



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

Student wyjaśnia i porównuje różne metody i narzędzia do zbierania, przetwarzania, selekcji i dystrybucji informacji w kontekście inżynierii oprogramowania [P6S_WG_08]

Student opisuje cykl życia produktów oprogramowania, w tym jego etapy takie jak tworzenie, implementacja, eksploatacja i modyfikacja [P6S_WG_15]

Student identyfikuje i klasyfikuje podstawowe metody, techniki, narzędzia i materiały stosowane w inżynierii oprogramowania, takie jak narzędzia do zarządzania wymaganiami, prototypowania i szacowania kosztów [P6S_WG_16]

Student wymienia podstawowe zasady bezpieczeństwa i higieny pracy oraz opisuje ich zastosowanie w środowisku pracy inżyniera oprogramowania [P6S_WG_18]

Umiejętności

Student projektuje i realizuje eksperymenty oraz symulacje komputerowe, analizuje i interpretuje wyniki w kontekście rozwoju i testowania oprogramowania [P6S_UW_09]

Student stosuje metody analityczne, symulacyjne oraz eksperymentalne do formułowania i rozwiązywania problemów w zakresie inżynierii oprogramowania, w tym w procesie inżynierii wymagań [P6S_UW_10]

Student przejmuje odpowiedzialność za indywidualne i grupowe projekty informatyczne, przestrzegając zasad pracy zespołowej i metodologii zarządzania projektami, np. modelu P-CMM [P6S_UO_01]

Kompetencje społeczne

Student analizuje i ocenia zależności przyczynowo-skutkowe w procesie tworzenia oprogramowania, podejmując decyzje dotyczące priorytetyzacji zadań i zarządzania zasobami [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; kastomizacja 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.

Jaskiewicz 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 |
|---|--------|------|
| łączy 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