

POLITECHNIKA KRAKOWSKA IM. TADEUSZA KOŚCIUSZKI

KARTA PRZEDMIOTU

obowiązuje studentów rozpoczynających studia w roku akademickim 2012/2013

Wydział Fizyki, Matematyki i Informatyki

Kierunek studiów: Informatyka

Profil: Ogólnoakademicki

Forma studiów: stacjonarne

Kod kierunku: I

Stopień studiów: II

Specjalności: Informatyka stosowana dla licencjatów

1 INFORMACJE O PRZEDMIOCIE

NAZWA PRZEDMIOTU	Pracownia problemowa
NAZWA PRZEDMIOTU W JĘZYKU ANGIELSKIM	
KOD PRZEDMIOTU	WFMiI I oIIS E1 12/13
KATEGORIA PRZEDMIOTU	Przedmioty związane z dyplomem
LICZBA PUNKTÓW ECTS	6.00
SEMESTRY	4

2 RODZAJ ZAJĘĆ, LICZBA GODZIN W PLANIE STUDIÓW

SEMESTR	WYKŁAD	ĆWICZENIA	LABORATORIUM	LABORATORIUM KOMPUTERO- WE	SEMINARIUM	PROJEKT
4	0	0	0	0	0	30

3 CELE PRZEDMIOTU

Cel 1 Omówienie wybranych przedsięwzięć informatycznych do zrealizowania w zespołach projektowych

Cel 2 Omówienie wszystkich zagadnień związanych z realizacją projektu zespołowego, nabycie doświadczenia w zakresie środków i czasu realizacji projektu.

Cel 3 WYROBIENIE UMIEJĘTNOŚCI PRACY W ZESPOLE.

4 WYMAGANIA WSTĘPNE W ZAKRESIE WIEDZY, UMIEJĘTNOŚCI I INNYCH KOMPETENCJI

- 1 Wiedza z zakresu inżynierii oprogramowania
- 2 Znajomość środowisk programistycznych

5 EFEKTY KSZTAŁCENIA

EK1 Wiedza Zna specyfikę rozwiązywanego problemu.

EK2 Umiejętności Potrafi opracować projekt systemu realizującego postawione zadanie.

EK3 Wiedza Zna różne środowiska programistyczne oraz zagadnienia dotyczące bezpieczeństwa i niezawodności projektowanych systemów.

EK4 Umiejętności Potrafi zaimplementować opracowany projekt w wybranym środowisku programistycznym.

6 TREŚCI PROGRAMOWE

PROJEKT		
LP	TEMATYKA ZAJĘĆ OPIS SZCZEGÓŁOWY BLOKÓW TEMATYCZNYCH	LICZBA GODZIN
P1	Przedstawienie wymagań, które muszą spełniać projekty. Propozycje tematów projektów do realizacji w grupach projektowych.	2
P2	Opracowanie harmonogramu realizacji projektu i podziału zadań w zespole.	2
P3	Prezentacja wymagań funkcjonalnych oraz нефункциональных - opracowanie diagramów UML.	2
P4	Implementacja systemu w wybranym środowisku.	10
P5	Prezentacja multimedialna postępów. Dyskusja na temat rozwiązań oraz pojawiających się problemach programistycznych.	2
P6	Praca nad realizacją projektu. Wykonanie dokumentacji projektu.	10
P7	Prezentacje grupowe zrealizowanych projektów.	2

7 NARZĘDZIA DYDAKTYCZNE

N1 Dyskusja

N2 Praca w grupach

N3 Prezentacje multimedialne

8 OBCIĄŻENIE PRACĄ STUDENTA

FORMA AKTYWNOŚCI	ŚREDNIA LICZBA GODZIN NA ZREALIZOWANIE AKTYWNOŚCI
Godziny kontaktowe z nauczycielem akademickim, w tym:	
Godziny wynikające z planu studiów	0
Konsultacje przedmiotowe	0
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	60
Opracowanie wyników	30
Przygotowanie raportu, projektu, prezentacji, dyskusji	60
SUMARYCZNA LICZBA GODZIN DLA PRZEDMIOTU WYNIKAJĄCA Z CAŁEGO NAKŁADU PRACY STUDENTA	150
SUMARYCZNA LICZBA PUNKTÓW ECTS DLA PRZEDMIOTU	6.00

9 SPOSOBY OCENY

OCENA FORMUJĄCA

F1 Projekt zespołowy

OCENA PODSUMOWUJĄCA

P1 Projekt

KRYTERIA OCENY

EFEKT KSZTAŁCENIA 1	
NA OCENĘ 2.0	Zna specyfikę rozwiązywanego problemu w zakresie poniżej 50%
NA OCENĘ 3.0	Zna specyfikę rozwiązywanego problemu w zakresie 50% - 60%
NA OCENĘ 3.5	Zna specyfikę rozwiązywanego problemu w zakresie 60% - 70%
NA OCENĘ 4.0	Zna specyfikę rozwiązywanego problemu w zakresie 70% - 80%
NA OCENĘ 4.5	Zna specyfikę rozwiązywanego problemu w zakresie 80% - 90%
NA OCENĘ 5.0	Zna specyfikę rozwiązywanego problemu w zakresie powyżej 90%
EFEKT KSZTAŁCENIA 2	

NA OCENĘ 2.0	Potrafi opracować projekt systemu realizującego postawione zadanie w zakresie poniżej 50%
NA OCENĘ 3.0	Potrafi opracować projekt systemu realizującego postawione zadanie w zakresie 50% - 60%
NA OCENĘ 3.5	Potrafi opracować projekt systemu realizującego postawione zadanie w zakresie 60% - 70%
NA OCENĘ 4.0	Potrafi opracować projekt systemu realizującego postawione zadanie w zakresie 70% - 80%
NA OCENĘ 4.5	Potrafi opracować projekt systemu realizującego postawione zadanie w zakresie 80% - 90%
NA OCENĘ 5.0	Potrafi opracować projekt systemu realizującego postawione zadanie w zakresie powyżej 90%
EFEKT KSZTAŁCENIA 3	
NA OCENĘ 2.0	Zna różne środowiska programistyczne oraz zagadnienia dotyczące bezpieczeństwa i niezawodności projektowanych systemów w zakresie poniżej 50%
NA OCENĘ 3.0	Zna różne środowiska programistyczne oraz zagadnienia dotyczące bezpieczeństwa i niezawodności projektowanych systemów w zakresie 50% - 60%
NA OCENĘ 3.5	Zna różne środowiska programistyczne oraz zagadnienia dotyczące bezpieczeństwa i niezawodności projektowanych systemów w zakresie 60% - 70%
NA OCENĘ 4.0	Zna różne środowiska programistyczne oraz zagadnienia dotyczące bezpieczeństwa i niezawodności projektowanych systemów w zakresie 70% - 80%
NA OCENĘ 4.5	Zna różne środowiska programistyczne oraz zagadnienia dotyczące bezpieczeństwa i niezawodności projektowanych systemów w zakresie 80% - 90%
NA OCENĘ 5.0	Zna różne środowiska programistyczne oraz zagadnienia dotyczące bezpieczeństwa i niezawodności projektowanych systemów w zakresie powyżej 90%
EFEKT KSZTAŁCENIA 4	
NA OCENĘ 2.0	Potrafi zaimplementować opracowywany projekt w wybranym środowisku programistycznym, potrafi współpracować w zespole w zakresie poniżej 50%
NA OCENĘ 3.0	Potrafi zaimplementować opracowywany projekt w wybranym środowisku programistycznym, potrafi współpracować w zespole w zakresie 50% - 60%
NA OCENĘ 3.5	Potrafi zaimplementować opracowywany projekt w wybranym środowisku programistycznym, potrafi współpracować w zespole w zakresie 60% - 70%
NA OCENĘ 4.0	Potrafi zaimplementować opracowywany projekt w wybranym środowisku programistycznym w zakresie 70% - 80%
NA OCENĘ 4.5	Potrafi zaimplementować opracowywany projekt w wybranym środowisku programistycznym, potrafi współpracować w zespole w zakresie 80% - 90%

NA OCENĘ 5.0	Potrafi zaimplementować opracowywany projekt w wybranym środowisku programistycznym, potrafi współpracować w zespole w zakresie powyżej 90%
--------------	---

10 MACIERZ REALIZACJI PRZEDMIOTU

EFEKT KSZTAŁCENIA	ODNIESIENIE DANEGO EFEKTU DO SZCZEGÓŁOWYCH EFEKTÓW ZDEFINIOWANYCH DLA PROGRAMU	CELE PRZEDMIOTU	TREŚCI PROGRAMOWE	NARZĘDZIA DYDAKTYCZNE	SPOSOBY OCENY
EK1	I2_W01, I2_W02	Cel 1 Cel 2	P1 P2	N1 N2 N3	F1 P1
EK2	I2_W01, I2_W05, I2_W07	Cel 2 Cel 3	P1 P2	N1 N2 N3	F1 P1
EK3	I2_W02, I2_W05	Cel 2 Cel 3	P5 P7	N1 N2 N3	F1 P1
EK4	I2_W01, I2_W05, I2_W07	Cel 2 Cel 3	P4 P6 P7	N1 N2 N3	F1 P1

11 WYKAZ LITERATURY

LITERATURA PODSTAWOWA

- [1] **T. Converse, J. Park, C. Morgan** — *PHP5 i MySQL*, Gliwice, 2005, Helion
- [2] **L. Barney, M. McLaughlin** — *Oracle Database. Tworzenie aplikacji internetowych w AJAX i PHP*, Gliwice, 2010, Helion
- [3] **Julian Templeman, David Vitter** — *Visual Studio .NET: .NET Framework. Czarna księga*, Gliwice, 2003, Helion

12 INFORMACJE O NAUCZYCIELACH AKADEMICKICH

OSOBA ODPOWIEDZIALNA ZA KARTĘ

dr inż. Stanisława Plichta (kontakt: plichta@pk.edu.pl)



OSOBY PROWADZĄCE PRZEDMIOT

1 dr inż Stanisława Plichta (kontakt: plichta@pk.edu.pl)

2 prof dr hab. Stanisław Drożdż (kontakt: stanislaw.drozd@ifj.edu.pl)

13 ZATWIERDZENIE KARTY PRZEDMIOTU DO REALIZACJI

(miejscowość, data)

(odpowiedzialny za przedmiot)

(dziekan)

PRZYJMUJĘ DO REALIZACJI (data i podpisy osób prowadzących przedmiot)

.....

.....