

KARTA PRZEDMIOTU DLA NABORU 2019/2020

INFORMACJE OGÓLNE

1. Nazwa przedmiotu kształcenia

INŻYNIERIA OPROGRAMOWANIA

2. Nazwa jednostki Zakład Informatyki

3. Grupa treści kształcenia -

4. Typ przedmiotu obowiązkowy

5. Poziom studiów pierwszego stopnia

6. Liczba punktów ECTS 3

7. Poziom przedmiotu średnio-zaawansowany

8. Rok studiów, semestr III rok, VI semestr

9. Liczba godzin w semestrze wykład 30, laboratorium 30

10. Język wykładowy: polski

11. Wykładowca (wykładowcy)

Piotr Szprychel, mgr inż.

INFORMACJE SZCZEGÓŁOWE

12. Wymagania wstępne

- 1) Podstawowa znajomość programowania (najlepiej obiektowego) zdobyta m.in. na przedmiocie Języki programowania.

13. Cele przedmiotu

C1 Zapoznanie studentów z podstawami języka UML.

C2 Zaznajomienie studentów z podstawowymi zagadnieniami inżynierii oprogramowania: tj. modele procesów wytwarzania oprogramowania oraz zasady ich wyboru w zależności od specyfiki realizowanego przedsięwzięcia, specyfikowanie wymagań dotyczących tworzonego oprogramowania, zasady projektowania oprogramowania, walidacja i testowanie oprogramowania, zarządzanie konfiguracją oprogramowania, ewolucja oprogramowania, wprowadzenie do zarządzania projektem informatycznym, zarządzania ryzykiem projektu itp.

C3 Pozyskanie praktycznych umiejętności tworzenia projektu systemu informatycznego.

C4 Zrozumienie przez studentów złożoności procesu produkcji oprogramowania i faktu, że programowanie jest tylko elementem składowym tego procesu.

C5 Wykształcenie u studentów umiejętności sporządzania i interpretacji dokumentacji projektów systemów informatycznych.

14. Efekty uczenia się w zakresie wiedzy, umiejętności i kompetencji społecznych

Student, który zaliczył przedmiot:	odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się
------------------------------------	---

WIEDZA

EU01 Student zna i umie korzystać z narzędzi do projektowania systemów informatycznych	I1P_W08 I1P_W20
EU02 Student zna i umie tworzyć diagramy UML oraz BPMN opisujące praktyczne projekty	I1P_W21

UMIEJĘTNOŚCI

EU03 Student umie wybierać odpowiednie modele procesów wytwarzania oprogramowania w zależności od specyfiki realizowanego projektu	I1P_U01 I1P_U02
EU04 Student umie projektować oprogramowanie i tworzyć odpowiednią dokumentację projektową, właściwie interpretować dokumentację projektów systemów informatycznych	I1P_U03 I1P_U09 I1P_U19
EU05 Student umie przygotować proces wytwarzania oprogramowania i określać wymagania, walidować i testować oprogramowanie	

KOMPETENCJE SPOŁECZNE

EU06 rozumie potrzebę ciągłego dokształcania się	I1P_K01
--	---------

15. Treści programowe

Forma zajęć - wykłady

W1. Przedmiot i cele inżynierii oprogramowania

W2. Cykl życia oprogramowania

W3. Inżynieria wymagań dla systemów informatycznych

Strona 2 z 3

3.0 – 51% - 68% poprawnych odpowiedzi

2.0 – 50% lub mniej poprawnych odpowiedzi

Laboratorium kończy się oceną przekazanego projektu. Ocenie podlega zawartość merytoryczna oraz systematyczność oddawanych rozdziałów projektu.

21. Inne przydatne informacje o przedmiocie

1. Bezpośrednich informacji o problematyce zajęć i treściach programowych udziela Prowadzący w trakcie zajęć i podczas konsultacji

2. Zajęcia odbywać się będą w PSW w Białej Podlaskiej

3. Zajęcia odbywać się będą zgodnie z aktualnym planem zajęć

4. Konsultacje odbywać się będą zgodnie z obowiązującym terminarzem

* L – laboratorium (w przypadku zajęć z języka obcego oznacza lektorat)

** – Zajęcia prowadzone z bezpośrednim udziałem nauczyciela akademickiego lub innej osoby prowadzącej zajęcia oraz konsultacje