



11317-10-B

PROJEKT ZESPOŁOWY

ECTS: 3

TEAM PROJECT

TREŚCI WYKŁADÓW

brak

TREŚCI ĆWICZEŃ

wprowadzenie do metodologii Agile, definiowanie opowieści użytkownika, szacowanie zadań, planowanie i wykonywanie iteracji, korzystanie z systemu kontroli wersji (U01, U02, U03)

CEL KSZTAŁCENIA

Głównym celem przedmiotu jest nauka pracy zespołowej podczas realizacji projektu informatycznego. W trakcie ćwiczeń student poznaje metody i narzędzia pomocne w pracy zespołowej.

OPIS EFEKTÓW KSZTAŁCENIA PRZEDMIOTU W ODNIESIENIU DO OBSZAROWYCH I KIERUNKOWYCH EFEKTÓW KSZTAŁCENIA

Symbole efektów obszarowych T1A_W03, T1A_W06, T1A_U03, T1A_U04, T1A_U12, T1A_U16, T1A_K03, T1A_K04

Symbole efektów kierunkowych K_W25, K_U02, K_U04, K_U21, K_K04

EFEKTY KSZTAŁCENIA

Wiedza

W01 - wiedza na temat zarządzania projektem w metodologii Agile (K_W25).

Umiejętności

U01 - umiejętność pracy w zespole (K_U02); U02 - umiejętność prezentacji wyników iteracji (K_U04); U03 - umiejętność sformułowania specyfikacji wymagań i zaprojektowania elementów systemów informatycznych z uwzględnieniem zadanych kryteriów użytkowych i ekonomicznych, używając właściwych metod, technik i narzędzi (K_U21).

Kompetencje społeczne

K01 - ma świadomość odpowiedzialności za pracę własną oraz gotowość podporządkowania się zasadom pracy w zespole i ponoszenia odpowiedzialności za wspólnie realizowane zadania (K_K04).

LITERATURA PODSTAWOWA

Przedmiot/moduł:

PROJEKT ZESPOŁOWY

Obszar kształcenia: nauki techniczne

Status przedmiotu: Obligatoryjny

Grupa przedmiotów: B-przedmiot kierunkowy

Kod ECTS: 11317-10-B

Kierunek studiów: Informatyka

Specjalność: Wszystkie specjalności

Profil kształcenia: Ogólnoakademicki

Forma studiów: Stacjonarne

Poziom studiów/Forma kształcenia: Studia

pierwszego stopnia

Rok/semestr: III/6

Rodzaje zajęć:

projekt

Liczba godzin w semestrze/tygodniu:

ćwiczenia: 45/3

Formy i metody dydaktyczne

ćwiczenia: projekt zespołowy (U01, U02, U03)

Forma i warunki zaliczenia: Zaliczenie na ocenę/

wykonanie projektu informatycznego

Liczba punktów ECTS: 3

Język wykładowy: polski

Przedmioty wprowadzające: programowanie aplikacji

internetowych

Wymagania wstępne: znajomość programowania

obiektowego i baz danych

Nazwa jednostki organizacyjnej realizującej

przedmiot:

Katedra Metod Matematycznych Informatyki

adres: ul. Słoneczna 54, , 10-710 Olsztyn

tel. 523 34 14

Osoba odpowiedzialna za realizację przedmiotu:

dr inż. Przemysław Górecki

e-mail: pgorecki@matman.uwm.edu.pl