

POLITECHNIKA KRAKOWSKA IM. TADEUSZA KOŚCIUSZKI

KARTA PRZEDMIOTU

obowiązuje studentów rozpoczynających studia w roku akademickim 2020/2021

Wydział Informatyki i Telekomunikacji

Kierunek studiów: Informatyka

Profil: Ogólnoakademicki

Forma studiów: niestacjonarne

Kod kierunku: I

Stopień studiów: I

Specjalności: Brak specjalności

1 INFORMACJE O PRZEDMIOCIE

NAZWA PRZEDMIOTU	Technologie obiektowe
NAZWA PRZEDMIOTU W JĘZYKU ANGIELSKIM	
KOD PRZEDMIOTU	WiIT I oIN D4 20/21
KATEGORIA PRZEDMIOTU	Przedmioty specjalnościowe
LICZBA PUNKTÓW ECTS	5.00
SEMESTRY	6

2 RODZAJ ZAJĘĆ, LICZBA GODZIN W PLANIE STUDIÓW

SEMESTR	WYKŁAD	ĆWICZENIA	LABORATORIUM	LABORATORIUM KOMPUTERO- WE	SEMINARIUM	PROJEKT
6	18	0	18	0	0	0

3 CELE PRZEDMIOTU

Cel 1 Cel przedmiotu 1 Zaznajomienie studentów z zasadami modelowania obiektowego

Cel 2 Cel przedmiotu 2 Praktyka tworzenie oprogramowania obiektowego

Cel 3 Cel przedmiotu 3 Wdrożenie pojęć wzorców projektowych

4 WYMAGANIA WSTĘPNE W ZAKRESIE WIEDZY, UMIEJĘTNOŚCI I INNYCH KOMPETENCJI

- 1 Wymaganie 1 Znajomość programowania w językach strukturalnych
- 2 Wymaganie 2 Znajomość podstaw baz danych

5 EFEKTY KSZTAŁCENIA

EK1 Wiedza Efekt kształcenia 1 I1_W06 Ma wiedzę ogólną w zakresie języków i paradygmatów programowania, programowania obiektowego oraz inżynierii oprogramowania.

EK2 Wiedza Efekt kształcenia 2 I1_W08 Ma szczegółową wiedzę nt. algorytmiki, projektowania i programowania obiektowego, baz danych i sztucznej inteligencji.

EK3 Umiejętności Efekt kształcenia 3 I1_U09 Umie stworzyć model obiektowy prostego systemu (np. w języku UML).

EK4 Kompetencje społeczne Efekt kształcenia 4 I1_K03 Potrafi pracować indywidualnie i w zespole informatyków, w tym także potrafi zarządzać swoim czasem oraz podejmować zobowiązania i dotrzymywać terminów.

6 TREŚCI PROGRAMOWE

LABORATORIUM		
LP	TEMATYKA ZAJĘĆ OPIS SZCZEGÓŁOWY BLOKÓW TEMATYCZNYCH	LICZBA GODZIN
L1	Treści programowe 1 Implementacja wzorców projektowych w wybranych językach programowania i zastosowaniach	18

WYKŁAD		
LP	TEMATYKA ZAJĘĆ OPIS SZCZEGÓŁOWY BLOKÓW TEMATYCZNYCH	LICZBA GODZIN
W1	Treści programowe 1 Podstawowe pojęcia obiektowości	2
W2	Treści programowe 2 Zasady projektowania obiektowego SOLID	3
W3	Treści programowe 3 Wzorce projektowe GoF	8
W4	Treści programowe 4 Testy oprogramowania obiektowego	2
W5	Treści programowe 5 Refaktoring	1
W6	Treści programowe 6 Diagramy UML stosowane w modelowaniu obiektowym	2

7 NARZĘDZIA DYDAKTYCZNE

N1 Wykłady

N2 Ćwiczenia laboratoryjne

N3 Ćwiczenia projektowe

8 OBCIĄŻENIE PRACĄ STUDENTA

FORMA AKTYWNOŚCI	ŚREDNIA LICZBA GODZIN NA ZREALIZOWANIE AKTYWNOŚCI
Godziny kontaktowe z nauczycielem akademickim, w tym:	
Godziny wynikające z planu studiów	36
Konsultacje przedmiotowe	36
Egzaminy i zaliczenia w sesji	0
Godziny bez udziału nauczyciela akademickiego wynikające z nakładu pracy studenta, w tym:	
Przygotowanie się do zajęć, w tym studiowanie zalecanej literatury	30
Opracowanie wyników	18
Przygotowanie raportu, projektu, prezentacji, dyskusji	30
SUMARYCZNA LICZBA GODZIN DLA PRZEDMIOTU WYNIKAJĄCA Z CAŁEGO NAKŁADU PRACY STUDENTA	150
SUMARYCZNA LICZBA PUNKTÓW ECTS DLA PRZEDMIOTU	5.00

9 SPOSOBY OCENY

OCENA FORMUJĄCA

F1 Test

F2 Projekt indywidualny

OCENA PODSUMOWUJĄCA

P1 Średnia ważona ocen formujących

WARUNKI ZALICZENIA PRZEDMIOTU

W1 Zaliczenie laboratoriów

KRYTERIA OCENY

EFEKT KSZTAŁCENIA 1	
NA OCENĘ 3.0	Potrafi wyjaśnić na czym polega paradygmat programowania obiektowego
EFEKT KSZTAŁCENIA 2	

NA OCENĘ 3.0	Potrafi przedstawić zasady SOLID
EFEKT KSZTAŁCENIA 3	
NA OCENĘ 3.0	Potrafi narysować prosty diagram klas UML
EFEKT KSZTAŁCENIA 4	
NA OCENĘ 3.0	Potrafi opracować proste zadanie programistyczne, przetestować i udokumentować

10 MACIERZ REALIZACJI PRZEDMIOTU

EFEKT KSZTAŁCENIA	ODNIESIENIE DANEGO EFEKTU DO SZCZEGÓŁOWYCH EFEKTÓW ZDEFINIOWANYCH DLA PROGRAMU	CELE PRZEDMIOTU	TREŚCI PROGRAMOWE	NARZĘDZIA DYDAKTYCZNE	SPOSOBY OCENY
EK1	I1_W06	Cel 1 Cel 2 Cel 3	L1 W1 W2 W3 W4 W5 W6	N1 N2 N3	F1 F2 P1
EK2	I1_W08	Cel 1 Cel 2 Cel 3	L1 W1 W2 W3 W4 W5 W6	N1 N2 N3	F1 F2
EK3	I1_U09	Cel 1 Cel 2 Cel 3	L1 W1 W2 W3 W4 W5 W6	N1 N2 N3	F1 F2 P1
EK4	I1_K03	Cel 3	L1	N2 N3	F2

11 WYKAZ LITERATURY

LITERATURA PODSTAWOWA

[1] **Gamma E. et al** — *Design Patterns: Elements of Reusable Object-Oriented Software*, , 1994, Addison-Wesley

12 INFORMACJE O NAUCZYCIELACH AKADEMICKICH

OSOBA ODPOWIEDZIALNA ZA KARTĘ

dr inż. Paweł Jarosz (kontakt: pawel.jarosz@pk.edu.pl)

OSOBY PROWADZĄCE PRZEDMIOT

1 mgr inż. Piotr Szuster (kontakt:)



13 ZATWIERDZENIE KARTY PRZEDMIOTU DO REALIZACJI

(miejscowość, data)

(odpowiedzialny za przedmiot)

(dziekan)

PRZYJMUJĘ DO REALIZACJI (data i podpisy osób prowadzących przedmiot)

.....