



Projekt programistyczny 1

Karta opisu przedmiotu

Informacje podstawowe

Kierunek studiów : Informatyka analityczna

Ścieżka : -

Jednostka organizacyjna : Wydział Matematyki i Informatyki

Poziom kształcenia : pierwszego stopnia

Forma studiów : studia stacjonarne

Profil studiów : ogólnoakademicki

Obligatoryjność : obowiązkowy

Cykl kształcenia : 2022/23

Kod przedmiotu : UJ.WMIIANS.1100.03359.22

Języki wykładowe : polski

Dyscypliny : Informatyka

Klasyfikacja ISCED : 0613 Tworzenie i analiza oprogramowania i aplikacji

Kod USOS

Koordinator przedmiotu

Bartłomiej Bosek

Prowadzący zajęcia

Bartłomiej Bosek

Okres Semestr 5	Forma weryfikacji uzyskanych efektów uczenia się	Liczba punktów ECTS 3.0
	zaliczenie na ocenę	
	Forma prowadzenia i godziny zajęć ćwiczenia laboratoryjne: 30	

Cele kształcenia dla przedmiotu

C1 W trakcie kursu student weźmie aktywny udział w dużym projekcie programistycznym.

Efekty uczenia się dla przedmiotu

Kod	Efekty w zakresie	Kierunkowe efekty uczenia się	Metody weryfikacji
Wiedzy – Student zna i rozumie:			
W1	student po zakończeniu kursu zna i rozumie teoretyczne i praktyczne zagadnienia związane z dużymi projektami programistycznymi.	IAN_K1_W03, IAN_K1_W15	projekt, prezentacja
Umiejętności – Student potrafi:			
U1	student po zakończeniu kursu potrafi wziąć aktywny udział w dużym projekcie programistycznym.	IAN_K1_U03, IAN_K1_U04, IAN_K1_U11, IAN_K1_U17, IAN_K1_U18, IAN_K1_U20, IAN_K1_U21, IAN_K1_U22, IAN_K1_U24, IAN_K1_U26	projekt, prezentacja
Kompetencji społecznych – Student jest gotów do:			
K1	student po zakończeniu kursu jest gotów do dyskusji na temat społecznych aspektów związanych z dużymi projektami programistycznymi.	IAN_K1_K01, IAN_K1_K02, IAN_K1_K03, IAN_K1_K04	projekt, prezentacja

Bilans punktów ECTS

Forma aktywności studenta	Średnia liczba godzin* przeznaczonych na zrealizowane rodzaje zajęć	
ćwiczenia laboratoryjne	30	
przygotowanie projektu	60	
Łączny nakład pracy studenta	Liczba godzin 90	ECTS 3.0

* godzina (lekcyjna) oznacza 45 minut

Treści programowe

Lp.	Treści programowe	Efekty uczenia się dla przedmiotu
1.	W trakcie kursu student: - zapozna się z wybranymi dużymi projektami programistycznymi - nauczy się zasad kontrybucji do takich projektów - weźmie aktywny udział w rozwoju jednego z projektów	W1, U1, K1

Informacje rozszerzone

Metody nauczania :

metoda projektów, dyskusja, konsultacje

Rodzaj zajęć	Formy zaliczenia	Warunki zaliczenia przedmiotu
ćwiczenia laboratoryjne	projekt, prezentacja	Student otrzymuje ocenę końcową na podstawie punktów przyznawanych za aktywny udział w ćwiczeniach, aktywny udział w projekcie, oraz systematycznie oddawane sprawozdania.

Literatura

Obowiązkowa

1. nie dotyczy