

OPIS PRZEDMIOTU/MODUŁU KSZTAŁCENIA (SYLABUS)

1.	Nazwa przedmiotu/modułu w języku polskim oraz angielskim Metodologia prowadzenia projektu programistycznego/Methodology of running a programming project
2.	Dyscyplina Informatyka techniczna i telekomunikacja
3.	Język wykładowy polski
4.	Jednostka prowadząca przedmiot Wydział Fizyki i Astronomii
5.	Kod przedmiotu/modułu 24-ISSP-S1-E7-Mppp
6.	Rodzaj przedmiotu/modułu (<i>obowiązkowy lub do wyboru</i>) do wyboru
7.	Kierunek studiów (<i>specjalność/specjalizacja</i>) Informatyka stosowana i systemy pomiarowe
8.	Poziom studiów (<i>I lub II stopień, jednolite studia magisterskie, studia doktoranckie</i>) I stopień
9.	Rok studiów (<i>jeśli obowiązuje</i>) 4
10.	Semestr (<i>zimowy lub letni</i>) zimowy
11.	Forma zajęć i liczba godzin: wykład 15 g. Metody nauczania: prezentacja prowadzącego, dyskusja w trakcie zajęć + praca własna
12.	Imię, nazwisko, tytuł/stopień naukowy osoby prowadzącej zajęcia Tomasz Kowalczyk, mgr. inż.
13.	Wymagania wstępne w zakresie wiedzy, umiejętności i kompetencji społecznych dla przedmiotu/modułu Brak.
14.	Cele przedmiotu Zapoznanie studentów z różnymi metodykami prowadzenia projektów programistycznych, ze szczególnym naciskiem na metodykę SCRUM. Przegląd praktycznych aspektów (narzędzia, rytuały, artefakty) metodyki

	SCRUM na przykładzie realnych projektów IT.	
15.	<p>Treści programowe</p> <ul style="list-style-type: none"> - Przegląd metodyk: Agile (SCRUM, Kanban), Waterfall, Prince I, Prince II - Cel i główne różnice pomiędzy metodykami Agile a innymi metodykami. - Role, artefaktu i ceremonie w SCRUM - SCRUM vs Kanban - Narzędzia stosowane w SCRUM i Kanban - Sposoby definiowania i mierzenia wskaźników realizacji projektu - Definiowanie zadań i ich przydzielanie w zespole (User Stories, tasks, backlog) - Narzędzia do estymacji zadań i monitorowania ich realizacji (PlaningPoker, StoryPoints, Burdown Chart). 	
16.	<p>Zakładane efekty uczenia się</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Znajomość różnic pomiędzy metodykami prowadzenia projektów 2. Umiejętność dobrania odpowiedniej metodyki do projektu 3. Znajomość teorii dotyczącej prowadzenia projektu metodyką SCRUM 4. Znajomość narzędzi stosowanych w praktyce w metodologiach Agile 	<p>Symbole odpowiednich kierunkowych efektów uczenia się:</p> <p>I1_W04 I1_U06 I1_U08</p>
17.	<p>Literatura obowiązkowa i zalecana (<i>źródła, opracowania, podręczniki itp.</i>)</p> <ul style="list-style-type: none"> • SCRUM Guide (Ken Schwaber, Jeff Sutherland) - https://scrumguides.org/docs/scrumguide/v2020/2020-Scrum-Guide-US.pdf • Agile Product Management With Scrum (Roman Pichler) 	
18.	<p>Metody weryfikacji zakładanych efektów uczenia się:</p> <p>Aktywność i udział studenta w dyskusji podczas zajęć.</p>	
19.	<p>Warunki i forma zaliczenia poszczególnych komponentów przedmiotu/modułu:</p> <p>Ciągła kontrola obecności i kontroli postępów w zakresie tematyki zajęć</p>	

20.	Nakład pracy studenta/doktoranta	
	forma działań studenta/doktoranta	liczba godzin na realizację działań
	Zajęcia (wg planu studiów) z prowadzącym: - wykład: - konwersatorium: - laboratorium: - inne:	15 - - -
	Praca własna studenta, doktoranta (w tym udział w pracach grupowych): - przygotowanie do zajęć: - opracowanie wyników: - czytanie wskazanej literatury: - przygotowanie prac/wystąpień/projektów: - napisanie raportu z zajęć: - przygotowanie do sprawdzianów i egzaminu:	5 - 5 - - -
	łącznie liczba godzin	25
	Liczba punktów ECTS	1