

KARTA MODUŁU

I. OGÓLNE INFORMACJE O MODULE

COLLEGIUM WITELONA UCZELNIA PAŃSTWOWA WYDZIAŁ NAUK TECHNICZNYCH I EKONOMICZNYCH

Kierunek studiów:	INFORMATYKA					
Poziom studiów:	studia pierwszego stopnia					
Profil studiów:	praktyczny					
Forma studiów:	stacjonarne					
Nazwa modułu:	Projekt zespołowy					
Rodzaj modułu:	Moduł do wyboru – specjalność – Grafika komputerowa					
Język wykładowy:	Język polski*					
Rok studiów:	4	Formy prowadzenia zajęć wraz z liczbą godzin dydaktycznych:				
Semestr:	7	Projekt**				
Liczba punktów ECTS ogółem:	5	15/12				
Forma zaliczenia:	Zaliczenie z oceną					
Wymagania wstępne:	Wiedza i umiejętności ujęte w programie modułu Projektowanie i wdrażanie systemów informatycznych					

II. CELE KSZTAŁCENIA

Cele kształcenia:

- Cel1: Nabycie praktycznych umiejętności z zakresu zarządzania procesami zarządczymi w trakcie prac projektowych.
 Cel2: Nabycie praktycznych umiejętności planowania pracy oraz dekompozycji i rozdziału zadań.
 Cel3: Nabycie umiejętności pracy w zespole projektowym
 Cel4: Nabycie praktycznych umiejętności tworzenia dokumentacji projektowej.

III. EFEKTY UCZENIA SIĘ WRAZ Z ODNIESIENIEM DO EFEKTÓW KIERUNKOWYCH ORAZ METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW

Efekt uczenia się	Student, który zaliczył moduł w zakresie:	Odniesienie do efektów kierunkowych
wiedzy:		
-	-	-
umiejętności:		
U01	Potrafi pracować w zespole przy realizacji projektów z grafiki komputerowej	K1I_U02
U02	Umie pracować w zespole projektowym i wraz z innymi członkami zespołu przygotować dokumenty związane z zarządzaniem projektem oraz oceną wyników jego realizacji	K1I_U03
U03	Potrafi współpracować z zespołem przy realizacji złożonego zadania inżynierskiego pełniąc powierzona rolę w zespole; potrafi określić priorytety zadań; potrafi myśleć i działać w sposób kreatywny i przedsiębiorczy	K1I_U06
U04	Umie przygotować założenia projektowe systemu informatycznego	K1I_U18
kompetencji społecznych:		
K01	Jest gotów do zachowania się w sposób profesjonalny, przestrzegania zasad etyki zawodowej i poszanowania różnorodności poglądów i kultur.	K1I_K02
K02	Jest gotów do podporządkowania się zasadom pracy w zespole.	K1I_K03
K03	Ma świadomość potrzeby poprawnej archiwizacji wiedzy projektowej oraz jej prezentacji na potrzeby społeczeństwa, a także w zespole informatycznym	K1I_K05

IV. TREŚCI PROGRAMOWE		
Treści programowe (tematyka zajęć, zaprezentowana z podziałem na poszczególne formy zajęć z określeniem liczby godzin potrzebnych na ich realizację)		
Projekt**:		
Kod	Tematyka zajęć	Liczba godzin S/N
p1	Przedstawienie treści karty modułu. Wybór tematu projektu. Określenie założeń projektowych oraz harmonogramu prac, przydział ról wykonawczych w zespole.	2/1
p2	Opracowanie specyfikacji wymagań projektowych, identyfikacja zadań składowych w projekcie, omówienie koncepcji graficznej, dobór narzędzi i technik.	2/2
p3	Tworzenie wybranych elementów projektu z wykorzystaniem narzędzi graficznych z podziałem na role wykonawcze.	3/2
p4	Dopracowanie graficznych elementów w projekcie.	2/2
p5	Integracja wykonanych grafik i innych elementów projektowych w całość.	2/2
p6	Sporządzenie dokumentacji projektowej.	2/2
p7	Prezentacja Projektów przez zespoły.	2/1
V. METODY KSZTAŁCENIA, NARZĘDZIA DYDAKTYCZNE		
1. Metody kształcenia: Zajęcia projektowe w laboratorium komputerowym Dyskusja Praca w grupie 2. Narzędzia (środki) dydaktyczne: Prezentacje multimedialne, rzutnik multimedialny		
VI. FORMA I KRYTERIA ZALICZENIA MODUŁU		
Formy zaliczenia: - Zaliczenie z oceną Sposób weryfikacji i oceniania efektów uczenia się: - Zadania w trakcie zajęć. - Projekt końcowy - Obserwacja i ocena postaw studentów przy realizacji projektu - Umiejętność samodzielnego rozwiązywania zadań oraz ich prezentacji Podstawowe kryteria oceny lub wymagania egzaminacyjne określone są indywidualnie, jednak powinny zachować adekwatność wobec zaplanowanych efektów uczenia się		
VII. BILANS PUNKTÓW ECTS - NAKŁAD PRACY STUDENTA		
Kategoria		Obciążenie studenta
Liczba godzin realizowanych przy bezpośrednim udziale nauczyciela (godziny kontaktowe)		15/12
Udział w wykładach		-
Udział w projekcie		15/12
Samodzielną pracę studenta (godziny niekontaktowe)		110/113
Przygotowanie do wykładu		-
Przygotowanie do projektu		60/63
Przygotowanie do zaliczenia wykładu		-
Przygotowanie do zaliczenia projektu		50/50
Łączna liczba godzin		125
Punkty ECTS za moduł		5
VIII. ZALECANA LITERATURA		
Literatura podstawowa: 1: Robertson S., Robertson J., Mastering the Requirements Process, Addison-Wesley, 2006. 2: Philips J., Zarządzanie projektami IT, Helion Gliwice, 2005.		

Literatura uzupełniająca:

1: Bainey K.R., Integrated IT Project Management, Artech House, Boston, 2003.

2: Jones C., Estimating Software Costs, McGraw Hill, New York 2007

Na kierunkach studiów, na których obowiązują standardy kształcenia oraz odrębne przepisy określone przez właściwego ministra, karty modułów powinny także uwzględniać powyższe uregulowania

*należy odpowiednio wypełnić

** należy wpisać formę/formy przypisane do modułu określone w programie studiów (ćwiczenia, seminarium, konwersatorium, lektorat, laboratorium, warsztat, projekt, zajęcia praktyczne, zajęcia terenowe, zajęcia wychowania fizycznego, praktyka zawodowa, inne)