Uniwersytet Gdański

Karta przedmiotu

Nazwa i kod przedmiotu	Projekt Zespołowy , PG_00204180						
Kierunek studiów	Informatyka (P)						
Data rozpoczęcia studiów	październik 2026 r.		Rok akademicki realizacji przedmiotu	2028/2029			
Poziom kształcenia	I stopnia - licencjackie		Grupa zajęć	Grupa zajęć obowiązkowych z zakresu kierunku studiów Grupa zajęć fakultatywnych Grupa zajęć powiązanych z praktycznym przygotowaniem zawodowym - profil praktyczny			
Forma studiów	stacjonarne		Sposób realizacji	na uczelni			
Rok studiów	3		Język wykładowy	polski			
Semestr studiów	5		Liczba punktów ECTS	3.0			
Profil kształcenia	praktyczny		Forma zaliczenia	zaliczenie			
Jednostka prowadząca	Rektor -> Wydział Matematyki, Fizyki i Informatyki -> Instytut Informatyki						
Imię i nazwisko wykładowcy (wykładowców)	Odpowiedzialny za przedmiot		dr hab. Wiesław Pawłowski				
	Prowadzący zajęcia z przedmiotu						
Formy zajęć	Forma zajęć	Wykład	Ćwiczenia	Laboratorium	Projekt	Seminarium	RAZEM
	Liczba godzin zajęć	0.0	0.0	30.0	0.0	0.0	30
	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	30		0.0	45.0		75
Cel przedmiotu	Celem przedmiotu jest praktyczne wykorzystanie przez studentów zdobytej wiedzy oraz umiejętności w projektowaniu i wytwarzaniu systemów informatycznych.W ramach przedmiotu, studenci podzieleni na 3-4 osobowe zespoły, będą mieli okazję do wykorzystania nowoczesnych technologii informatycznych, narzędzi współpracy (systemy kontroli wersji oraz śledzenia zadań) oraz zwinnej metodyki wytwarzania oprogramowania.						

Efekty uczenia się przedmiotu

Efekt kierunkowy	Efekt z przedmiotu	Sposób weryfikacji i oceny efektu
[INFPL3_K04] jest gotów do odpowiedzialnego wypełniania zobowiązań społecznych związanych z działalnością zawodową informatyka, w tym do przestrzegania zasad etyki i wymagania tego od innych, poufności danych, bezpieczeństwa cyfrowego oraz dbałości o jakość i rzetelność wykonywanej pracy	rozumie i docenia korzyści płynące z pracy zespołowej, dba o bezpieczeństwo danych przetwarzanych w ramach projektu, promuje etyczne postępowanie w zespole	[SK2] prezentacja/projekt/referat/ raport
[INFPL3_K03] jest gotów do samodzielnego podejmowania decyzji, krytycznej oceny działań własnych, działań zespołów, którymi kieruje, i organizacji, w których uczestniczy, przyjmowania odpowiedzialności za skutki tych działań	kompetentnie realizuje zadania w ramach swojej roli w zespole projektowym	[SK2] prezentacja/projekt/referat/ raport
[INFPL3_U04] potrafi wykorzystywać posiadaną wiedzę tworząc, uruchamiając i testując programy przy wykorzystaniu dedykowanych narzędzi oraz wzorców projektowych	potrafi korzystać z technik oraz narzędzi wspierających proces realizacji projektu	[SU2] prezentacja/projekt/referat/ raport
[INFPL3_W03] zna i rozumie w zaawansowanym stopniu zagadnienia w zakresie inżynierii oprogramowania i metodyk zarządzania projektami informatycznymi, cyklu życia projektu informatycznego, specyfikacji, walidacji i weryfikacji oprogramowania, wzorców projektowych; wykorzystuje tę wiedzę przy planowaniu i realizacji projektów IT	zna i rozumie metodologię kompleksowego zarządzania projektem informatycznym	[SW2] prezentacja/projekt/referat/ raport
[INFPL3_U09] potrafi zgodnie z zadaną specyfikacją zaprojektować oraz zrealizować system informatyczny	aktywnie uczestniczy w całym procesie realizacji projektu	[SU2] prezentacja/projekt/referat/ raport
[INFPL3_U03] potrafi współdziałać z innymi osobami w ramach prac zespołowych, zarządzać swoim czasem oraz podejmować zobowiązania, porozumiewać się przy użyciu różnych technik w środowisku zawodowym w tym z wykorzystaniem dedykowanych narzędzi; umie przedstawiać różne opinie i alternatywne rozwiązania techniczne w zespole projektowym, wyjaśniając ich podstawy, konsekwencje oraz wpływ na realizację projektu	potrafi efektywnie funkcjonować w ramach zespołu realizującego projekt jest w stanie wykorzystywać narzędzia i technologie wspierające pracę zespołową oraz zarządzanie procesem wytwarzania oprogramowania	[SU2] prezentacja/projekt/referat/ raport

Treści przedmiotu

- Planowanie projektu informatycznego.
- Założenia projektu, w tym specyfikacja wymagań funkcjonalnych i niefunkcjonalnych.
- Sformułowanie zakresu prac oraz wstępnej mapy produktu.
- Uzgodnienie sposobu pracy nad projektem i procesów wytwarzania.
- Przebieg projektu informatycznego.
- Wspólna praca w oparciu o zwinne metodyki wytwarzania oprogramowania.
- Raportowanie postępu prac.
- Regularne identyfikowanie i wdrażanie usprawnień w sposobie pracy.
- Prezentacja efektu końcowego projektu informatycznego.

Wymagania wstępne i dodatkowe

brak

Sposoby i kryteria oceniania osiąganych efektów uczenia się

Sposób oceniania (składowe)	Próg zaliczeniowy	Składowa oceny końcowej
udział w realizacji projektu	51.0%	100.0%

Zalecana lista lektur

Podstawowa lista lektur	Brak specyficznej literatury. Może być pomocna literatura związana z metodologiami oraz technologiami wykorzystanymi w realizacji projektu.
Uzupełniająca lista lektur	brak

	Adresy eZasobów	
Przykładowe zagadnienia/ przykładowe pytania/ realizowane zadania		
Praktyki zawodowe w ramach przedmiotu	Nie dotyczy	

Dokument wygenerowany elektronicznie. Nie wymaga pieczęci ani podpisu.