

Karta przedmiotu

Nazwa i kod przedmiotu	Projekt zespołowy (Ćw. laboratoryjne), PG_00145072						
Kierunek studiów	Informatyka (O)						
Data rozpoczęcia studiów	październik 2025 r.		Rok akademicki realizacji przedmiotu		2027/2028		
Poziom kształcenia	I stopnia - licencjackie		Grupa zajęć		Grupa zajęć obowiązkowych z zakresu kierunku studiów		
Forma studiów	stacjonarne		Sposób realizacji		na uczelni		
Rok studiów	3		Język wykładowy		polski		
Semestr studiów	5		Liczba punktów ECTS		3.0		
Profil kształcenia	ogólnoakademicki		Forma zaliczenia		zaliczenie		
Jednostka prowadząca							
Imię i nazwisko wykładowcy (wykładowców)	Odpowiedzialny za przedmiot		dr Hanna Furmańczyk				
	Prowadzący zajęcia z przedmiotu						
Formy zajęć	Forma zajęć	Wykład	Ćwiczenia	Laboratorium	Projekt	Seminarium	RAZEM
	Liczba godzin zajęć	0.0	0.0	15.0	0.0	0.0	15
	W tym liczba godzin zajęć na odległość: 0.0						
Aktywność studenta i liczba godzin pracy	Aktywność studenta	Udział w zajęciach dydaktycznych, objętych planem studiów		Udział w konsultacjach		Praca własna studenta	RAZEM
	Liczba godzin pracy studenta	15		0.0		60.0	75
Cel przedmiotu	Celem przedmiotu jest wykonanie w grupie wybranego większego projektu informatycznego. Podczas pracy nad projektem studenci uczą się pracować w zespole oraz prezentować wyniki swojej pracy przed grupą.						
	Zajęcia służą raportowaniu postępów pracy, natomiast student zobowiązany jest do wykonania projektu w ramach pracy własnej.						

Efekty uczenia się przedmiotu	Efekt kierunkowy	Efekt z przedmiotu	Sposób weryfikacji i oceny efektu
	[INFL3_U05] potrafi pozyskiwać informacje z literatury, Internetu oraz innych źródeł, integrować je, oceniać ich wiarygodność, dokonywać interpretacji oraz wyciągać wnioski i formułować opinie	Student potrafi pozyskiwać wiedzę z dokumentacji technicznej nt. używanych technologii.	[SU2] prezentacja/projekt/referat/raport [SU3] opracowanie tekstowe/praca pisemna
	[INFL3_U06] potrafi projektować, tworzyć, uruchamiać i testować programy przy wykorzystaniu dedykowanych narzędzi oraz adekwatnych wzorców	Student: umie zastosować wybrane wzorce projektowe; przetestować wytworzony produkt - wzorce manualne i mechaniczne.	[SU2] prezentacja/projekt/referat/raport
	[INFL3_K01] zna ograniczenia własnej wiedzy i rozumie potrzebę dalszego uczenia się	Student ma świadomość ograniczeń własnej wiedzy w zakresie niezbędnych technologii i rozumie potrzebę dalszego kształcenia.	[SK1] wypowiedź ustna/rozmowa/dyskusja
	[INFL3_U09] potrafi oceniać przydatność paradygmatów i narzędzi programistycznych do rozwiązywania problemów różnego typu	Student potrafi wybrać technologię właściwą do wytworzenia założonego produktu.	[SU2] prezentacja/projekt/referat/raport
	[INFL3_W10] zna podstawowe zasady bezpieczeństwa i higieny pracy w zawodzie informatyka	Student zna zasady bezpieczeństwa obowiązujące w pracowni komputerowej.	[SW5] realizacja zadania problemowego
	[INFL3_W04] ma uporządkowaną wiedzę w zakresie inżynierii oprogramowania, specyfikacji, walidacji i weryfikacji oprogramowania oraz narzędzi wspomagających proces wytwarzania oprogramowania	Student zna dobre praktyki w zakresie wytwarzania oprogramowania.	[SW2] prezentacja/projekt/referat/raport
	[INFL3_U02] potrafi precyzyjnie formułować pytania, służące pogłębieniu własnego zrozumienia danego tematu lub odnalezieniu brakujących elementów rozumowania	Student potrafi prowadzić dyskusję nt zakresu projektu, doboru technologii, itp.	[SU1] wypowiedź ustna/rozmowa/dyskusja [SU8] obserwacja samodzielnej lub zespołowej pracy studenta
	[INFL3_K03] potrafi i jest gotów formułować opinie na temat podstawowych zagadnień informatycznych	Student potrafi brać czynny udział w dyskusji związanej z wytwarzaniem oprogramowania.	[SK1] wypowiedź ustna/rozmowa/dyskusja [SK5] realizacja zadania problemowego [SK8] obserwacja samodzielnej lub zespołowej pracy studenta
	[INFL3_K04] rozumie i docenia znaczenie uczciwości intelektualnej w działaniach własnych i innych osób; postępuje etycznie	Student jest świadomy legalności używanych technologii oraz licencji wytwarzanego oprogramowania.	[SK2] prezentacja/projekt/referat/raport [SK8] obserwacja samodzielnej lub zespołowej pracy studenta
Treści przedmiotu	Oprócz pracy nad projektem zespołowym możliwa jest dyskusja na temat zarządzania projektem informatycznym i pracy nad nim w grupie informatyków.		
	brak		
Wymagania wstępne i dodatkowe			
Sposoby i kryteria oceniania osiągniętych efektów uczenia się	Sposób oceniania (składowe)	Próg zaliczeniowy	Składowa oceny końcowej
	projekt	51.0%	100.0%
Zalecana lista lektur	Podstawowa lista lektur	Brak specyficznej literatury. Może być pomocna literatura/ dokumentacja techniczna związana z technologiami użytymi do wykonania projektu.	
	Uzupełniająca lista lektur	brak	
	Adresy eZasobów		

Przykładowe zagadnienia/ przykładowe pytania/ realizowane zadania	
Praktyki zawodowe w ramach przedmiotu	Nie dotyczy

Dokument wygenerowany elektronicznie. Nie wymaga pieczęci ani podpisu.