



Karta przedmiotu

Nazwa i kod przedmiotu	REALIZACJA PROJEKTU INFORMATYCZNEGO, E:35289W0						
Kierunek studiów	Informatyka						
Data rozpoczęcia studiów	październik 2012 r.		Rok akademicki realizacji przedmiotu		2014/2015		
Poziom kształcenia	I stopnia - inżynierskie		Grupa zajęć				
Forma studiów	stacjonarne		Sposób realizacji		na uczelni		
Rok studiów	3		Język wykładowy		polski		
Semestr studiów	6		Liczba punktów ECTS		3.0		
Profil kształcenia	ogólnoakademicki		Forma zaliczenia		egzamin		
Jednostka prowadząca	Wydział Elektroniki, Telekomunikacji i Informatyki -> Katedra Inżynierii Oprogramowania						
Imię i nazwisko wykładowcy (wykładowców)	Odpowiedzialny za przedmiot		dr inż. Jakub Miler				
	Prowadzący zajęcia z przedmiotu		dr inż. Jakub Miler				
			dr inż. Michał Wróbel				
			dr inż. Katarzyna Łukasiewicz				
Formy zajęć i metody nauczania	Forma zajęć	Wykład	Ćwiczenia	Laboratorium	Projekt	Seminarium	RAZEM
	Liczba godzin zajęć	15.0	0.0	0.0	15.0	0.0	30
	W tym liczba godzin zajęć na odległość: 0.0						
Aktywność studenta i liczba godzin pracy	Aktywność studenta	Udział w zajęciach dydaktycznych, objętych planem studiów		Udział w konsultacjach		Praca własna studenta	RAZEM
	Liczba godzin pracy studenta	30		7.0		38.0	75
Cel przedmiotu	Poznanie organizacji i przebiegu projektu informatycznego zgodnie z dwoma typami metodok: zwinnej Scrum oraz zdyscyplinowanej Rational Unified Process, a także nabycie umiejętności doboru, adaptacji i łączenia metodyk i praktyk.						
Efekty uczenia się przedmiotu	Efekt kierunkowy		Efekt z przedmiotu		Sposób weryfikacji i oceny efektu		
	[K_W20] zna strukturę wzorców analitycznych, projektowych i organizacyjnych, zasady i środowiska do tworzenia warstw prezentacji, danych i logiki biznesowej, zagadnienia organizacji i ekonomiki, style zarządzania firmą hi-tech		Student klasyfikuje metodyki wytwarzania oprogramowania Student wymienia metodyki wytwarzania oprogramowania Student opisuje proces wytwarzania oprogramowania metodą Scrum Student opisuje proces wytwarzania oprogramowania metodą RUP		[SW3] Ocena wiedzy zawartej w opracowaniu tekstowym i projektowym [SU1] Ocena realizacji zadania		
	[K_K04] potrafi myśleć i działać w sposób przedsiębiorczy, umie negocjować		Student dobiera właściwą metodykę do potrzeb danego projektu		[SU1] Ocena realizacji zadania [SK5] Ocena umiejętności rozwiązywania problemów występujących w praktyce		
	[K_U09] wykorzystuje technologie dostępu do danych, optymalizuje wydajność aplikacji, realizuje projekt informatyczny, stosując gotowe komponenty i wzorce projektowe, wytwarza aplikacje rozproszone na platformy stacjonarne i mobilne		Student realizuje wytwarzanie oprogramowania metodą Scrum Student realizuje wytwarzanie oprogramowania metodą RUP		[SU1] Ocena realizacji zadania [SU4] Ocena umiejętności korzystania z metod i narzędzi [SK3] Ocena umiejętności organizacji pracy		

Treści przedmiotu	1. Wprowadzenie do przedmiotu 2. Wstęp do metodyk, klasyfikacje, wyzwania 3. Metodyka Scrum - role, artefakty, zdarzenia, zasady 4. Medotyka Scrum definicja produktu 5. Medotyka Scrum organizacja pracy w sprincie 6. Medotyka Scrum wytwarzanie produktu 7. Struktura Rational Unified Process 8. Metodyka RUP faza Inception 9. Metodyka RUP faza Elaboration 10. Metodyka RUP faza Construction 11. Metodyka RUP faza Transition 12. Metodyka RUP konfigurowanie procesu 13. Równowaga dyscypliny i zwinności 14. Dobór metodyki do projektu 15. Przykładowe projekty łączące różne metodyki		
Wymagania wstępne i dodatkowe			
Sposoby i kryteria oceniania osiągniętych efektów uczenia się	Sposób oceniania (składowe)	Próg zaliczeniowy	Składowa oceny końcowej
	Projekt	51.0%	60.0%
	Egzamin pisemny	51.0%	40.0%
Zalecana lista lektur	Podstawowa lista lektur	1. A. Koszłajda, Zarządzanie Projektami IT Przewodnik po Metodykach, Helion, 2010 2. K. Schwaber, J. Sutherland, The Scrum Guide, Przewodnik po Scrumie: Reguły Gry, Scrum.org, 2013 3. M. Chrapko "Scrum. O zwinnym zarządzaniu projektami", Helion, 2012 4. K. S. Rubin "Scrum. Praktyczny przewodnik po najpopularniejszej metodyce Agile", Helion, 2013 5. M. Lacey "Scrum. Praktyczny przewodnik dla początkujących", Helion, 2014 6. K. Schwaber, Sprawne zarządzanie projektami metodą Scrum, A.P.N. Promise, 2005 7. K. Beck, C. Andres, Wydajne programowanie. Extreme Programming, wyd. II, MIKOM, 2006 8. A. Cockburn, Agile Software Development. Gra zespołowa, wyd. II, Helion, 2008 9. J. Shore, S. Warden, Agile Development. Filozofia programowania zwinnego, Helion, 2008 10. P. Kruchten, Rational Unified Process od strony teoretycznej, WNT, 2006 11. P. Kroll, P. Kruchten, Rational Unified Process od strony praktycznej, WNT, 2006 12. Witryna IBM Rational Unified Process - www-01.ibm.com/software/awdtools/rup/	
	Uzupełniająca lista lektur	1. Manifest Zwinnego Tworzenia Oprogramowania, http://www.agilemanifesto.org/iso/pl/ 2. K. Schwaber, M. Beedle, Agile Software Development with Scrum, Prentice Hall, 2001 3. K. Beck, Extreme Programming Explained: Embrace Change, Addison-Wesley Professional, 1999 4. Model procesu OpenUP, http://epf.eclipse.org/wikis/openup/, EPF	
	Adresy eZasobów	Adresy na platformie eNauczanie:	
	Przykładowe zagadnienia/ przykładowe pytania/ realizowane zadania	1. Opracowanie infrastruktury projektu informatycznego 2. Opracowanie Rejestru Produktu i Rejestru Sprintu zgodnie ze Scrum 3. Opracowanie przypadków testowych, dokumentowanie wyników testów 4. Opracowanie planu projektu wg RUP 5. Dobór zakresu prototypu architektonicznego w RUP 6. Dobór metodyki do projektu	
Praktyki zawodowe w ramach przedmiotu	Nie dotyczy		

Dokument wygenerowany elektronicznie. Nie wymaga pieczęci ani podpisu.