

"ZATWIERDZAM"

.....

.....

KARTA INFORMACYJNA PRZEDMIOTU

Nazwa przedmiotu	Metodyki zwinne		Agile methodologies							
Kod przedmiotu	WCYLWSM_.....									
Język wykładowy	polski									
Profil studiów	ogólnoakademicki									
Forma studiów	studia stacjonarne									
Poziom studiów	wojskowe studia jednolite magisterskie									
Rodzaj przedmiotu	obowiązkowy									
Obowiązuje od naboru	2021/2022									
Forma zajęć, liczba godzin/rygor, razem godz., pkt ECTS	semestr	(x egzamin, + zaliczenie, # projekt)						punkty ECTS		
		razem	wykłady	ćwiczenia	laboratoria	projekt	seminarium			
		X	30+	10		10+	10+			2.0
	razem		10		10	10		2.0		
Przedmioty wprowadzające	● Inżynieria oprogramowania - K_U05, K_U07, K_U17, K_W05, K_W06, K_W08, K_W09, K_W20									
Semestr/kierunek studiów	semestr 10 / Informatyka / Inżynieria systemów - systemy informatyczne									
Autor	dr inż. Wojciech Kulas									
Jednostka odpowiedzialna za przedmiot	Wydział Cybernetyki, Instytut Systemów Informatycznych									
Skrócony opis przedmiotu	● Wykład ● Laboratoryjne ćwiczenia praktyczne ● Seminaria projektowe ● Samodzielna realizacja projektu									
Pełny opis przedmiotu (treści programowe)	lp.	Semestr X temat/tematyka zajęć				liczba godzin				
						wkt.	ćw.	lab.	prj.	sem.
	1	Podstawy metodyk zwinnych. Założenia podejścia SCRUM.				2				
	2	Metodyka zwinna XP.				2				
	3	Techniki stosowane w podejściach zwinnych.				2				
	4	Interpretacja podejścia SCRUM na przykładzie rozwiązania ALM firmy IBM.				2				
	5	Wykonywanie dużych projektów z wykorzystaniem metodyk zwinnych.				2				
	6	Formułowanie i dokumentowanie wymagań.						2		
	7	Ocena kosztów wykonania wymagań.						2		
	8	Planowanie i zarządzanie zadaniami.						2		
	9	Monitorowanie realizacji sprintu.						2		
	10	Wykonanie przeglądu i retrospektywy sprintu.						2		
	11	Wykonanie w pięciu sprintach prostego projektu, stosując się w pełni do zasad SCRUM.							10	
Razem					10		10	10		
Literatura	podstawowa: ● Ken Schwaber, Jeff Sutherland: "Scrum Guide. Przewodnik po Scrumie: Reguły gry". 2017 ● "Agile ALM with Scrum". IBM Corporation, 2014 ● https://www.scaledagileframework.com/ uzupełniająca: ● https://www.scrumatscale.com/ ● https://less.works/									
Efekty uczenia się	Symbol	Efekty kształcenia						odniesienie do efektów kształcenia dla kierunku		
	U1	Umie pracować w małych, samoorganizujących się zespołach zwinnych. Umie wykonać wszystkie typowe czynności zwinnego podejścia do wytwarzania oprogramowania. W szczególności umie przeprowadzić retrospektywę z analizą skuteczności przyjętej organizacji procesu wytwórczego.						K_U03 K_U10		
	U2	Umie wytworzyć niezbędną dokumentację zwinnego procesu wytwarzania oprogramowania. Umie zastosować do tego specjalizowane narzędzia informatyczne.						K_U04 K_U10		
	U3	Jest przygotowany do samodzielnego rozwiązywania problemów związanych z organizacją zwinnego procesu wytwarzania						K_U14		

	Symbol	Efekty kształcenia	odniesienie do efektów kształcenia dla kierunku
		oprogramowania.	
	W1	Zna aktualne trendy rozwoju zwinnych metod wytwarzania oprogramowania. Zna granice skuteczności tych metod i zna aktualne podejście do rozwiązywania problemów wykraczających poza możliwości podejść zwinnych.	K_W03
	W2	Zna i rozumie metody wytwarzania oprogramowania zgodnie ze zwinnym procesem wytwórczym. Zna typowe metody i techniki stosowane do ułatwienia implementacji, w tym metody analizy i projektowania oprogramowania.	K_W04
	W3	Zna i rozumie metody i techniki zarządzania zwinnym procesem wytwórczym oprogramowania. Zna różne narzędzia wspomagające zarządzanie takim procesem.	K_W09
Metody i kryteria oceniania (sposób sprawdzania osiągnięcia przez studenta zakładanych efektów uczenia się)	- Kolokwium pisemne lub ustne zaliczające cały cykl wykładów. Ocena może uwzględniać aktywne uczestniczenie w wykładach. - Ocena wykonania pięciu zadań laboratoryjnych, biorąca pod uwagę poprawność i terminowość wykonania. - Ocena projektu, wykonanego w małych zespołach, uwzględniająca poprawność, systematyczność i terminowość wykonania zadania. - Ocena z laboratorium jest ustalana na podstawie sumy punktów otrzymanych z poszczególnych zadań. Za uzyskanie połowy maksymalnej liczby punktów wystawiana jest ocena dostateczna, za maksymalnej - bardzo dobra. Pozostałe oceny wystawiane są proporcjonalnie do uzyskanej liczby punktów. - Ocena z końcowa z przedmiotu (wykładów) wystawiana jest na podstawie średniej z oceny z zaliczenia wykładów, laboratorium i projektu. Wyższą wagę ma ocena z zaliczenia wykładów.		
Bilans ECTS (nakład pracy studenta)	SEMESTR 10		
	Aktywność	Obciążenie studenta	
		Liczba godzin	Liczba ECTS
	Udział w wykładach	10	1
	Udział w laboratoriach	10	1
	Udział w ćwiczeniach		
	Udział w projektach	10	
	Udział w seminariach		
	Samodzielne studiowanie tematyki wykładów	20	
	Samodzielne przygotowanie do laboratoriów	10	
	Samodzielne przygotowanie do ćwiczeń		
	Samodzielna realizacja projektu	10	
	Samodzielne przygotowanie do seminariów		
	Udział w konsultacjach		
	Przygotowanie do egzaminu		
	Przygotowanie do zaliczenia		
	Udział w egzaminie / kolokwium		
	Sumaryczne obciążenie pracą studenta	70	2
	Zajęcia z udziałem nauczycieli	30	2
	Zajęcia powiązane z działalnością naukową	70	2
	Zajęcia o charakterze praktycznym	40	1

autor

**kierownik jednostki organizacyjnej
odpowiedzialnej za przedmiot**

dr inż. Wojciech Kulas

tytuł, stopień naukowy, imię, NAZWISKO, podpis

dr hab. inż. Nowicki Tadeusz

tytuł, stopień naukowy, imię, NAZWISKO, podpis