

Karta przedmiotu

Nazwa i kod przedmiotu	Projekt zespołowy (Ćw. laboratoryjne), PG_00167778						
Kierunek studiów	Informatyka (O)						
Data rozpoczęcia studiów	październik 2025 r.		Rok akademicki realizacji przedmiotu		2025/2026		
Poziom kształcenia	II stopnia		Grupa zajęć		Grupa zajęć obowiązkowych z zakresu kierunku studiów		
Forma studiów	stacjonarne		Sposób realizacji		na uczelni		
Rok studiów	1		Język wykładowy		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 Piotr Arłukowicz				
	Prowadzący zajęcia z przedmiotu						
Formy zajęć	Forma zajęć	Wykład	Ćwiczenia	Laboratorium	Projekt	Seminarium	RAZEM
	Liczba godzin zajęć	0.0	0.0	15.0	0.0	0.0	15
	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	15		20.0		115.0	150
Cel przedmiotu	Celem przedmiotu jest praca w grupach i wykonanie większych projektów informatycznych.						

Efekty uczenia się przedmiotu	Efekt kierunkowy	Efekt z przedmiotu	Sposób weryfikacji i oceny efektu
	[INFMU2_K03] potrafi i jest gotów formułować opinie na temat podstawowych zagadnień informatycznych	Potrafi i jest gotów formułować opinie na temat podstawowych zagadnień informatycznych.	[SK2] prezentacja/projekt/referat/ raport
	[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	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	[SK2] prezentacja/projekt/referat/ raport
	[INFMU2_W06] zna dobrze zasady bezpieczeństwa i higieny pracy w zawodzie informatyka	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	[SW2] prezentacja/projekt/referat/ raport
	[INFMU2_K04] rozumie i docenia znaczenie uczciwości intelektualnej w działaniach własnych i innych osób; postępuje etycznie	Rozumie i docenia znaczenie uczciwości intelektualnej w działaniach własnych i innych osób; postępuje etycznie.	[SK1] wypowiedź ustna/rozmowa/ dyskusja
	[INFMU2_U10] potrafi określić kierunki dalszego uczenia się i zrealizować proces samokształcenia	Umie doprowadzić projekt do końca zgodnie z harmonogramem i krytycznie ocenić procesy zachodzące przy własnej pracy projektowej.	[SU2] prezentacja/projekt/referat/ raport
	[INFMU2_K01] zna ograniczenia własnej wiedzy i rozumie potrzebę dalszego uczenia się	Zna ograniczenia własnej wiedzy i rozumie potrzebę dalszego uczenia się Rozumie zasady pracy w zespole i umie kontrolować proces wytwarzania oprogramowania.	[SK3] opracowanie tekstowe/ praca pisemna
	[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	Potrafi pracować w zespole, ma umiejętność rozdzielania pracy na członków zespołu.	[SU6] demonstracja umiejętności praktycznych
Treści przedmiotu	- popularne metodyki prowadzenia projektów informatycznych - narzędzia wspomagające grupową pracę nad projektem informatycznym		
Wymagania wstępne i dodatkowe	brak		
Sposoby i kryteria oceniania osiągniętych efektów uczenia się	Sposób oceniania (składowe)	Próg zaliczeniowy	Składowa oceny końcowej
	projekt	51.0%	100.0%
Zalecana lista lektur	Podstawowa lista lektur	- Philips J.: Zarządzanie projektami IT. Gliwice. Helion. 2011. - Wysocki R.K.: Effective Project Management: Traditional, Agile, Extreme. Indianapolis. 2009. Wiley Publishing Inc.	
	Uzupełniająca lista lektur	1. Denis Salnikov: <i>Zarządzanie projektami w rozwoju oprogramowania (Polish Edition)</i> Paperback May 24, 2021, ISBN-13 : 978-6203706468	
	Adresy eZasobów		
Przykładowe zagadnienia/ przykładowe pytania/ realizowane zadania	Studenci samodzielnie określają projekty do wykonania.		
Praktyki zawodowe w ramach przedmiotu	Nie dotyczy		

Dokument wygenerowany elektronicznie. Nie wymaga pieczęci ani podpisu.