

**AGH**AGH UNIVERSITY OF SCIENCE
AND TECHNOLOGY

Nazwa modułu: Informatyczne Projekty Zespołowe

Rok akademicki: 2015/2016 Kod: BIT-2-205-GE-s Punkty ECTS: 3

Wydział: Geologii, Geofizyki i Ochrony Środowiska

Kierunek: Informatyka Stosowana Specjalność: Geoinformatyka

Poziom studiów: Studia II stopnia Forma i tryb studiów: Stacjonarne

Język wykładowy: Polski Profil kształcenia: Ogólnoakademicki (A) Semestr: 2

Strona www: —

Osoba odpowiedzialna: dr hab. inż. Piórkowski Adam (pioro@agh.edu.pl)

Osoby prowadzące: dr hab. inż. Piórkowski Adam (pioro@agh.edu.pl)

Opis efektów kształcenia dla modułu zajęć

Kod EKM	Student, który zaliczył moduł zajęć wie/umie/potrafi	Powiązania z EKK	Sposób weryfikacji efektów kształcenia (forma zaliczeń)
Wiedza			
M_W001	Student zna podstawy metodologii tworzenia oprogramowania Agile i CMMI	IT2A_W14, IT2A_W19	Wykonanie ćwiczeń
M_W002	Student zna proces tworzenia oprogramowania	IT2A_W16, IT2A_W12, IT2A_W15	Wykonanie ćwiczeń
Umiejętności			
M_U001	Student powinien umieć konstruować rozwiązanie programowe jako architekt oprogramowania	IT2A_U07	Wykonanie ćwiczeń
M_U002	Student powinien umieć konstruować, składowe rozwiązania	IT2A_U11	Wykonanie ćwiczeń
M_U003	Student potrafi sporządzać testy poprawności, testy jednostkowe i wydajnościowe oprogramowania	IT2A_U14	Wykonanie ćwiczeń
Kompetencje społeczne			
M_K001	Student ma kompetencje do prowadzenia projektu informatycznego	IT2A_K02, IT2A_K07, IT2A_K03, IT2A_K05, IT2A_K04	Wykonanie ćwiczeń

Matryca efektów kształcenia w odniesieniu do form zajęć

Kod EKM	Student, który zaliczył moduł zajęć wie/umie/potrafi	Forma zajęć										
		Wykład	Ćwiczenia audytoryjne	Ćwiczenia laboratoryjne	Ćwiczenia projektowe	Konwersatorium	Zajęcia seminaryjne	Zajęcia praktyczne	Zajęcia terenowe	Zajęcia warsztatowe	Inne	E-learning
Wiedza												
M_W001	Student zna podstawy metodologii tworzenia oprogramowania Agile i CMMI	-	-	-	-	-	-	+	-	-	-	-
M_W002	Student zna proces tworzenia oprogramowania	-	-	-	-	-	-	+	-	-	-	-
Umiejętności												
M_U001	Student powinien umieć konstruować rozwiązanie programowe jako architekt oprogramowania	-	-	-	-	-	-	+	-	-	-	-
M_U002	Student powinien umieć konstruować, składowe rozwiązania	-	-	-	-	-	-	+	-	-	-	-
M_U003	Student potrafi sporządzać testy poprawności, testy jednostkowe i wydajnościowe oprogramowania	-	-	-	-	-	-	+	-	-	-	-
Kompetencje społeczne												
M_K001	Student ma kompetencje do prowadzenia projektu informatycznego	-	-	-	-	-	-	+	-	-	-	-

Treść modułu zajęć (program wykładów i pozostałych zajęć)**Zajęcia praktyczne**

Wstęp do środowiska .NET. Model projektu zespołowego w środowisku .NET. Visual Studio Team. Visual Studio Team Server. Modelowanie Aplikacji w Visual Studio Team. Tworzenie projektu systemu w Team Architect. Tworzenie diagramu aplikacji, systemu i logicznego centrum danych. Tworzenie projektów programistycznych. Implementacja systemu w Visual Studio Team.

Testowanie aplikacji w Visual Studio Team. Tworzenie aplikacji win32 w Csharp [1]. Operacje bazodanowe w .NET. Tworzenie stron www/asp. Tworzenie usług sieciowych (webservices). Testowanie oprogramowania. Tworzenie testów jednostkowych. Testy wydajnościowe.

Implementacja projektu zespołowego.

Sposób obliczania oceny końcowej

Ocena końcowa = 100% oceny z ćwiczeń praktycznych

Wymagania wstępne i dodatkowe

Nie podano wymagań wstępnych lub dodatkowych.

Zalecana literatura i pomoce naukowe

[1] Perry S. C.C1. i NET (ang. Core C2. and .NET). wyd. Helion, Gliwice, 2006

[2] Lars Powers, Mike Snell: Microsoft Visual Studio 2005 – Księga Eksperta. wyd Helion, Gliwice 2007

Publikacje naukowe osób prowadzących zajęcia związane z tematyką modułu

Nie podano dodatkowych publikacji

Informacje dodatkowe

Brak

Nakład pracy studenta (bilans punktów ECTS)

Forma aktywności studenta	Obciążenie studenta
Udział w zajęciach praktycznych	42 godz
Przygotowanie do zajęć	45 godz
Sumaryczne obciążenie pracą studenta	87 godz
Punkty ECTS za moduł	3 ECTS