



KARTA OPISU PRZEDMIOTU - SYLABUS

Nazwa przedmiotu

Modelowanie zwinnego wytwarzania oprogramowania

Przedmiot

Kierunek studiów

Rok/semestr

Inżynieria zarządzania

2/3

Studia w zakresie (specjalność)

Profil studiów

Zarządzanie zasobami i procesami przedsiębiorstw

Poziom studiów

Język oferowanego przedmiotu

drugiego stopnia

polski

Forma studiów

Wymagalność

stacjonarne

obieralny

Liczba godzin

Wykład

Laboratoria

Inne (np. online)

15

Ćwiczenia

Projekty/seminaria

15

Liczba punktów ECTS

1

Wykładowcy

Odpowiedzialny za przedmiot/wykładowca:

Odpowiedzialny za przedmiot/wykładowca:

dr inż. Michał Trziszka

Wydział Inżynierii Zarządzania

Instytut Zarządzania i Systemów Informatycznych

Zakład Systemów Zarządzania

email: michal.trziszka@put.poznan.pl

Wymagania wstępne

Podstawowa wiedza za zakresu programowania oraz zarządzania projektami informatycznymi.

Cel przedmiotu

Opanowanie przez studentów wiedzy z zakresu teorii, projektowania i wdrażania oprogramowania. Przedstawienie procesu związanego z tworzeniem i wykorzystywaniem systemów informatycznych - cyklu życia oprogramowania. Materiał obejmuje budowanie i zarządzanie projektem z zakresu informatyki i inżynierii oprogramowania, identyfikację i definicję wymagań oraz opis działań związanych z zapewnieniem odpowiedniej jakości powstającego oprogramowania. W ramach zajęć projektowych studenci w zespołach tworzą projekt systemu stopniowo rozbudowując go o kolejne elementy zgodnie z zaproponowanym harmonogramem prac.



Przedmiotowe efekty uczenia się

Wiedza

1. zna ogólne zasady tworzenia i rozwoju form indywidualnej przedsiębiorczości, wykorzystującej wiedzę z zakresu techniki, ekonomii i zarządzania
2. ma rozszerzoną i pogłębioną wiedzę w zakresie nauk niezbędnych dla zrozumienia i opisanie problematyki zarządzania bezpieczeństwem informacji i systemów informatycznych w organizacjach.
3. ma rozszerzoną i pogłębioną wiedzę w zakresie nauk niezbędnych dla zrozumienia i opisanie problematyki zarządzania bezpieczeństwem informacji i systemów informatycznych w organizacjach.

Umiejętności

1. potrafi planować i przeprowadzać eksperymenty, w tym pomiary i symulacje komputerowe dotyczące bezpieczeństwa informacji, interpretować uzyskane wyniki i wyciągać wnioski o poziomie bezpieczeństwa systemów informatycznych.
2. potrafi planować i przeprowadzać eksperymenty, w tym pomiary i symulacje komputerowe dotyczące bezpieczeństwa informacji, interpretować uzyskane wyniki i wyciągać wnioski o poziomie bezpieczeństwa systemów informatycznych.
3. potrafi planować i przeprowadzać eksperymenty, w tym pomiary i symulacje komputerowe dotyczące bezpieczeństwa informacji, interpretować uzyskane wyniki i wyciągać wnioski o poziomie bezpieczeństwa systemów informatycznych.

Kompetencje społeczne

1. ma świadomość, że kreowanie działań zaspokajających potrzeby bezpieczeństwa informacji i systemów informatycznych w organizacji wymaga podejścia systemowego z uwzględnieniem zagadnień technicznych, ekonomicznych, marketingowych, prawnych, organizacyjnych i finansowych.
2. ma świadomość ważności i rozumie pozatechniczne aspekty i skutki działalności inżynierskiej, w tym jej wpływu na środowisko, i związanej z tym odpowiedzialności za podejmowane decyzje.

Metody weryfikacji efektów uczenia się i kryteria oceny

Efekty uczenia się przedstawione wyżej weryfikowane są w następujący sposób:

Wiedza nabyta w ramach wykładu jest weryfikowana przez 1 kolokwium na ostatnim wykładzie.

Kolokwium składa się 10-15 pytań (testowych i otwartych), różnie punktowanych. Próg zaliczeniowy: 50% punktów. Zagadnienia zaliczeniowe, na podstawie których opracowywane są pytania zostaną przesłane studentom drogą mailową z wykorzystaniem systemu uczelnianej poczty elektronicznej.

Na ćwiczeniach studenci pracują w grupach nad zadanymi tematami, które prezentują w formie prezentacji multimedialnej. Za każde z 7. zadań studenci otrzymują oceny (7 ocen). Ocena końcowa jest średnią z tych 7. ocen. Treść zadań związana jest z przedmiotem, a zakres zadań obejmuje zagadnienia z wykładów.

Treści programowe



Wykład i ćwiczenia / projekt:

1. Inżynieria oprogramowania
2. Dokumentacja projektu
3. Metody zwinne SCRUM przy tworzeniu oprogramowania.
4. Współpraca zespołu programistycznego - przegląd rozwiązań chmurowych.
5. Wersjonowanie produktu - GIT/SVN.
6. Testowanie oprogramowania
7. Aktualizacja oprogramowania

Metody dydaktyczne

Wykład: prezentacja multimedialna, ilustrowana przykładami podawanymi na tablicy.

Projekt: prowadzący - prezentacja multimedialna, studenci - prezentacja multimedialna, graficzna (plakat), krótki wykład, odczyt.

Literatura

Podstawowa

Scrum. O zwinnym zarządzaniu projektami, Chrapko Mariusz, Helion, 2014

Zarządzanie projektami krok po kroku, Kapusta Mariusz, Edgard, 2013

Uzupełniająca

Efektywne zarządzanie projektami, Wysocki Robert, Helion, 2018

Bilans nakładu pracy przeciętnego studenta

	Godzin	ECTS
Łączny nakład pracy	30	1,0
Zajęcia wymagające bezpośredniego kontaktu z nauczycielem	30	0,5
Praca własna studenta (studia literaturowe, przygotowanie do zajęć laboratoryjnych/ćwiczeń, przygotowanie do kolokwium/egzaminu, wykonanie projektu) ¹	10	0,5

¹ niepotrzebne skreślić lub dopisać inne czynności