

# AKADEMIA TECHNICZNO-INFORMATYCZNA W NAUKACH STOSOWANYCH

## KARTA OPISU PRZEDMIOTU

<b>Wydział</b>		<b>Informatyki</b>	
<b>Kierunek</b>		<b>Informatyka</b>	
<b>Specjalność</b>		<b>AI Platform Engineering</b>	
<b>Semestr</b>	<b>IV</b>	<b>Program studiów, dla którego obowiązuje sylabus</b>	<b>2024/2025</b>
<b>Stopień studiów</b>	<b>II</b>		

Nazwa przedmiotu	Projekt zespołowy			
Kod przedmiotu	PZ			
Łączna liczba godzin	30	Tryb	stacjonarny	niestacjonarny
Profil kształcenia	Ogólnoakademicki (A)		Praktyczny (P)	
Forma zajęć	laboratorium			
Język przedmiotu	polski			
Liczba punktów ECTS	4			

<b>Prowadzący zajęcia</b>	
<b>Forma prowadzonych zajęć</b>	<b>Laboratorium</b>
<b>Wymiar zajęć</b>	<b>30 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>
WIEDZA – 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_W06 K_W07 K_W09	P7S_WG P7S_WG_INŻ
UMIEJĘTNOŚCI – absolwent potrafi:	U01. Zaprojektować i praktycznie wykonać rozwiązania o charakterze projektowym w zakresie informatycznym.	K_U01 K_U02 K_U03 K_U04	P7S_UW P7S_UW_INŻ P7S_KK P7S_UO

## AKADEMIA TECHNICZNO-INFORMATYCZNA W NAUKACH STOSOWANYCH

	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. K03. Krytycznej oceny rozwiązań dostępnych na rynku.	K_K01 K_K04 K_K05	P7S_KO P7S_UO P7S_KK

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.	2
2	Wybór tematów projektowych. Omówienie założeń dla każdego tematu. Realizacja projektu.	2
3	Dyskusja dotycząca realizacji projektów przez każdą z grup. Realizacja projektu.	22
4	Prezentacja i ocena projektów.	4

<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-K03

<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	30
Przygotowanie się do zajęć	20
Studiowanie literatury	10
Udział w konsultacjach	5
Przygotowanie projektu / eseju / prezentacji itp.	20
Przygotowanie się do egzaminu / zaliczenia	10
Inne	-
<b>ŁĄCZNY nakład pracy studenta w godz.</b>	<b>95</b>
<b>Liczba punktów ECTS</b>	<b>4</b>