

KARTA OPISU MODUŁU KSZTAŁCENIA		
Nazwa modułu/przedmiotu Inżynieria oprogramowania		Kod 1011105361011160082
Kierunek studiów Inżynieria zarządzania - studia niestacjonarne I	Profil kształcenia (ogólnoakademicki, praktyczny) (brak)	Rok / Semestr 3 / 6
Ścieżka obieralności/specjalność -	Przedmiot oferowany w języku: polski	Kurs (obligatoryjny/obieralny) obligatoryjny
Stopień studiów: I stopień	Forma studiów (stacjonarna/niestacjonarna) niestacjonarna	
Godziny Wykłady: 12 Ćwiczenia: - Laboratoria: - Projekty/seminaria: 14		Liczba punktów 3
Status przedmiotu w programie studiów (podstawowy, kierunkowy, inny) (brak)		(ogólnouczelniany, z innego kierunku) (brak)
Obszar(y) kształcenia i dziedzina(y) nauki i sztuki		Podział ECTS (liczba i %)
Odpowiedzialny za przedmiot / wykładowca:		
dr inż. Andrzej Borucki email: andrzej.borucki@put.poznan.pl tel. 061 665 33 71 Wydział Inżynierii Zarządzania ul. Strzelecka 11, 60-965 Poznań		
Wymagania wstępne w zakresie wiedzy, umiejętności, kompetencji społecznych:		
1	Wiedza:	Podstawowy kurs z projektowania informatycznych systemów zarządzania
2	Umiejętności:	Sprawne wykorzystywanie narzędzi wspomagania projektowania Visio oraz umiejętności z zakresu projektowania baz danych
3	Kompetencje społeczne	Rozumie potrzebę umiejętności projektowania i zarządzania wdrożeniami systemów informatycznych zarządzania
Cel przedmiotu:		
Celem przedmiotu jest zapoznanie studentów z metodami i CASE -mi inżynierii oprogramowania stosowanymi w projektowaniu informatycznych systemów zarządzania		
Efekty kształcenia i odniesienie do kierunkowych efektów kształcenia		
Wiedza:		
1. Zna metody i narzędzia zbierania danych, ich przetwarzania oraz selekcji i dystrybucji informacji - [K2A_W11, K04-InzA_W2] 2. Ma podstawową wiedzę na temat cyklu życia informatycznych systemów zarządzania - [K03-InzA_W1] 3. Ma podstawową wiedzę niezbędną do rozumienia metod inżynierii oprogramowania w kontekście zadań inżynierskich - [K05-InzA_W3]		
Umiejętności:		
1. Potrafi planować, symulować, interpretować i wyciągać wnioski z działań w zakresie inżynierii oprogramowania - [K01-InzAU1]		
Kompetencje społeczne:		
1. Ma świadomość odpowiedzialności za pracę własną oraz gotowość podporządkowania się zasadom pracy w zespole i ponoszenia odpowiedzialności za wspólnie realizowane zadania - [K1A_K02] 2. Potrafi dostrzegać zależności przyczynowo skutkowe w realizacji postawionych celów i rangować istotność alternatywnych bądź konkurencyjnych zadań - [K1A_K03, K01-InzA_K2]		
Sposoby sprawdzenia efektów kształcenia		

<p>Ocena formująca: Projekt: ocena bieżącej pracy dotyczącej konstrukcji projektu modelu logicznego aplikacji opracowanej w ramach ćwiczeń z projektu baz danych w Accessie Wykład: odpowiedzi na pytania dotyczące materiału przerobionego na poprzednich wykładach Ocena podsumowująca: Ocena końcowa projektu logicznego aplikacji opracowanej w ramach ćwiczeń z projektu baz danych w Accessie Wykład: egzamin</p>		
Treści programowe		
<p>-Program przedmiotu obejmuje następujące zagadnienia: tworzenie, implementacja, eksploatacja i modyfikacja systemu informatycznego, integracja systemów informatycznych, narzędzia inżynierii oprogramowania, wymagania funkcjonalne, dziedzinowe, systemowe, użytkownika; proces inżynierii wymagań; zarządzanie wymaganiami; prototypowanie oprogramowania; kastomizacja oprogramowania; zarządzanie wdrożeniami systemów informatycznych; zarządzanie personelem projektów informatycznych-model P-CMM; szacowanie kosztu oprogramowania.</p>		
Literatura podstawowa:		
Literatura uzupełniająca:		
Bilans nakładu pracy przeciętnego studenta		
Czynność	Czas (godz.)	
1. Wykład	15	
2. Projekt	15	
3. Przygotowanie do projektu	10	
4. Konsultacje	15	
5. Zaliczenie i egzamin	5	
Obciążenie pracą studenta		
forma aktywności	godzin	ECTS
Łączny nakład pracy	60	2
Zajęcia wymagające bezpośredniego kontaktu z nauczycielem	50	2
Zajęcia o charakterze praktycznym	30	1