzialna za realizację przedmiotu:

dr Sławomir Chyl

e-mail: schyl@matman.uwm.edu.pl

Szczegółowy opis przyznanej punktacji ECTS - część B

PROJEKT ZESPOŁOWY

ECTS: 3

TEAM PROJECT

Na przyznaną liczbę punktów ECTS składają się :

1. Godziny kontaktowe z nauczycielem akademickim:	
- Ćwiczenia laboratoryjne	30,0 godz.
- Konsultacje "online" omawianie rozwiązań projektów	5,0 godz.
	<hr/>
	35,0 godz.
2. Samodzielna praca studenta:	
- Przygotowanie do ćwiczeń	40,0 godz.
- Tworzenie projektów etapami i przesłanie drogą elektroniczną	10,0 godz.
	<hr/>
	50,0 godz.
	<hr/>
godziny kontaktowe + samodzielna praca studenta OGÓŁEM:	85,0 godz.

1 punkt ECTS = 27,00 godz. pracy przeciętnego studenta,

liczba punktów ECTS = 85,00 godz.: 27,00 godz./ECTS = **3,15 ECTS**

w zaokrągleniu: **3 ECTS**

- w tym liczba punktów ECTS za godziny kontaktowe z bezpośrednim udziałem nauczyciela akademickiego - **1,24** punktów ECTS,

- w tym liczba punktów ECTS za godziny realizowane w formie samodzielnej pracy studenta - **1,76** punktów ECTS.