

WROCŁAWSKA WYŻSZA SZKOŁA INFORMATYKI STOSOWANEJH

KARTA OPISU PRZEDMIOTU

Wydział		Informatyki	
Kierunek		Informatyka	
Specjalność		Tester oprogramowania	
Semestr	IV	Program studiów, dla którego obowiązuje sylabus	2023/2024
Stopień studiów	I		

Nazwa przedmiotu	Wprowadzenie do testowania oprogramowania			
Kod przedmiotu	WDT0			
Łączna liczba godzin	18	Tryb	stacjonarny	niestacjonarny
Profil kształcenia	Ogólnoakademicki (A)		Praktyczny (P)	
Forma zajęć	laboratorium			
Język przedmiotu	polski			
Liczba punktów ECTS	2			

Prowadzący zajęcia	
Forma prowadzonych zajęć	Laboratorium
Wymiar zajęć	18 h
Stopień (tytuł) naukowy	
Imię	
Nazwisko	

Wymagania wstępne	Podstawowa znajomość programowania w co najmniej jednym języku, wiedza z zakresu podstaw inżynierii oprogramowania, znajomość podstawowych struktur danych i algorytmów.
Założenia i cele przedmiotu	Przedmiot ma na celu zbudowanie u studentów solidnych podstaw z zakresu testowania oprogramowania, wprowadzając terminologię, cykl życia testów, typy i poziomy testów, a także techniki projektowania testów. Studenci poznają znaczenie testowania w procesie wytwarzania oprogramowania oraz uczą się opracowywać dokumentację testową i wdrażać proces zapewnienia jakości.
Metody dydaktyczne	<ol style="list-style-type: none"> 1. Prezentacje multimedialne. 2. Pokazy przykładowych rozwiązań problemów. 3. Rozwiązywanie zadań praktycznych.

Efekty uczenia się (odniesienie do charakterystyk poziomów Polskiej Ramy Kwalifikacji)		Odniesienie do efektów dla kierunku	Odniesienie do efektów uczenia się wg Polskiej Ramy Kwalifikacji
WIEDZA – absolwent zna i rozumie:	W01. Podstawowe pojęcia i terminologię z zakresu testowania, w tym różnice między testowaniem, weryfikacją i walidacją. W02. Cykl życia oprogramowania i rolę testowania w	K_W06 K_W07 K_W20	P6S_WG P6S_WG_INŻ

WROCŁAWSKA WYŻSZA SZKOŁA INFORMATYKI STOSOWANEJH

	<p>różnych modelach wytwórczych (Waterfall, Agile, V-Model).</p> <p>W03. Typy i poziomy testów (jednostkowe, integracyjne, systemowe, akceptacyjne) oraz różnorodne metody testowania (funkcjonalne, niefunkcjonalne, regresyjne).</p> <p>W04. Techniki projektowania testów (Black Box, White Box, testowanie eksploracyjne) i ich zastosowanie w praktyce.</p> <p>W05. Znaczenie dokumentacji testowej, w tym planów testów i przypadków testowych, oraz roli QA w procesie zapewnienia jakości.</p>	K_W21	
UMIEJĘTNOŚCI – absolwent potrafi:	<p>U01. Pozyskiwać informacje na temat dobrych praktyk testowania z literatury, baz danych i innych źródeł, krytycznie oceniając ich zastosowanie.</p> <p>U02. Zaplanować podstawowy proces testowania prostego systemu informatycznego i zdefiniować kryteria akceptacji.</p> <p>U03. Opracować dokumentację testową, w tym przypadki testowe, scenariusze testowe oraz raporty wyników testów.</p> <p>U04. Przygotować prezentację dotyczącą wyników testów i poprowadzić dyskusję na temat zauważonych problemów jakościowych.</p> <p>U05. Pracować w zespole testerskim, koordynować zadania i zapewniać terminowe wykonywanie testów zgodnie z planem.</p>	<p>K_U01</p> <p>K_U02</p> <p>K_U03</p> <p>K_U04</p> <p>K_U09</p>	<p>P6S_UW</p> <p>P6S_UW_INŻ</p> <p>P6S_UO</p> <p>P6S_KK</p> <p>P6S_UK</p>
KOMPETENCJE SPOŁECZNE – absolwent jest gotów do	<p>K01. Pracy w zespole, przyjmując w nim różne role.</p> <p>K02. Krytycznej oceny dostępnego oprogramowania i rozwiązań programistycznych.</p> <p>K03. Propagowania kodeksu etyki zawodowej i dbania o jakość oprogramowania.</p>	<p>K_K04</p> <p>K_K05</p> <p>K_K06</p>	<p>P6S_UO</p> <p>P6S_KR</p> <p>P6S_KK</p>

Lp.	Tematyka zajęć	Liczba godzin
Forma zajęć – laboratorium		
1	Podstawowe pojęcia i terminologia w testowaniu oprogramowania. Definicje testowania, weryfikacji i walidacji. Role i odpowiedzialności w procesie testowania. Standardy i normy w testowaniu oprogramowania.	2
2	Cykl życia oprogramowania i rola testowania. Modele wytwarzania oprogramowania (Waterfall, Agile, V-Model). Fazy cyklu życia testowania. Integracja testowania z procesem deweloperskim.	3
3	Typy i poziomy testów. Poziomy testowania: jednostkowe, integracyjne, systemowe,	3

WROCŁAWSKA WYŻSZA SZKOŁA INFORMATYKI STOSOWANEJH

	akceptacyjne. Typy testów: funkcjonalne, niefunkcjonalne, regresyjne, smoke tests. Testy statyczne i dynamiczne.	
4	Techniki projektowania testów. Techniki oparte na specyfikacji (Black Box): ekwiwalentność, analiza wartości brzegowych. Techniki oparte na strukturze (White Box): pokrycie kodu, ścieżki decyzji. Techniki doświadczeniowe: testowanie eksploracyjne, sesje testowe.	4
5	Dokumentacja testowa. Tworzenie planu testów i przypadków testowych. Opracowywanie scenariuszy testowych. Wykorzystanie narzędzi do zarządzania testami (np. TestLink).	4
6	Wprowadzenie do zapewnienia jakości oprogramowania (QA). Różnice między QA a QC (Quality Control). Procesy i procedury zapewnienia jakości. Zaliczenie.	2

Forma i warunki zaliczenia przedmiotu	Wykonanie projektów. Częstkowe prezentacje, zdawanie raportów, obrona projektów.	
Metody weryfikacji efektów uczenia się		Nr efektu uczenia się z sylabusa
	Ocena projektów i częściowych prezentacji.	W01-W05, U01-U05, K01-K03

Literatura podstawowa	<ol style="list-style-type: none"> 1. A. Roman, <i>Testowanie i jakość oprogramowania. Modele, techniki, narzędzia</i>, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2015. 2. R. Smilgin, <i>Zawód tester. Od decyzji do zdobycia doświadczenia</i>, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2016.
Literatura uzupełniająca	<ol style="list-style-type: none"> 1. K. Zmitrowicz, <i>Automatyzacja testów aplikacji webowych z wykorzystaniem Selenium WebDriver</i>, Helion, Gliwice 2020. 2. J. Osowski, <i>Testowanie aplikacji mobilnych w praktyce</i>, Helion, Gliwice 2021.

Nakład pracy studenta	
	Liczba godzin
Zajęcia dydaktyczne	18
Przygotowanie się do zajęć	9
Studiowanie literatury	9
Udział w konsultacjach	2
Przygotowanie projektu / eseju / prezentacji itp.	22
Przygotowanie się do egzaminu / zaliczenia	-
Inne	-
ŁĄCZNY nakład pracy studenta w godz.	60
Liczba punktów ECTS	2