

Karta przedmiotu

Nazwa i kod przedmiotu	Projekt zespołowy, PG_00204443						
Kierunek studiów	Informatyka (O)						
Data rozpoczęcia studiów	październik 2026 r.		Rok akademicki realizacji przedmiotu		2027/2028		
Poziom kształcenia	II stopnia		Grupa zajęć		Grupa zajęć obowiązkowych z zakresu kierunku studiów Grupa zajęć fakultatywnych		
Forma studiów	niestacjonarne		Sposób realizacji		na uczelni		
Rok studiów	2		Język wykładowy		polski		
Semestr studiów	3		Liczba punktów ECTS		2.0		
Profil kształcenia	ogólnoakademicki		Forma zaliczenia		zaliczenie		
Jednostka prowadząca							
Imię i nazwisko wykładowcy (wykładowców)	Odpowiedzialny za przedmiot		dr Mikołaj Czechlewski				
	Prowadzący zajęcia z przedmiotu						
Formy zajęć	Forma zajęć	Wykład	Ćwiczenia	Laboratorium	Projekt	Seminarium	RAZEM
	Liczba godzin zajęć	0.0	0.0	10.0	0.0	0.0	10
	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	10		0.0		40.0	50
Cel przedmiotu	Praktyczne zastosowanie przez studentów zdobytej wiedzy i umiejętności w zakresie współpracy w ramach zespołu pracującego wspólnie nad wytworzeniem systemu informatycznego. W ramach przedmiotu studenci będą mieli okazję do zaplanowania oraz zrealizowania projektu informatycznego w oparciu o narzędzia współpracy (systemy kontroli wersji, trackery zadań) oraz zwinne metodyki wytwarzania oprogramowania w ramach 3-4 osobowych zespołów.						
Efekty uczenia się przedmiotu	Efekt kierunkowy		Efekt z przedmiotu		Sposób weryfikacji i oceny efektu		
	[INFMU2_K04] jest gotów do uznawania znaczenia wiedzy w rozwiązywaniu problemów poznawczych i praktycznych oraz zasięgania opinii ekspertów w przypadku trudności z samodzielnym rozwiązywaniem problemu		Student/ka rozumie i docenia znaczenie uczciwości intelektualnej w działaniach własnych i innych osób; postępuje etycznie		[SK2] prezentacja/projekt/referat/ raport [SK8] obserwacja samodzielnej lub zespołowej pracy studenta		
	[INFMU2_U10] potrafi określić kierunki dalszego uczenia się i zrealizować proces samokształcenia, ukierunkować innych w tym zakresie		Student/ka rozumie i docenia znaczenie uczciwości intelektualnej w działaniach własnych i innych osób; postępuje etycznie		[SU2] prezentacja/projekt/referat/ raport [SU8] obserwacja samodzielnej lub zespołowej pracy studenta		
	[INFMU2_U07] potrafi pracować zespołowo oraz kierować pracą projektów, które mają charakter długofalowy, potrafi zarządzać swoim czasem oraz podejmować zobowiązania i dotrzymywać terminów, porozumiewać się przy użyciu różnych technik w tym z wykorzystaniem dedykowanych narzędzi		Student/ka rozumie i docenia znaczenie uczciwości intelektualnej w działaniach własnych i innych osób; postępuje etycznie		[SU2] prezentacja/projekt/referat/ raport [SU8] obserwacja samodzielnej lub zespołowej pracy studenta		

Treści przedmiotu	1. Planowanie projektu informatycznego.		
	2. Założenia projektu, w tym specyfikacja wymagań funkcjonalnych i нефункциональных		
	3. Sformułowanie zakresu prac oraz wstępnej mapy produktu.		
	4. Uzgodnienie sposobu pracy nad projektem i procesów wytwarzania.		
	5. Przebieg projektu informatycznego.		
	6. Wspólna praca w oparciu o zwinne metodyki wytwarzania oprogramowania.		
	7. Raportowanie postępu prac.		
	8. Regularne identyfikowanie i wdrażanie usprawnień w sposobie pracy.		
	9. Prezentacja efektu końcowego projektu informatycznego.		
Wymagania wstępne i dodatkowe			
Sposoby i kryteria oceniania osiągniętych efektów uczenia się	Sposób oceniania (składowe)	Próg zaliczeniowy	Składowa oceny końcowej
	Wykonany projekt	51.0%	100.0%
Zalecana lista lektur	Podstawowa lista lektur		
	Uzupełniająca lista lektur		
	Adresy eZasobów		
Przykładowe zagadnienia/ przykładowe pytania/ realizowane zadania			
Praktyki zawodowe w ramach przedmiotu	Nie dotyczy		

Dokument wygenerowany elektronicznie. Nie wymaga pieczęci ani podpisu.