

**Karta przedmiotu**

Nazwa i kod przedmiotu	Projekt zespołowy, PG_00198501						
Kierunek studiów	Informatyka (O)						
Data rozpoczęcia studiów	październik 2026 r.	Rok akademicki realizacji przedmiotu			2028/2029		
Poziom kształcenia	I stopnia - licencjackie	Grupa zajęć			Grupa zajęć obowiązkowych z zakresu kierunku studiów Grupa zajęć fakultatywnych		
Forma studiów	stacjonarne	Sposób realizacji			na uczelni		
Rok studiów	3	Język wykładowy			polski		
Semestr studiów	5	Liczba punktów ECTS			3.0		
Profil kształcenia	ogólnoakademicki	Forma zaliczenia			zaliczenie		
Jednostka prowadząca							
Imię i nazwisko wykładowcy (wykładowców)	Odpowiedzialny za przedmiot		dr Hanna Furmańczyk				
	Prowadzący zajęcia z przedmiotu						
Formy zajęć	Forma zajęć	Wykład	Ćwiczenia	Laboratorium	Projekt	Seminarium	RAZEM
	Liczba godzin zajęć	0.0	0.0	30.0	0.0	0.0	30
	W tym liczba godzin zajęć na odległość: 0.0						
Aktywność studenta i liczba godzin pracy	Aktywność studenta	Udział w zajęciach dydaktycznych, objętych planem studiów		Udział w konsultacjach		Praca własna studenta	RAZEM
	Liczba godzin pracy studenta	30		0.0		45.0	75
Cel przedmiotu	<p>Celem przedmiotu jest wykonanie w grupie wybranego większego projektu informatycznego. Podczas pracy nad projektem studenci uczą się pracować w zespole oraz prezentować wyniki swojej pracy przed grupą.</p> <p>Zajęcia służą raportowaniu postępów pracy, natomiast student zobowiązany jest do wykonania projektu w ramach pracy własnej.</p>						

Efekty uczenia się przedmiotu	Efekt kierunkowy	Efekt z przedmiotu	Sposób weryfikacji i oceny efektu	
	[[INFOL3_K02] jest gotów do samodzielnego podejmowania decyzji w zakresie pracy nad projektem informatycznym i powierzonym zadaniem badawczym lub zawodowym, a także do zasięgnięcia opinii ekspertów			
	[[INFOL3_K01] jest gotów do krytycznej oceny posiadanej wiedzy i odbieranych treści, ze szczególnym uwzględnieniem specyfiki pracy badawczej w dziedzinie informatyki oraz praktyki zawodu			
	[[INFOL3_U05] potrafi planować i organizować pracę indywidualną oraz w zespole informatycznym, a także współdziałać z innymi osobami w ramach prac zespołowych.			
	[[INFOL3_U01] potrafi komunikować się z otoczeniem sposobem zrozumiałym i przystępnym, uzasadniać swoje stanowisko, szczególnie w informatycznych zadaniach badawczych lub wdrożeniowych.			
	[[INFOL3_W04] zna i rozumie zaawansowane zagadnienia w zakresie inżynierii oprogramowania, specyfikacji, walidacji i weryfikacji oprogramowania oraz narzędzi wspomagających proces wytwarzania oprogramowania	Student zna dobre praktyki w zakresie wytwarzania oprogramowania.	[SW2] prezentacja/projekt/referat/raport	
Treści przedmiotu	Oprócz pracy nad projektem zespołowym możliwa jest dyskusja na temat zarządzania projektem informatycznym i pracy nad nim w grupie informatyków.			
Wymagania wstępne i dodatkowe	brak			
Sposoby i kryteria oceniania osiągniętych efektów uczenia się	Sposób oceniania (składowe)	Próg zaliczeniowy	Składowa oceny końcowej	
	projekt	51.0%	100.0%	
Zalecana lista lektur	Podstawowa lista lektur	Brak specyficznej literatury. Może być pomocna literatura/ dokumentacja techniczna związana z technologiami użytymi do wykonania projektu.		
	Uzupełniająca lista lektur	brak		
	Adresy eZasobów			
Przykładowe zagadnienia/ przykładowe pytania/ realizowane zadania				
Praktyki zawodowe w ramach przedmiotu	Nie dotyczy			

Dokument wygenerowany elektronicznie. Nie wymaga pieczęci ani podpisu.