



KARTA OPISU PRZEDMIOTU - SYLABUS

Nazwa przedmiotu

Seminarium dyplomowe

Przedmiot

Kierunek studiów

Informatyka

Studia w zakresie (specjalność)

-

Poziom studiów

pierwszego stopnia

Forma studiów

stacjonarne

Rok/semestr

4/7

Profil studiów

ogólnoakademicki

Język oferowanego przedmiotu

polski

Wymagalność

obligatoryjny

Liczba godzin

Wykład

0

Laboratoria

0

Inne (np. online)

0

Ćwiczenia

0

Projekty/seminaria

15

Liczba punktów ECTS

1

Wykładowcy

Odpowiedzialny za przedmiot/wykładowca:

prof. dr hab. inż. Zbyszko Królikowski

dr hab. inż. Jerzy Nawrocki, prof. PP

Odpowiedzialny za przedmiot/wykładowca:

dr inż. Ewa Łukasik

dr inż. Bartłomiej Prędko

Wymagania wstępne

Znajomość metod i narzędzi rozwoju oprogramowania oraz ogólna wiedza informatyczna.

Cel przedmiotu

Stymulowanie studentów do regularnej pracy nad projektem inżynierskim oraz wypracowanie umiejętności prezentowania treści technicznych i brania udziału w dyskusjach dotyczących tego rodzaju prezentacji.

Przedmiotowe efekty uczenia się

Wiedza

1. Student ma wiedzę o cyklu życia systemów informatycznych (zwłaszcza programowych) i o zachodzących w nich kluczowych procesach.

2. Student zna podstawowe techniki, metody oraz narzędzia wykorzystywane w procesie rozwoju oprogramowania.



Umiejętności

1. Student potrafi przygotować i przedstawić dobrze udokumentowane opracowanie problemów z zakresu informatyki, w tym prezentację ustną, oraz brać udział w dyskusji.
2. Student potrafi organizować, współdziałać i pracować w zespole oraz potrafi odpowiednio określić priorytety służące realizacji określonego zadania.

Kompetencje społeczne

1. Student potrafi myśleć i działać w sposób przedsiębiorczy, mając na względzie nie tylko aspekty techniczne, ale również społeczno-ekonomiczne.

Metody weryfikacji efektów uczenia się i kryteria oceny

Efekty uczenia się przedstawione wyżej weryfikowane są w następujący sposób:

Studenci realizują semestralny projekt zespołowy (jako swoją pracę dyplomową) i w trakcie seminarium prezentują różne aspekty związane z tym projektem oraz prowadzą na ten temat dyskusje. Ocenie podlegają nie tylko prezentacje, ale również udział w dyskusji (trafność zgłaszanych uwag i zadawanych pytań). Prezentacje i udział w dyskusjach są oceniane w skali od 0 (zdecydowanie źle lub brak) do 10 (Idealnie). Szczegółowe zasady są określone w "Regulaminie przedmiotu" dostępnym na stronie kursu Moodle'a związanego z tym przedmiotem.

Treści programowe

1. Założenia projektu
2. Wymagania
3. Projekt interfejsu
4. Architektura
5. Ocena jakości
6. Drugie wydanie
7. Próbną obroną projektu

Metody dydaktyczne

Prezentacje przygotowywane przez studentów oraz dyskusje na ich temat.

Literatura

Podstawowa

Markus Puschel, How to Give Strong Technical Presentation, ETH Zurich (dostępne również przez stronę kursu na Moodle'u).

Uzupełniająca

The Scrum Guide, <https://www.scrum.org/resources/scrum-guide>



Bilans nakładu pracy przeciętnego studenta

	Godzin	ECTS
Łączny nakład pracy	30	1,0
Zajęcia wymagające bezpośredniego kontaktu z nauczycielem	12	0,5
Praca własna studenta (przygotowanie prezentacji i uwag do innych prezentacji) ¹	18	0,5

¹ niepotrzebne skreślić lub dopisać inne czynności