

AKADEMIA TECHNICZNO-INFORMATYCZNA W NAUKACH STOSOWANYCH

KARTA OPISU PRZEDMIOTU

Wydział		Informatyki	
Kierunek		Informatyka	
Specjalność		AI Platform Engineering	
Semestr	IV	Program studiów, dla którego obowiązuje sylabus	2025/2026
Stopień studiów	II		

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

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

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

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. 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
Forma zajęć – laboratorium		
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

Forma i warunki zaliczenia przedmiotu	Wykonanie projektu. Częstkowe prezentacje, oddanie raportu, obrona projektu.	
Metody weryfikacji efektów uczenia się		Nr efektu uczenia się z sylabusu
	Ocena projektu i cząstkowych prezentacji	W01-W02, U01-U03, K01-K03

Literatura podstawowa	Specyficzna dla danego projektu (dotycząca zarówno samego obszaru projektu, jak i stosowanych narzędzi)
Literatura uzupełniająca	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	-
ŁĄCZNY nakład pracy studenta w godz.	95
Liczba punktów ECTS	4