

OPIS PRZEDMIOTU/MODUŁU KSZTAŁCENIA (SYLABUS)

1.	Nazwa przedmiotu/modułu w języku polskim oraz angielskim Zespołowy projekt programistyczny/Team programming project
2.	Dyscyplina Informatyka techniczna i telekomunikacja - 5
3.	Język wykładowy polski
4.	Jednostka prowadząca przedmiot Wydział Fizyki i Astronomii
5.	Kod przedmiotu/modułu 24-ISSP-S1-E7-ZPP
6.	Rodzaj przedmiotu/modułu (<i>obowiązkowy lub do wyboru</i>) do wyboru
7.	Kierunek studiów (specjalność/specjalizacja) 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 laboratorium 30 g. Metody nauczania ćwiczenia laboratoryjne, dyskusja
12.	Imię, nazwisko, tytuł/stopień naukowy osoby prowadzącej zajęcia mgr Kajetan Niewczas
13.	Wymagania wstępne w zakresie wiedzy, umiejętności i kompetencji społecznych dla przedmiotu/modułu programowanie C/C++ zrealizowany kurs „Projekt programistyczny”
14.	Cele przedmiotu Większa grupa studentów (~4-6) łączy się w zespół projektowy i realizuje jeden wybrany projekt (np. to może być np. gra komputerowa).
15.	Treści programowe

	<p>Metodologie SCRUM/AGILE</p> <p>Prototyp, aplikacja, systemy wersjonowania / pracy w grupie.</p> <p>Dokumentacja techniczna i końcowa.</p> <p>Prezentacja wyników projektu.</p>	
1	<p>Zakładane efekty uczenia się</p> <p>- wiedza:</p> <p>* zna najważniejsze metodologie pracy zespołowej</p> <p>* rozumie istotę i znaczenie prototypu</p> <p>- umiejętności</p> <p>* potrafi rozwiązywać problemy w projekcie tak aby pamiętać o istocie i celu (stworzeniu projektu), a nie o swoim interesie</p> <p>* potrafi szybko przygotować prototyp projektu w dowolnej technologii (niekoniecznie komputerowej)</p> <p>* potrafi stworzyć dokumentację projektową</p> <p>- kompetencje społeczne</p> <p>* potrafi współpracować w zespole programistycznym</p> <p>* rozumie swoją rolę i umie ją realizować</p> <p>* nie boi się otwarcie dyskutować z zespołem o projekcie, problemach</p>	<p>Symbole odpowiednich kierunkowych efektów uczenia się:</p> <p>I1_W04 I1_U06 I1_U08 I1_U16 I1_U17 I1_K01 I1_K03 I1_K04</p>
17.	<p>Literatura obowiązkowa i zalecana (<i>źródła, opracowania, podręczniki itp.</i>)</p> <p>J. Sutherland, K. Schwaber, "Scrum Guides", https://www.scrumguides.org/docs/scrumguide/v2017/2017-Scrum-Guide-Polish.pdf</p>	
18.	<p>Metody weryfikacji zakładanych efektów uczenia się:</p> <p>- przygotowanie i zrealizowanie projektu grupowego</p> <p>- sprawozdanie z projektu</p>	
19.	<p>Warunki i forma zaliczenia poszczególnych komponentów przedmiotu/modułu:</p> <p>Po wykonaniu projektu grupa ocenia sama siebie w niejawnym głosowaniu (włączając prowadzącego zajęcia).</p>	
20.	<p>20. Nakład pracy studenta/doktoranta</p>	
	<p>forma działań studenta/doktoranta</p>	<p>liczba godzin na realizację działań</p>

Zajęcia (wg planu studiów) z prowadzącym: - wykład: - konwersatorium: - laboratorium: - inne:	- - 30 -
Praca własna studenta, doktoranta (w tym udział w pracach grupowych): - przygotowanie do zajęć: - opracowanie wyników: - czytanie wskazanej literatury: - przygotowanie projektu: - napisanie raportu z projektu: - przygotowanie do sprawdzianów i egzaminu:	- - 15 75 10
Łączna liczba godzin	130
Liczba punktów ECTS	5