

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/niestacjonarne				
Nazwa modułu:	Projekt zespołowy				
Rodzaj modułu:	Moduł do wyboru – specjalność – Programowanie aplikacji mobilnych i internetowych				
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:

- Cel 1:** Nabycie praktycznych umiejętności z zakresu zarządzania procesami zarządczymi w trakcie prac projektowych.
Cel 2: Nabycie praktycznych umiejętności planowania pracy oraz dekompozycji i rozdziału zadań.
Cel 3: Nabycie umiejętności pracy w zespole projektowym
Cel 4: Nabycie praktycznych umiejętności tworzenia dokumentacji projektowej.

III. EFEKTY UCZENIA SIĘ WRAZ Z ODNIESIENIEM DO EFEKTÓW KIERUNKOWYCH

Efekt uczenia się	Student, który zaliczył moduł w zakresie:	Odniesienie do efektów kierunkowych
wiedzy:		
-	-	-
umiejętności:		
U01	Potrafi pracować w zespole przy realizacji projektów z programowania aplikacji mobilnych i internetowych	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	Ma świadomość ważności zachowania 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	Prezentacja treści karty modułu. Wybór tematu projektu. Określenie założeń projektowych oraz harmonogramy prac, przydział ról wykonawczych w zespole.	2/1
p2	Opracowanie specyfikacji wymagań użytkownika, identyfikacja funkcji systemu, założenia modelu danych.	2/1
p3	Projekt prototypu interfejsu użytkownika oraz modelu danych w wybranym narzędziu.	2/2
p4	Implementacja podstawowych funkcji projektu, rozbudowa interfejsu użytkownika oraz modelu danych.	2/2
p5	Opracowanie zaawansowanych funkcji w systemie, wprowadzanie danych testowych.	2/2
p6	Integracja modułów projektowych w całość.	2/2
p7	Testowanie i dostrajanie elementów projektu.	1/1
p8	Sporządzenie dokumentacji projektowej. 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		
1. Forma zaliczenia modułu: • zaliczenie z oceną		
2. 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		
3. 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 S/N	
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	85/88	
Przygotowanie do zaliczenia wykładu	-	
Przygotowanie do zaliczenia projektu	25/25	

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. 3: A Guide to Project Management Body of Knowledge (PMBOK Guide) 4th Ed	
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 3: Yourdon E., Marsz ku klęsce. Poradnik dla projektanta systemów, WNT, Warszawa 1999. 4: Brooks, Jr., F.P., Mityczny osobomiesiąc – eseje o inżynierii oprogramowania, WNT, Warszawa 2000. 5: Yourdon E., Współczesna analiza strukturalna, WNT, Warszawa, 1996.	

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)