

KARTA PRZEDMIOTU**I. Dane podstawowe**

Nazwa przedmiotu	Projekt programistyczny: programowanie, algorytmy i bazy danych
Nazwa przedmiotu w języku angielskim	Programming project: programming, algorithms and databases
Kierunek studiów	Informatyka
Poziom studiów (I, II, jednolite magisterskie)	I
Forma studiów (stacjonarne, niestacjonarne)	stacjonarne
Dyscyplina	Informatyka
Język wykładowy	polski

Koordinator przedmiotu/osoba odpowiedzialna	Dr Marcin Płonkowski
---	----------------------

Forma zajęć (<i>katalog zamknięty ze słownika</i>)	Liczba godzin	semestr	Punkty ECTS
wykład			3
konwersatorium			
ćwiczenia			
laboratorium	30	VI	
warsztaty			
seminarium			
proseminarium			
lektorat			
praktyki			
zajęcia terenowe			
pracownia dyplomowa			
translatorium			
wizyta studyjna			

Wymagania wstępne	Przedmioty obowiązkowe oraz wybrane w ramach specjalizacji, konieczne do realizacji zadania nakreślonego w pracy licencjackiej. Umiejętność programowania. Znajomość metodologii i techniki programowania obiektowego.
-------------------	--

II. Cele kształcenia dla przedmiotu

C1-Projektowanie aplikacji z wykorzystaniem zaawansowanych technik programowania. C2-Praktyczne rozwiązanie w sposób systematyczny problemu opisanego w pracy licencjackiej. C3-Opracowanie przez studentów aplikacji wraz z dokumentacją będącej częścią pracy licencjackiej.
--

III. Efekty uczenia się dla przedmiotu wraz z odniesieniem do efektów kierunkowych

Symbol	Opis efektu przedmiotowego	Odniesienie do efektu kierunkowego
WIEDZA		
W_01	Student posiada podstawową wiedzę z zakresu technologii, którą wybrał do stworzenia aplikacji. Studentowi potrafi przywołać informacje z zakresu wytwarzania oprogramowania, które są niezbędne przy harmonogramowaniu całego przedsięwzięcia; opisywać funkcjonalność aplikacji; zlokalizować kod źródłowy będący implementacją wybranej funkcjonalności aplikacji; zdefiniować problem pracy i wytłumaczyć jego rozwiązanie wykorzystując aplikację.	K_W03, K_W06
UMIEJĘTNOŚCI		
U_01	Student potrafi zaprojektować aplikację, a następnie przygotować ją wykorzystując wybraną technologię; zaprezentować swój projekt programistyczny ze szczególną uwagą na jego funkcjonalności; wyjaśnić zasadę działania poszczególnych modułów przygotowanej aplikacji; pracować systematycznie przez co kształci w sobie umiejętność terminowości; sumiennie pracować przez co tworzy najwyższej jakości oprogramowanie realizujące założone w pracy licencjackiej funkcjonalności.	K_U04, K_U06, K_U07
KOMPETENCJE SPOŁECZNE		
K_01	Pracuje indywidualnie i systematycznie nad projektem zgodnie z przygotowanym harmonogramem	K_K01, K_K04
K_02	Wykorzystuje wyszukane informacje z uwzględnieniem zasad etycznych i prawnych	K_K06
K_03	Potrafi określić priorytety w ramach realizowanego projektu informatycznego, wykazuje się inicjatywą i efektywnością.	K_K02, K_K04

IV. Opis przedmiotu/ treści programowe

Treści programowe przedmiotu:

Opracowanie projektu i napisanie aplikacji zgodnie z tematem ustalonym na wybranym seminarium dyplomowym. Opracowanie dokumentacji projektu zgodnie z wymaganymi wzorcami. Przeprowadzenie prezentacji utworzonej aplikacji.

V. Metody realizacji i weryfikacji efektów uczenia się

Symbol efektu	Metody dydaktyczne <i>(lista wyboru)</i>	Metody weryfikacji <i>(lista wyboru)</i>	Sposoby dokumentacji <i>(lista wyboru)</i>
WIEDZA			
W_01	Praca pod kierunkiem	Projekt	Karta oceny projektu
UMIEJĘTNOŚCI			
U_01	Metoda projektu	Projekt	Karta oceny projektu

KOMPETENCJE SPOŁECZNE			
K_01	Metoda projektu	Projekt	Karta oceny projektu
K_02	Metoda projektu	Projekt	Karta oceny projektu
K_03	Metoda projektu	Projekt	Karta oceny projektu

VI. Kryteria oceny, wagi...

Warunkiem zaliczenia przedmiotu jest przygotowanie praktycznej części pracy licencjackiej

VII. Obciążenie pracą studenta

Forma aktywności studenta	Liczba godzin
Liczba godzin kontaktowych z nauczycielem	50
Liczba godzin indywidualnej pracy studenta	40

VIII. Literatura

Literatura podstawowa
Literatura zalecana przez prowadzącego seminarium.
Literatura uzupełniająca