

KARTA PRZEDMIOTU**I. Dane podstawowe**

Nazwa przedmiotu	Projekt programistyczny programowanie, algorytmy i bazy danych
Nazwa przedmiotu w języku angielskim	Programming project: programming, algorithms and databases
Kierunek studiów	Informatyka
Poziom studiów (I, II, jednolite magisterskie)	I stopnia
Forma studiów (stacjonarne, niestacjonarne)	stacjonarne
Dyscyplina	Informatyka
Język wykładowy	polski

Koordinator przedmiotu	Dr Marcin Płonkowski
------------------------	----------------------

Forma zajęć (<i>katalog zamknięty ze słownika</i>)	Liczba godzin	semestr	Punkty ECTS
wykład			3
konwersatorium			
ćwiczenia			
laboratorium	30	VI	
warsztaty			
seminarium			
proseminarium			
lektorat			
praktyki			
zajęcia terenowe			
pracownia dyplomowa			
translatorium			
wizyta studyjna			

Wymagania wstępne	Przedmioty obowiązkowe oraz wybrane w ramach specjalizacji, konieczne do realizacji zadania nakreślonego w pracy licencjackiej. Umiejętność programowania. Znajomość metodologii i techniki programowania obiektowego.
-------------------	--

II. Cele kształcenia dla przedmiotu

C1-Projektowanie aplikacji z wykorzystaniem zaawansowanych technik programowania.
C2-Praktyczne rozwiązanie w sposób systematyczny problemu opisanego w pracy licencjackiej.
C3-Opracowanie przez studentów aplikacji wraz z dokumentacją będącą częścią praktyczną pracy licencjackiej.

III. Efekty uczenia się dla przedmiotu wraz z odniesieniem do efektów kierunkowych

Symbol	Opis efektu przedmiotowego	Odniesienie do efektu kierunkowego
WIEDZA		
W_01	Student posiada podstawową wiedzę z zakresu technologii, którą wybrał do stworzenia aplikacji. Student potrafi przywołać informacje z zakresu wytwarzania oprogramowania, które są niezbędne przy harmonogramowaniu całego przedsięwzięcia; opisywać funkcjonalność aplikacji; zlokalizować kod źródłowy będący implementacją wybranej funkcjonalności aplikacji; zdefiniować problem pracy i wytłumaczyć jego rozwiązanie wykorzystując aplikację.	K_W08
UMIEJĘTNOŚCI		
U_01	Student potrafi zaprojektować aplikację, a następnie przygotować ją wykorzystując wybraną technologię; zaprezentować swój projekt programistyczny ze szczególną uwagą na jego funkcjonalności; wyjaśnić zasadę działania poszczególnych modułów przygotowanej aplikacji; pracować systematycznie przez co kształci w sobie umiejętność terminowości; sumiennie pracować przez co tworzy najwyższej jakości oprogramowanie realizujące założone w pracy licencjackiej funkcjonalności.	K_U02, K_U04, K_U08, K_U17, K_U23, K_U30
KOMPETENCJE SPOŁECZNE		

IV. Opis przedmiotu/ treści programowe

Opracowanie projektu i napisanie aplikacji zgodnie z tematem ustalonym na wybranym seminarium dyplomowym. Przygotowanie dokumentacji projektu zgodnie z wymaganymi wzorcami.
Przeprowadzenie prezentacji utworzonej aplikacji.

V. Metody realizacji i weryfikacji efektów uczenia się

Symbol efektu	Metody dydaktyczne <i>(lista wyboru)</i>	Metody weryfikacji <i>(lista wyboru)</i>	Sposoby dokumentacji <i>(lista wyboru)</i>
WIEDZA			
W_01	Praca pod kierunkiem	Projekt	Karta oceny projektu
UMIEJĘTNOŚCI			
U_01	Metoda projektu design thinking	Projekt	Karta oceny projektu
KOMPETENCJE SPOŁECZNE			

VI. Kryteria oceny, wagi...

Warunkiem zaliczenia przedmiotu jest przygotowanie projektu, będącego praktyczną częścią pracy licencjackiej

VII. Obciążenie pracą studenta

Forma aktywności studenta	Liczba godzin
Liczba godzin kontaktowych z nauczycielem	50
Liczba godzin indywidualnej pracy studenta	40

VIII. Literatura

Literatura podstawowa
Literatura zalecana przez prowadzącego seminarium
Literatura uzupełniająca