

Karta przedmiotu

Nazwa i kod przedmiotu	Analitik w metodykach zwinnych, PG_00183597						
Kierunek studiów	Informatyka (P)						
Data rozpoczęcia studiów	październik 2024 r.		Rok akademicki realizacji przedmiotu		2026/2027		
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		2.0		
Profil kształcenia	praktyczny		Forma zaliczenia		zaliczenie		
Jednostka prowadząca							
Imię i nazwisko wykładowcy (wykładowców)	Odpowiedzialny za przedmiot		dr Jakub Neumann				
	Prowadzący zajęcia z przedmiotu						
Formy zajęć	Forma zajęć	Wykład	Ćwiczenia	Laboratorium	Projekt	Seminarium	RAZEM
	Liczba godzin zajęć	15.0	0.0	15.0	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		0.0	30
Cel przedmiotu	Celem przedmiotu jest zapoznanie słuchaczy ze szczegółami prowadzenia analizy biznesowej w metodykach zwinnych.						
Efekty uczenia się przedmiotu	Efekt kierunkowy		Efekt z przedmiotu		Sposób weryfikacji i oceny efektu		
	[INFL3_K02] potrafi precyzyjnie formułować pytania, służące pogłębieniu własnego zrozumienia danego tematu lub odnalezieniu brakujących elementów rozumowania		Studenci dyskutują szczegóły i prezentują projekty w wybranych metodykach zwinnych (Scrum, Kanban)		[SK1] wypowiedź ustna/rozmowa/dyskusja		
	[INFL3_W03] ma uporządkowaną wiedzę w zakresie inżynierii oprogramowania i metodyk zarządzania projektami informatycznymi, cyklu życia projektu informatycznego, specyfikacji, walidacji i weryfikacji oprogramowania, wzorców projektowych		Studenci poznają zasady prowadzenia analizy biznesowej w projektach informatycznych i zyskują wiedzę z zakresu pracy w metodykach zwinnych.		[SW2] prezentacja/projekt/referat/raport		
	[INFL3_U09] potrafi zgodnie z zadaną specyfikacją zaprojektować oraz zrealizować system informatyczny		Studenci potrafią pozyskiwać wymagania systemu, tworzyć przypadki użycia i diagramy UML, tworzyć user story oraz definiować Minimum Viable Project		[SU8] obserwacja samodzielnej lub zespołowej pracy studenta		

Treści przedmiotu	Studenci poznają zasady prowadzenia analizy biznesowej w projektach informatycznych przy użyciu metodyk zwinnych (scrum, kanban). Zyskują wiedzę z zakresu pracy w metodykach zwinnych. • Analiza biznesowa podstawy w projekcie • Pozyskiwanie wymagań • Tworzenie przypadków użycia i diagramy UML • Omówienie metodyk zwinnych i ich elementów • Tworzenie user story • Tworzenie Minimum Viable Product		
Wymagania wstępne i dodatkowe	Zaliczony przedmiot Programowanie obiektowo-funkcyjne		
Sposoby i kryteria oceniania osiągniętych efektów uczenia się	Sposób oceniania (składowe)	Próg zaliczeniowy	Składowa oceny końcowej
	Ocena projektu zespołowego	51.0%	60.0%
	Udział w dyskusjach na zajęciach	51.0%	40.0%
Zalecana lista lektur	Podstawowa lista lektur	Krystian Kaczor, Scrum i nie tylko, ISBN 9788301188870 Bartosz Chrabski, Karolina Zmitrowicz, Inżynieria wymagań w praktyce, ISBN 9788301180188	
	Uzupełniająca lista lektur	Stanisław Wrycza, Bartosz Marcinkowski, Krzysztof Wyrzykowski, Język UML 2.0 w modelowaniu systemów informatycznych, ISBN 8373618929 BABOK v3. ISBN-13: 9781927584026	
	Adresy eZasobów	Uzupełniające https://4ba.pl - Portal dedykowany analizie biznesowej	
	Przykładowe zagadnienia/ przykładowe pytania/ realizowane zadania		
Praktyki zawodowe w ramach przedmiotu	Nie dotyczy		

Dokument wygenerowany elektronicznie. Nie wymaga pieczęci ani podpisu.