Nazwa przedmiotu						
Modelowanie i analiza systemów informatycznych – projekt zespołowy Modeling and analysis of information systems - project						
Dyscyplina					Oznaczenie przedmiotu	
Informatyka					2K_INS2	
Rodzaj przedmiotu	Stopień studiów	Tryb studiów	Język zajęć		Rok	Semestr
obowiązkowy	2	niestacjonarne	polski		I	II
Rodzaj zajęć	Wyk.	Ćw.	Lab.	Sem.	Proj.	Liczba punktów ECTS
Liczba godzin w semestrze	0	0	0	0	9	3 ECTS
Koordynator	dr inż. Łukasz Piątek l_piatek@el.pcz.czest.pl					
Prowadzący	dr inż. Łukasz Piątek l_piatek@el.pcz.czest.pl dr inż. Piotr Szeląg szelag@el.pcz.czest.pl mgr inż. Marcjan Nowak m.nowak@el.pcz.czest.pl					

I. KARTA PRZEDMIOTU

Cel przedmiotu

C1. Zdobycie doświadczenia w pracy nad projektem zespołowym.

Wymagania wstępne w zakresie wiedzy, umiejętności i innych kompetencji

1. Wiedza z inżynierii oprogramowania z zakresu studiów I stopnia kierunku Informatyka

Efekty kształcenia

EK1. Student potrafi posługiwać się modelami systemów informatycznych implementowanymi w języku UML

Treści programowe: projekt	Liczba godzin
Konsultacje projektu	9
SUMA	**9**

Sposoby oceny efektów kształcenia (F – ocena Formująca, P – ocena Podsumowująca)

P1. Projekt – wykonanie projektu. Ocena z testu stanowi 100% końcowej oceny z przedmiotu

Obciążenie pracą studenta

Forma aktywności	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności
Wykonanie projektu	75
Sumaryczna liczba godzin/punktów ECTS dla przedmiotu	**75 / 3 ECTS**

Wykaz literatury podstawowej i uzupełniającej

1. Bernd Bruegge, Allen H. Dutoit, Inżynieria oprogramowania w ujęciu obiektowym. UML, wzorce projektowe i Java, Wydawnictwo Helion, Gliwice 2011
2. Craig Larman, UML i wzorce projektowe. Analiza i projektowanie obiektowe oraz iteracyjny model wytwarzania aplikacji. Wydanie III, Wydawnictwo Helion, Gliwice 2011
3. Russ Miles, Kim Hamilton, UML 2.0. Wprowadzenie, Wydawnictwo Helion, Gliwice 2011
4. Len Bass, Paul Clements, Rick Kazman: Architektura oprogramowania w praktyce, Wydawnictwo Helion, Gliwice 2011

Macierz realizacji efektów kształcenia

Efekt kształcenia	Odniesienie efektu do efektów kształcenia dla dyscypliny naukowej Informatyka	Cele przedmiotu	Forma zajęć	Narzędzia dydaktyczne	Sposób oceny
EK1	KINF2_W01, KINF2_W02, KINF2_U01 , KINF2_U02, KINF2_U08, KINF2_K03, KINF2_K04, KINF2_K05, KINF2_K06	C1	Proj.	-	P1

* – wg załącznika

II. FORMY OCENY – SZCZEGÓŁY

Ocena	Efekty
EK1	**Student potrafi posługiwać się modelami systemów informatycznych implementowanymi w języku UML**
2	Student nie potrafi posługiwać się modelami systemów informatycznych implementowanymi w języku UML
3	Student zna zasady modelowania wymagań, modelowania przepływu czynności

3.5	Student zna zasady modelowania struktury logicznej systemu i uporządkowanej interakcji
4	Student zna zasady modelowania połączeń
4.5	Student zna zasady modelowania harmonogramowania interakcji
5	Student zna zasady modelowania stanu obiektów

III. INNE PRZYDATNE INFORMACJE O PRZEDMIOCIE

1. Wszelkie informacje dla studentów na temat planu zajęć dostępne są na tablicy ogłoszeń oraz na stronie el.pcz.pl.
2. Informacje na temat warunków zaliczania zajęć przekazywana jest studentom podczas pierwszych zajęć.