

POLITECHNIKA KRAKOWSKA IM. TADEUSZA KOŚCIUSZKI

KARTA PRZEDMIOTU

obowiązuje studentów rozpoczynających studia w roku akademickim 2023/2024

Wydział Mechaniczny

Kierunek studiów: Informatyka Stosowana

Profil: Ogólnoakademicki

Forma studiów: stacjonarne

Kod kierunku: S

Stopień studiów: I

Specjalności: Bez specjalności- blok A

1 INFORMACJE O PRZEDMIOCIE

NAZWA PRZEDMIOTU	Testowanie aplikacji
NAZWA PRZEDMIOTU W JĘZYKU ANGIELSKIM	
KOD PRZEDMIOTU	WM INFST oIS CB5 23/24
KATEGORIA PRZEDMIOTU	Przedmioty kierunkowe-bloki wybieralne
LICZBA PUNKTÓW ECTS	2.00
SEMESTRY	7

2 RODZAJ ZAJĘĆ, LICZBA GODZIN W PLANIE STUDIÓW

SEMESTR	WYKŁAD	ĆWICZENIA	LABORATORIUM	LABORATORIUM KOMPUTERO- WE	PROJEKT	SEMINARIUM
7	15	0	0	15	0	0

3 CELE PRZEDMIOTU

Cel 1 Zdobyć wiedzę dotyczącą metod i narzędzi testowania aplikacji.

4 WYMAGANIA WSTĘPNE W ZAKRESIE WIEDZY, UMIEJĘTNOŚCI I INNYCH KOMPETENCJI

5 EFEKTY KSZTAŁCENIA

EK1 Wiedza Absolwent zna i rozumie metody projektowania i testowania systemów informatycznych.

EK2 Umiejętności Absolwent potrafi opracować prezentację, raport lub sprawozdanie z wyników badań oraz z rozwiązywania problemu inżynierskiego.

EK3 Umiejętności Absolwent potrafi pozyskiwać informacje z literatury przedmiotu służące do rozwiązywania problemów inżynierskich zarówno w języku polskim jak i obcym, wyciągać wnioski z zasobów informacji zgromadzonych z różnych źródeł, dokonywać oceny, krytycznej analizy i syntezy tych informacji oraz wyciągać wnioski i formułować uzasadnione opinie.

EK4 Kompetencje społeczne Absolwent jest gotów do inspirowania swojego zespołu do poszukiwania najbardziej aktualnych rozwiązań, brania czynnego udziału w szybko postępującym rozwoju informatyki.

6 TREŚCI PROGRAMOWE

WYKŁAD		
LP	TEMATYKA ZAJĘĆ OPIS SZCZEGÓŁOWY BLOKÓW TEMATYCZNYCH	LICZBA GODZIN
W1	Wprowadzenie do zagadnień związanych z testowaniem aplikacji, terminologia.	3
W2	Testowanie aplikacji mobilnych i webowych. Rodzaje i charakterystyka testów.	2
W3	Testowanie funkcjonalne.	2
W4	Testowanie niefunkcjonalne.	2
W5	Testowanie dostępności.	2
W6	Automatyzacja testów aplikacji, narzędzia wspomagające prace zespołu testowego.	2
W7	Zarządzanie testowaniem.	2

LABORATORIUM KOMPUTEROWE		
LP	TEMATYKA ZAJĘĆ OPIS SZCZEGÓŁOWY BLOKÓW TEMATYCZNYCH	LICZBA GODZIN
K1	Testowanie funkcjonalne.	4
K2	Testowanie niefunkcjonalne.	4
K3	Testy użyteczności, heurystyki Nielsena.	3
K4	Testowanie dostępności aplikacji.	2
K5	Zarządzanie procesem testowania.	2

7 NARZĘDZIA DYDAKTYCZNE

N1 Wykłady

N2 Ćwiczenia laboratoryjne

8 OBCIĄŻENIE PRACĄ STUDENTA

FORMA AKTYWNOŚCI	ŚREDNIA LICZBA GODZIN NA ZREALIZOWANIE AKTYWNOŚCI
Godziny kontaktowe z nauczycielem akademickim, w tym:	
Godziny wynikające z planu studiów	30
Konsultacje przedmiotowe	4
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	5
Opracowanie wyników	11
Przygotowanie raportu, projektu, prezentacji, dyskusji	10
SUMARYCZNA LICZBA GODZIN DLA PRZEDMIOTU WYNIKAJĄCA Z CAŁEGO NAKŁADU PRACY STUDENTA	60
SUMARYCZNA LICZBA PUNKTÓW ECTS DLA PRZEDMIOTU	2.00

9 SPOSOBY OCENY

OCENA FORMUJĄCA

F1 Test

F2 Sprawozdanie z ćwiczenia laboratoryjnego

OCENA PODSUMOWUJĄCA

P1 Średnia ważona ocen formujących

WARUNKI ZALICZENIA PRZEDMIOTU

W1 Zaliczenie testu

W2 Zaliczenie ćwiczeń laboratoryjnych

KRYTERIA OCENY

EFEKT KSZTAŁCENIA 1	
NA OCENĘ 2.0	Student uzyskał nie więcej niż 50% punktów z testu zaliczeniowego.
NA OCENĘ 3.0	Student uzyskał więcej niż 50% punktów z testu do 60% włącznie.
NA OCENĘ 3.5	Student uzyskał więcej niż 60% punktów z testu do 70% włącznie.
NA OCENĘ 4.0	Student uzyskał więcej niż 70% punktów z testu do 80% włącznie.
NA OCENĘ 4.5	Student uzyskał więcej niż 80% punktów z testu do 90% włącznie.
NA OCENĘ 5.0	Student uzyskał więcej niż 90% punktów z testu.
EFEKT KSZTAŁCENIA 2	
NA OCENĘ 2.0	Student uzyskał poniżej 50% punktów z zaliczeń laboratoriów komputerowych.
NA OCENĘ 3.0	Student uzyskał więcej niż 50% punktów z zaliczeń laboratoriów komputerowych, do 60% włącznie.
NA OCENĘ 3.5	Student uzyskał więcej niż 60% punktów z zaliczeń laboratoriów komputerowych, do 70% włącznie.
NA OCENĘ 4.0	Student uzyskał więcej niż 70% punktów z zaliczeń laboratoriów komputerowych, do 80% włącznie.
NA OCENĘ 4.5	Student uzyskał więcej niż 80% punktów z zaliczeń laboratoriów komputerowych, do 90% włącznie.
NA OCENĘ 5.0	Student uzyskał więcej niż 90% punktów z zaliczeń laboratoriów komputerowych.
EFEKT KSZTAŁCENIA 3	
NA OCENĘ 2.0	Student uzyskał więcej niż 90% punktów z zaliczeń laboratoriów komputerowych.
NA OCENĘ 3.0	Student uzyskał więcej niż 50% punktów z zaliczeń laboratoriów komputerowych, do 60% włącznie.
NA OCENĘ 3.5	Student uzyskał więcej niż 60% punktów z zaliczeń laboratoriów komputerowych, do 70% włącznie.
NA OCENĘ 4.0	Student uzyskał więcej niż 70% punktów z zaliczeń laboratoriów komputerowych, do 80% włącznie.
NA OCENĘ 4.5	Student uzyskał więcej niż 80% punktów z zaliczeń laboratoriów komputerowych, do 90% włącznie.
NA OCENĘ 5.0	Student uzyskał więcej niż 90% punktów z zaliczeń laboratoriów komputerowych.
EFEKT KSZTAŁCENIA 4	
NA OCENĘ 2.0	Student nie potrafi wyszukiwać informacji dotyczących aktualnych rozwiązań w zakresie metod i narzędzi testowania aplikacji.

NA OCENĘ 3.0	Student potrafi wyszukiwać wybrane informacje dotyczące aktualnych rozwiązań w zakresie metod i narzędzi testowania aplikacji.
NA OCENĘ 3.5	Student potrafi wyszukiwać i zastosować informacje dotyczące aktualnych rozwiązań w zakresie metod i narzędzi testowania aplikacji.
NA OCENĘ 4.0	Student potrafi wyszukiwać i zastosować dowolne informacje dotyczące aktualnych rozwiązań w zakresie metod i narzędzi testowania aplikacji.
NA OCENĘ 4.5	Student potrafi wyszukiwać, interpretować i zaplanować proces testowania aplikacji.
NA OCENĘ 5.0	Student potrafi zarządzać procesem testowania aplikacji.

10 MACIERZ REALIZACJI PRZEDMIOTU

EFEKT KSZTAŁCENIA	ODNIESIENIE DANEGO EFEKTU DO SZCZEGÓŁOWYCH EFEKTÓW ZDEFINIOWANYCH DLA PROGRAMU	CELE PRZEDMIOTU	TREŚCI PROGRAMOWE	NARZĘDZIA DYDAKTYCZNE	SPOSOBY OCENY
EK1	K1_W24	Cel 1	W1 W2 W3 W4 W5 W6 W7	N1	F1
EK2	K1_U03	Cel 1	K1 K2 K3 K4 K5	N2	F2
EK3	K1_U01	Cel 1	K1 K2 K3 K4 K5	N2	F2
EK4	K1_K08	Cel 1	K1 K2 K3 K4 K5	N2	F2

11 WYKAZ LITERATURY

LITERATURA PODSTAWOWA

- [1] **D. Knott** — . *Hands-On Mobile App Testing: A Guide For Mobile Testers And Anyone Involved In The Mobile App Business*, , 2015, Addison-Wesley Professional
- [2] **J. Nielsen, R. Budiu** — *Funkcjonalność aplikacji mobilnych. Nowoczesne standardy UX i UI*, , 2013, Helion

12 INFORMACJE O NAUCZYCIELACH AKADEMICKICH

OSOBA ODPOWIEDZIALNA ZA KARTĘ

mgr inż. Joanna, Grażyna Fabiś-Domagała (kontakt: fabis@mech.pk.edu.pl)

OSOBY PROWADZĄCE PRZEDMIOT

1 mgr inż. Joanna Fabiś-Domagala (kontakt: joanna.fabis-domagala@pk.edu.pl)

2 pracownicy Katedry Informatyki Stosowanej (kontakt:)

13 ZATWIERDZENIE KARTY PRZEDMIOTU DO REALIZACJI

(miejscowość, data)

(odpowiedzialny za przedmiot)

(dziekan)

PRZYJMUJĘ DO REALIZACJI (data i podpisy osób prowadzących przedmiot)

.....

.....