



KARTA OPISU PRZEDMIOTU - SYLABUS

Nazwa przedmiotu

Inżynieria oprogramowania

Przedmiot

Kierunek studiów

Inżynieria Zarządzania

Studia w zakresie (specjalność)

Poziom studiów

pierwszego stopnia

Forma studiów

niestacjonarne

Rok/semestr

2/4

Profil studiów

ogólnoakademicki

Język oferowanego przedmiotu

polski

Wymagalność

obligatoryjny

Liczba godzin

Wykład

10

Ćwiczenia

Laboratoria

Projekty/seminaria

14

Inne (np. online)

Liczba punktów ECTS

2

Wykładowcy

Odpowiedzialny za przedmiot/wykładowca:

dr inż. Zbigniew Włodarczak

e-mail: zbigniew.wlodarczak@put.poznan.pl

tel: +48 61 665 33 87

Wydział Inżynierii Zarządzania

ul. J. Rychlewskiego 2, 60-965 Poznań

Odpowiedzialny za przedmiot/wykładowca:

dr inż. Katarzyna Ragin-Skorecka

e-mail: katarzyna.ragin-skorecka@put.poznan.pl

tel: +48 61 665 33 89

Wydział Inżynierii Zarządzania

ul. J. Rychlewskiego 2, 60-965 Poznań

Wymagania wstępne

Podstawowy kurs z projektowania informatycznych systemów zarządzania. Sprawne wykorzystywanie narzędzi wspomagania projektowania (Visio) oraz umiejętności z zakresu projektowania baz danych.

Rozumienie potrzeby umiejętności projektowania i zarządzania wdrożeniami systemów informatycznych zarządzania.



Cel przedmiotu

Zapoznanie studentów z metodami i CASE-mi inżynierii oprogramowania stosowanymi w projektowaniu informatycznych systemów zarządzania.

Przedmiotowe efekty uczenia się

Wiedza

Zna metody i narzędzia zbierania danych wymaganych w inżynierii oprogramowania, ich przetwarzania oraz selekcji i dystrybucji informacji [P6S_WG_08]

Ma podstawową wiedzę o cyklu życia w kontekście inżynierii oprogramowania [P6S_WG_15]

Zna podstawowe metody, techniki, narzędzia i materiały stosowane przy rozwiązywaniu prostych zadań inżynierskich w obszarze inżynierii oprogramowania [P6S_WG_16]

Ma podstawową wiedzę niezbędną do rozumienia pozatechnicznych uwarunkowań działalności inżynierskiej w odniesieniu do inżynierii oprogramowania; zna podstawowe zasady bezpieczeństwa i higieny pracy obowiązujące w tym kontekście [P6S_WG_18]

Umiejętności

Potrafi planować i przeprowadzać eksperymenty z wykorzystaniem metod i technik inżynierii oprogramowania, w tym pomiary i symulacje komputerowe, interpretować uzyskane wyniki i wyciągać wnioski [P6S_UW_09]

Potrafi wykorzystać do formułowania i rozwiązywania zadań inżynierskich metody analityczne, symulacyjne oraz eksperymentalne z obszaru inżynierii oprogramowania [P6S_UW_10]

Potrafi ponosić odpowiedzialność za pracę własną i wspólnie realizowane zadania oraz jest gotowy podporządkować się zasadom pracy w zespole z uwzględnieniem standardów obowiązujących w inżynierii oprogramowania [P6S_UO_01]

Kompetencje społeczne

Potrafi dostrzegać zależności przyczynowo skutkowe w realizacji postawionych celów i rangować istotność alternatywnych bądź konkurencyjnych zadań w odniesieniu do inżynierii oprogramowania [P6S_KK_02]

Metody weryfikacji efektów uczenia się i kryteria oceny

Efekty uczenia się przedstawione wyżej weryfikowane są w następujący sposób:

Ocena formująca z wykładów: zadania problemowe do wykonania na wykładzie, ocena podsumowująca na podstawie egzaminu. Próg zaliczeniowy – 50%.

Projekt: ocena formująca na podstawie bieżącej pracy dotyczącej konstrukcji projektu modelu logicznego aplikacji, ocena podsumowująca na podstawie gotowej dokumentacji modelu logicznego aplikacji. Do oceny uwzględnia się poprawność i kompletność osiągniętych rezultatów.

Treści programowe



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; kustomizacja oprogramowania; zarządzanie wdrożeniami systemów informatycznych; zarządzanie personelem projektów informatycznych-model P-CMM; szacowanie kosztu oprogramowania.

Metody dydaktyczne

Wykład - wykład informacyjny, konwersatoryjny, case study

Laboratoria - metoda laboratoryjna, metoda projektu, burza mózgów, metoda demonstracji

Literatura

Podstawowa

Borucki A. (2012). E-Biznes. Wydawnictwo Politechniki Poznańskiej. Poznań.

Kolbusz E., Olejniczak W., Szyjewski Z. (2005). Inżynieria systemów informatycznych w e-gospodarce. PWE. Warszawa.

Sommerville I. (2003). Inżynieria oprogramowania. WNT. Warszawa.

Jaszkiewicz A. (1997). Inżynieria oprogramowania. Helion. Gliwice.

Uzupełniająca

Szpringer W. (2012). Innowacyjne modele e-biznesu. Difin. Warszawa.

Flasiński M. (2008). Zarządzanie projektami informatycznymi. PWN

Bilans nakładu pracy przeciętnego studenta

	Godzin	ECTS
Łączny nakład pracy	50	2,0
Zajęcia wymagające bezpośredniego kontaktu z nauczycielem	28	1,0
Praca własna studenta (studia literaturowe, przygotowanie do zajęć projektowych, przygotowanie do kolokwium, wykonanie projektu) ¹	22	1,0

¹ niepotrzebne skreślić lub dopisać inne czynności