

**WROCŁAWSKA WYŻSZA SZKOŁA INFORMATYKI STOSOWANEJ**

**KARTA OPISU PRZEDMIOTU**

<b>Wydział</b>	<b>Informatyki</b>		
<b>Kierunek</b>	<b>Informatyka</b>		
<b>Specjalność</b>	<b>Programowanie</b>		
<b>Semestr</b>	<b>III</b>	<b>Program studiów,</b>	<b>2023/2024</b>
<b>Stopień studiów</b>	<b>II</b>	<b>dla którego obowiązuje</b>	
		<b>syllabus</b>	

<b>Nazwa przedmiotu</b>	<b>Projekt zespołowy</b>			
<b>Kod przedmiotu</b>	<b>PZ</b>			
<b>Łączna liczba godzin</b>	<b>18</b>	<b>Tryb</b>	<b>stacjonarny</b>	<b>niestacjonarny</b>
<b>Profil kształcenia</b>	<b>Ogólnoakademicki (A)</b>		<b>Praktyczny (P)</b>	
<b>Forma zajęć</b>	<b>laboratorium</b>			
<b>Język przedmiotu</b>	<b>polski</b>			
<b>Liczba punktów ECTS</b>	<b>4</b>			

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

<b>Wymagania wstępne</b>	Wiedza i umiejętności z zakresu specjalności realizowanej w trakcie studiów II stopnia.
<b>Założenia i cele przedmiotu</b>	Celem przedmiotu jest zespołowa realizacja projektu informatycznego z zakresu specjalności. Studenci muszą opracować specyfikację tworzonego programu na podstawie dyskusji i konsultacji z prowadzącym.
<b>Metody dydaktyczne</b>	1. Laboratorium – w trakcie którego studenci realizują zespołowo projekt.

<b>Efekty uczenia się (odniesienie do charakterystyk poziomów Polskiej Ramy Kwalifikacji)</b>		<b>Odniesienie do efektów dla kierunku</b>	<b>Odniesienie do efektów uczenia się wg Polskiej Ramy Kwalifikacji</b>
<b>WIEDZA</b> – absolwent zna i rozumie:	W01. Informacje w zakresie swojej specjalności potrzebne do rozwiązania zadań wynikających z projektu. W02. Problemy związane z realizacją projektu i sposoby ich rozwiązywania.	K_W01 K_W02 K_W03 K_W04	P7S_WG P7S_WG_INŻ
<b>UMIEJĘTNOŚCI</b> – absolwent potrafi:	U01. Zaprojektować i praktycznie wykonać rozwiązania o charakterze projektowym w zakresie informatycznym.	K_U01 K_U02 K_U04 K_U17	P7S_UW P7S_UW_INŻ P7S_KK P7S_UO

## WROCŁAWSKA WYŻSZA SZKOŁA INFORMATYKI STOSOWANEJ

	U02. Przygotować informacje i literaturę niezbędną do realizacji projektu. U03. Wybrać odpowiednie narzędzia i środowisko programistyczne do realizacji projektu.		P7S_UK
KOMPETENCJE SPOŁECZNE – absolwent jest gotów do	K01. Myślenia w sposób twórczy. K02. Pracy w zespole i włączania się w organizację jego działań.	K_K01 K_K04	P7S_KO P7S_UO

Treści programowe		
Lp.	Tematyka zajęć	Liczba godzin
<b>Forma zajęć – laboratorium</b>		
1	Omówienie sposobów realizacji projektów informatycznych (od pomysłu do implementacji). Podział na grupy 3-4 osobowe.	3
2	Wybór tematów projektowych. Omówienie założeń dla każdego tematu. Realizacja projektu.	4
3	Dyskusja dotycząca realizacji projektów przez każdą z grup. Realizacja projektu.	9
4	Prezentacja i ocena projektów.	2

<b>Forma i warunki zaliczenia przedmiotu</b>	Wykonanie projektu. Częstkowe prezentacje, oddanie raportu, obrona projektu.	
<b>Metody weryfikacji efektów uczenia się</b>		<b>Nr efektu uczenia się z sylabusu</b>
	Ocena projektu i częściowych prezentacji	W01-W02, U01-U03, K01-K02

<b>Literatura podstawowa</b>	Specyficzna dla danego projektu (dotycząca zarówno samego obszaru projektu, jak i stosowanych narzędzi)
<b>Literatura uzupełniająca</b>	Specyficzna dla danego projektu (dotycząca zarówno samego obszaru projektu, jak i stosowanych narzędzi)

Nakład pracy studenta	
	Liczba godzin
Zajęcia dydaktyczne	18
Przygotowanie się do zajęć	23
Studiowanie literatury	13
Udział w konsultacjach	5
Przygotowanie projektu / eseju / prezentacji itp.	23
Przygotowanie się do egzaminu / zaliczenia	13
Inne	-
<b>ŁĄCZNY nakład pracy studenta w godz.</b>	<b>95</b>
<b>Liczba punktów ECTS</b>	<b>4</b>

