



KARTA OPISU PRZEDMIOTU - SYLABUS

Nazwa przedmiotu

Inżynieria oprogramowania [S1Inf1>IO]

Przedmiot

Kierunek studiów
Informatyka

Rok/Semestr
3/5

Studia w zakresie (specjalność)
–

Profil studiów
ogólnoakademicki

Poziom studiów
pierwszego stopnia

Język oferowanego przedmiotu
polski

Forma studiów
stacjonarne

Wymagalność
obligatoryjny

Liczba godzin

Wykład
30

Laboratorium
30

Inne (np. online)
0

Ćwiczenia
0

Projekty/seminaria
0

Liczba punktów ECTS

4,00

Koordynatorzy

dr inż. Wojciech Complak
wojciech.complak@put.poznan.pl

dr hab. inż. Mirosław Ochodek
miroslaw.ochodek@put.poznan.pl

Wykładowcy

Wymagania wstępne

Student rozpoczynający ten przedmiot powinien posiadać podstawową wiedzę z podstaw programowania, narzędzi informatyki, algorytmów i struktur danych, programowania obiektowego, architektury systemów komputerowych, systemów baz danych. Ponadto powinien posiadać umiejętność rozwiązywania podstawowych problemów z zakresu programowania oraz umiejętność pozyskiwania informacji ze wskazanych źródeł.

Cel przedmiotu

1) Przekazanie studentom podstawowej wiedzy z inżynierii oprogramowania, w zakresie organizacji przebiegu przedsięwzięcia programistycznego, określania wymagań, modelowania systemów, projektowania oprogramowania, zapewniania jakości (w tym testowania oprogramowania), narzędzi wspomagających wytwarzanie oprogramowania (w tym narzędzi zarządzania wersjami). 2) Rozwijanie u studentów umiejętności rozwiązywania prostych problemów z zakresu projektowania, budowy i testowania oprogramowania, wykorzystania narzędzi wspomagających wytwarzanie oprogramowania, modyfikowania u wykorzystania komponentów programistycznych. 3) Kształtowanie u studentów umiejętności efektywnej pracy jako analityk/projektant/programista w zespole programistycznym pracującym zgodnie z klasycznymi lub zwinnymi (Agile) metodykami.

Przedmiotowe efekty uczenia się

Wiedza:

1. Ma podstawową wiedzę w zakresie zarządzania projektami informatycznymi.
2. Ma podstawową wiedzę w zakresie inżynierii wymagań (wymagania funkcjonalne, przypadki użycia, wymagania pozafunkcjonalne).
3. Ma podstawową wiedzę w zakresie modelowania i projektowania oprogramowania.
4. Ma podstawową wiedzę w zakresie metod weryfikacji i walidacji oprogramowania.

Umiejętności:

1. Potrafi uczestniczyć w spotkaniach projektowych w metodyce Scrum w roli członka zespołu deweloperskiego (planowanie, przegląd i retrospektywa sprintu).
2. Potrafi specyfikować wymagania funkcjonalne i pozafunkcjonalne.
3. Potrafi tworzyć modele obiektowe w notacji UML (model klas, maszyny stanowej, sekwencji).
4. Potrafi tworzyć przypadki testowe i dokonywać ich automatyzacji (testy jednostkowe, testy akceptacyjne oraz testy wydajnościowe).

Kompetencje społeczne:

1. Ma świadomość tego, że narzędzia oraz biblioteki programistyczne podlegają ciągłym i częstym zmianom (np. na podstawie zmian w bibliotece JUnit, czy narzędzi do zarządzania wersjami) -
2. Zna przykłady i rozumie przyczyny wadliwie działających systemów informatycznych, które doprowadziły do poważnych strat finansowych, społecznych lub też do poważnej utraty zdrowia, a nawet życia.
3. potrafi identyfikować rzeczywiste problemy o znaczeniu komercyjnym, które można rozwiązać poprzez implementacje i wdrożenie systemów informatycznych.

Metody weryfikacji efektów uczenia się i kryteria oceny

Efekty uczenia się przedstawione wyżej weryfikowane są w następujący sposób:

Ocena formująca:

a) w zakresie wykładów: na podstawie odpowiedzi na pytania oraz udział w quizach w trakcie zajęć wykładowych

b) w zakresie laboratorium: na podstawie oceny bieżącego postępu realizacji zadań w trakcie laboratorium

Ocena podsumowująca:

W zakresie oceny efektów kształcenia dotyczących nabytych umiejętności oraz kompetencji społecznych (głównie ocena z zajęć laboratoryjnych):

a) w zależności od stopnia realizacji zadań na poszczególnych zajęciach laboratoryjnych student może otrzymać 0 albo 10 punktów. Student nieobecny na zajęciach może odrobić zajęcia w innym terminie lub za zgodą prowadzącego wykonać zadania w domu. Każdy student może uzyskać łącznie od 0 do 120 punktów.

b) w trakcie semestru studenci realizują projekt grupowy (3-5 osób) według zaleceń metodyki Scrum. Projekt składa się z dwóch sprintów (iteracji). W każdym sprincie zespół może uzyskać od 0 do $n \cdot 100$ (gdzie n jest liczbą osób w zespole) punktów w zależności od stopnia realizacji zadań. Każdy z członków zespołu może otrzymać maksymalnie 100 punktów za sprint co daje łącznie maksymalnie 200 punktów. Na podstawie sumy uzyskanych punktów wyznaczona zostaje ocena końcowa według następującej progów:

- ≥ 280 - 5,0

- $< 250, 280$) - 4,5

- <220, 250) - 4,0
- <190, 220) - 3,5
- <160, 190) - 3,0
- mniej niż 160 - 2,0

W zakresie efektów kształcenia dotyczących nabytej wiedzy:

a) w trakcie wykładów studenci rozwiązują quizy oraz krótkie zadania o charakterze problemowym lub biorą udział w quizie. Za dostarczenie akceptowalnego rozwiązania (w zależności od jego formy i charakteru) student otrzymuje 1%.

b) test wyboru obejmujący 25 pytań jednokrotnego wyboru (jedna prawidłowa odpowiedź) lub pytań z możliwie jedną lub wieloma poprawnymi odpowiedziami (typ pytania jest jawnie wskazany w teście). Za udzielenie poprawnej odpowiedzi na pytanie student otrzymuje 1 punkt. Punkty przeliczane są na skalę procentową.

Na podstawie uzyskanych punktów procentowych (z testu wyborów oraz w trakcie wykładu) wyznaczana jest ocena końcowa według skali:

- >= 90% - 5,0
- <80%, 90%) - 4,5
- <70%, 80%) - 4,0
- <60%, 70%) - 3,5
- <50%, 60%) - 3,0
- mniej niż 50% - 2,0

Treści programowe

Program przedmiotu obejmuje następujące zagadnienia:

- Wprowadzenie w tym znaczenie i rola wytwarzania oprogramowania we współczesnym świecie, wizja projektu informatycznego, konsekwencje błędów w oprogramowaniu, zakres tematyczny inżynierii oprogramowania
- Zarządzanie konfiguracją oprogramowania (w tym systemy zarządzania wersjami - Git i Subversion, narzędzia automatycznego budowania oprogramowania - Apache Ant oraz Apache Maven, praktyki ciągłej integracji, oraz podstawy zarządzania wersjami środowiska uruchomieniowego i konteneryzacji aplikacji)
- Wymagania funkcjonalne (w tym przypadki użycia)
- Wymagania pozafunkcjonalne (w tym norma ISO 25010)
- Modelowanie i analiza oprogramowania (w tym notacja UML)
- Projektowanie oprogramowania (w tym wzorce projektowe)
- Architektura oprogramowania
- Metodyki zarządzania projektami (Scrum oraz PRINCE2)
- Zarządzanie jakością oprogramowania (m.in. pomiar w procesie wytwarzania oprogramowania)
- Testowanie oprogramowania (jednostkowe, integracyjne, akceptacyjne, pozafunkcjonalne)

Program zajęć laboratoryjnych obejmuje następujące zagadnienia:

- Ocena ryzyka w projektach informatycznych
- Narzędzia zarządzania konfiguracją oprogramowania, np. Git, Apache Ant, Apache Maven
- Dokumentowanie wymagań funkcjonalnych z wykorzystaniem metody przypadków użycia
- Dokumentowanie wymagań pozafunkcjonalnych
- Ocena ryzyka w projekcie informatycznym
- Modelowanie systemów w notacji UML
- Projektowanie oprogramowania z wykorzystaniem wzorców projektowych
- Testowanie oprogramowania, w tym testy jednostkowe i wydajnościowe
- Praktyczna realizacja mini-projektu według zaleceń metodyki Scrum.

Tematyka zajęć

brak

Metody dydaktyczne

Mini-projekt realizowany jest według autorskiej metody opisanej w poniższym artykule:

Ochodek, Mirosław. "A Scrum-Centric Framework for Organizing Software Engineering Academic Courses." In Towards a Synergistic Combination of Research and Practice in Software Engineering, pp. 207-220. Springer, Cham, 2018.

Pozostałe metody dydaktyczne obejmują:

- a) wykład: prezentacja multimedialna, prezentacja ilustrowana przykładami podawanymi na tablicy, rozwiązywanie zadań, studium przypadków.
- b) ćwiczenia laboratoryjne: rozwiązywanie zadań, ćwiczenia praktyczne, dyskusja, praca w zespole, pokaz multimedialny, warsztaty, demonstracja.

Literatura

Podstawowa

1. A. Jaszkievicz, Inżynieria oprogramowania, Helion, 1997.
2. K. Schwaber, J. Sutherland, The Scrum Guide: Przewodnik po Scrumie: Reguły Gry, <http://www.scrumguides.org>, (dostępny online), 2017.

Uzupełniająca

1. Wzorce projektowe w języku Java: https://www.tutorialspoint.com/design_pattern
2. Ochodek, Mirosław, J. Nawrocki, and K. Kwarciak. Simplifying effort estimation based on Use Case Points. *Information and Software Technology* 53.3 (2011): 200-213.
3. Kopczyńska, Sylwia, Jerzy Nawrocki, and Mirosław Ochodek. An Empirical Study on Catalog of Non-functional Requirement Templates: Usefulness and Maintenance Issues. *Information and Software Technology* (2018).
4. Nawrocki, Jerzy, et al. Agile requirements engineering: A research perspective. *International Conference on Current Trends in Theory and Practice of Informatics*. Springer, Cham, 2014.

Bilans nakładu pracy przeciętnego studenta

	Godzin	ECTS
Łączny nakład pracy	100	4,00
Zajęcia wymagające bezpośredniego kontaktu z nauczycielem	60	2,50
Praca własna studenta (studia literaturowe, przygotowanie do zajęć laboratoryjnych/ćwiczeń, przygotowanie do kolokwium/egzaminu, wykonanie projektu)	40	1,50