

KARTA PRZEDMIOTU

Cykl kształcenia od roku akademickiego: 2022/2023

I. Dane podstawowe

Nazwa przedmiotu	Współczesne trendy w wytwarzaniu oprogramowania
Nazwa przedmiotu w języku angielskim	Modern trends in software development
Kierunek studiów	Zajęcia ogólnouniwersyteckie
Poziom studiów (I, II, jednolite magisterskie)	II
Forma studiów (stacjonarne, niestacjonarne)	stacjonarne
Dyscyplina	Informatyka, informatyka techniczna i telekomunikacja
Język wykładowy	Angielski

Koordinator przedmiotu	mgr inż. Kamil Zieliński
------------------------	--------------------------

Forma zajęć	Liczba godzin	semestr	Punkty ECTS
konwersatorium	30	II	2

Wymagania wstępne	Znajomość języka angielskiego na poziomie co najmniej B2
-------------------	--

II. Cele kształcenia dla przedmiotu

C1 - doskonalenie umiejętności komunikacyjnych w języku obcym na poziomie akademickim z uwzględnieniem dziedziny studiów C2 - Omówienie współczesnych trendów w wytwarzaniu oprogramowania C3 - Zaprezentowanie wybranych technologii, współcześnie wykorzystywanych w wytwarzaniu oprogramowania

III. Efekty uczenia się dla przedmiotu wraz z odniesieniem do Polskiej Ramy Kwalifikacji

Symbol	Opis efektu przedmiotowego	Odniesienie do Polskiej Ramy Kwalifikacji
WIEDZA		
Un_ZJO_W_01	rozumie wypowiedzi w języku obcym, w tym specjalistyczną terminologię właściwą dla dziedziny studiów	P6S_WG1
UMIEJĘTNOŚCI		
Un_ZJO_U_01	samodzielnie formułuje wypowiedzi w języku obcym w mowie i piśmie, w tym z użyciem specjalistycznej terminologii właściwej dla dziedziny studiów	P6S_UW3
Un_ZJO_U_02	bierze udział w dyskusjach w języku obcym na tematy ogólne oraz związane z dziedziną studiów, interpretuje rozbudowane wypowiedzi oraz odnosi się do przedstawionej argumentacji	P6S_UK1

Un_ZJO_U_03	korzysta z szeroko rozumianej literatury przedmiotu w języku obcym, w tym specjalistycznej właściwej dla dziedziny studiów	P6S_UW1
KOMPETENCJE SPOŁECZNE		
Un_ZJO_K_01	uznaje znaczenie wiedzy i umiejętności w zakresie języka obcego i kultury kraju, którego język poznaje, dla rozwoju zawodowego i funkcjonowania w społeczeństwie	P6S_KK2

IV. Opis przedmiotu/ treści programowe

<p>Współczesne trendy w wytwarzaniu oprogramowania Przykłady wykorzystywanych współcześnie technologii Prezentacja wybranych implementacji</p>
--

V. Metody realizacji i weryfikacji efektów uczenia się

Symbol efektu	Metody dydaktyczne (lista wyboru)	Metody weryfikacji (lista wyboru)	Sposoby dokumentacji (lista wyboru)
WIEDZA			
Un_ZJO_W_01	Wykład konwersatoryjny	Egzamin / Kolokwium	Sprawdzian pisemny / Uzupełnione i ocenione kolokwium
UMIEJĘTNOŚCI			
Un_ZJO_U_01	Wykład konwersatoryjny design thinking	Egzamin / Kolokwium	Sprawdzian pisemny / Uzupełnione i ocenione kolokwium
Un_ZJO_U_02	Wykład konwersatoryjny design thinking	Egzamin / Kolokwium	Sprawdzian pisemny / Uzupełnione i ocenione kolokwium
Un_ZJO_U_03	Wykład konwersatoryjny design thinking	Egzamin / Kolokwium	Sprawdzian pisemny / Uzupełnione i ocenione kolokwium
KOMPETENCJE SPOŁECZNE			
Un_ZJO_K_01	Dyskusja, Metoda problemowa PBL design thinking	Egzamin / Kolokwium	Sprawdzian pisemny / Uzupełnione i ocenione kolokwium

VI. Kryteria oceny, wagi...

Warunkiem zaliczenia przedmiotu jest obecność studenta na zajęciach dydaktycznych oraz napisanie kolokwium końcowego.

% punktów	Ocena
91 – 100	5.0
81 – 90	4.5
71 – 80	4.0
61 – 70	3.5
51 – 60	3.0
0 - 50	2.0

VII. Obciążenie pracą studenta

Forma aktywności studenta	Liczba godzin
Liczba godzin kontaktowych z nauczycielem	30
Liczba godzin indywidualnej pracy studenta	30

VIII. Literatura

Literatura podstawowa
Literatura uzupełniająca