

Karta przedmiotu

Nazwa i kod przedmiotu	Projekt zespołowy II (Z), PG_00143897						
Kierunek studiów	Informatyka (O)						
Data rozpoczęcia studiów	październik 2024 r.	Rok akademicki realizacji przedmiotu	2024/2025				
Poziom kształcenia	II stopnia	Grupa zajęć	Grupa zajęć obowiązkowych z zakresu kierunku studiów				
Forma studiów	niestacjonarne	Sposób realizacji	na uczelni				
Rok studiów	1	Język wykładowy	polski polski				
Semestr studiów	1	Liczba punktów ECTS	6.0				
Profil kształcenia	ogólnoakademicki	Forma zaliczenia	zaliczenie				
Jednostka prowadząca							
Imię i nazwisko wykładowcy (wykładowców)	Odpowiedzialny za przedmiot	dr Mikołaj Czechlewski					
	Prowadzący zajęcia z przedmiotu	dr Mikołaj Czechlewski					
Formy zajęć	Forma zajęć	Wykład	Ćwiczenia	Laboratorium	Projekt	Seminarium	RAZEM
	Liczba godzin zajęć	0.0	0.0	20.0	0.0	0.0	20
	W tym liczba godzin zajęć na odległość: 0.0						
Aktywność studenta i liczba godzin pracy	Aktywność studenta	Udział w zajęciach dydaktycznych, objętych planem studiów		Udział w konsultacjach		Praca własna studenta	RAZEM
	Liczba godzin pracy studenta	20		0.0		130.0	150
Cel przedmiotu	Celem przedmiotu jest zapoznanie studentów ze sposobami, narzędziami, metodologiami pracy w projektach grupowych oraz umożliwienie realizacji projektów również wg pomysłów studentów. Podniesienie kompetencji w zakresie umiejętności pracy w zespole. Wybrane zespoły będą realizowały projekty badawczo-rozwojowe przygotowane i nadzorowane przez firmy współpracujące z uczelnią.						

Efekty uczenia się przedmiotu	<p>Efekt kierunkowy</p> <p>[INFMU2_U07] potrafi pracować zespołowo oraz kierować pracą projektów, które mają charakter długofalowy, potrafi zarządzać swoim czasem oraz podejmować zobowiązania i dotrzymywać terminy, porozumiewać się przy użyciu różnych technik w tym z wykorzystaniem dedykowanych narzędzi</p>	<p>Efekt z przedmiotu</p> <p>Student/ka</p> <p>potrafi pracować zespołowo oraz kierować pracą projektów, które mają charakter długofalowy, potrafi zarządzać swoim czasem oraz podejmować zobowiązania i dotrzymywać terminy, porozumiewać się przy użyciu różnych technik w tym z wykorzystaniem odpowiednich narzędzi</p>	<p>Sposób weryfikacji i oceny efektu</p> <p>[SU2] prezentacja/projekt/referat/raport [SU8] obserwacja samodzielnej lub zespołowej pracy studenta</p>
	<p>[INFMU2_K04] rozumie i docenia znaczenie uczciwości intelektualnej w działaniach własnych i innych osób; postępuje etycznie</p>	<p>Student/ka</p> <p>rozumie i docenia znaczenie uczciwości intelektualnej w działaniach własnych i innych osób; postępuje etycznie</p>	<p>[SK2] prezentacja/projekt/referat/raport [SK8] obserwacja samodzielnej lub zespołowej pracy studenta</p>
	<p>[INFMU2_K03] potrafi i jest gotów formułować opinie na temat podstawowych zagadnień informatycznych</p>	<p>Student/ka</p> <p>potrafi i jest gotów formułować opinie na temat podstawowych zagadnień informatycznych</p>	<p>[SK2] prezentacja/projekt/referat/raport [SK8] obserwacja samodzielnej lub zespołowej pracy studenta</p>
	<p>[INFMU2_W06] zna dobrze zasady bezpieczeństwa i higieny pracy w zawodzie informatyka</p>	<p>Student/ka</p> <p>zna dobrze zasady bezpieczeństwa i higieny pracy w zawodzie informatyka</p> <p>zna i przestrzega regulamin pracowni komputerowej</p>	<p>[SW1] wypowiedź ustna/rozmowa/diskusja</p>
	<p>[INFMU2_U10] potrafi określić kierunki dalszego uczenia się i zrealizować proces samokształcenia</p>	<p>Student/ka</p> <p>potrafi określić kierunki dalszego uczenia się i zrealizować proces samokształcenia</p> <p>potrafi pozyskiwać informacje z literatury, Internetu oraz innych źródeł, integrować je, oceniać ich wiarygodność, dokonywać interpretacji oraz wyciągać wnioski i formułować opinie</p>	<p>[SU2] prezentacja/projekt/referat/raport [SU8] obserwacja samodzielnej lub zespołowej pracy studenta</p>
	<p>[INFMU2_K01] zna ograniczenia własnej wiedzy i rozumie potrzebę dalszego uczenia się</p>	<p>Student/ka</p> <p>zna ograniczenia własnej wiedzy i rozumie potrzebę dalszego uczenia się</p>	<p>[SK8] obserwacja samodzielnej lub zespołowej pracy studenta</p>
	<p>[INFMU2_K02] jest gotów do pracy zespołowej i kierowania zespołem, rozumie konieczność systematycznej pracy nad projektami, które mają charakter długofalowy, m. in. potrafi rozplanować pracę w grupie, umie określić priorytety pracy</p>	<p>Student/ka</p> <p>jest gotów/a do pracy zespołowej i kierowania zespołem, rozumie konieczność systematycznej pracy nad projektami, które mają charakter długofalowy, m. in. potrafi rozplanować pracę w grupie, umie określić priorytety pracy</p>	<p>[SK2] prezentacja/projekt/referat/raport [SK8] obserwacja samodzielnej lub zespołowej pracy studenta</p>
Treści przedmiotu	<p>1. Popularne metodyki prowadzenia projektów informatycznych.</p> <p>2. Narzędzia wspomagające grupową pracę nad projektami informatycznymi.</p>		
Wymagania wstępne i dodatkowe	Umiejętność tworzenia aplikacji przy użyciu wybranych przez studenta nowoczesnych technologii.		
Sposoby i kryteria oceniania osiągniętych efektów uczenia się	Sposób oceniania (składowe)	Próg zaliczeniowy	Składowa ocena końcowej
	Realizacja prostego projektu informatycznego.	50.0%	80.0%
	Systematyczność, dotrzymywanie terminów realizacji przyjętych zobowiązań.	40.0%	20.0%
Zalecana lista lektur	Podstawowa lista lektur	<p>1. Philips J.: Zarządzanie projektami IT. Gliwice. Helion. 2011.</p> <p>2. Wysocki R.K.: Effective Project Management: Traditional, Agile, Extreme. Indianapolis. 2009. Wiley Publishing Inc.</p>	
	Uzupełniająca lista lektur	brak	
	Adresy eZasobów	Adresy na platformie eNauczanie:	
Przykładowe zagadnienia/ przykładowe pytania/ realizowane zadania	brak		

Dokument wygenerowany elektronicznie. Nie wymaga pieczęci ani podpisu.