

I. KARTA PRZEDMIOTU

1. Nazwa przedmiotu: **Inżynieria Oprogramowania**
2. Kod przedmiotu:
3. Jednostka prowadząca: **Wydział Nawigacji i Uzbrojenia Okrętowego**
4. Kierunek: **Informatyka**
5. Specjalność:
6. Poziom studiów: **I-go stopnia**
7. Forma studiów: **stacjonarne**
8. Semestr studiów: **IV**
9. Profil: **ogólnoakademicki**
10. Prowadzący: **Tomasz PRACZYK**
11. Data aktualizacji: **2013-10-06**

CEL PRZEDMIOTU

- C1** Zapoznanie studentów z różnymi modelami cykli życia oprogramowania
- C2** Zapoznanie studentów z technikami modelowania funkcji i procesów
- C3** Zapoznanie studentów z językiem modelowania UML
- C4** Zapoznanie studentów z metodyką Rational Unified Process
- C5** Zapoznanie studentów z metodyką Extreme Programming
- C6** Zapoznanie studentów z różnymi metodami testowania oprogramowania

WYMAGANIA WSTĘPNE W ZAKRESIE WIEDZY, UMIEJĘTNOŚCI I INNYCHY KOMPETENCJI

- 1 Umiejętność programowania i pracy w grupie

EFEKTY KSZTAŁCENIA

- EK1 Student zna podstawowe modele cyklu życia oprogramowania (modele: kaskadowy, RAD, prototypowy, iteracyjny)
- EK2 Student zna techniki stosowane podczas modelowania funkcji i procesów
- EK3 Student zna podstawowe elementy języka modelowania Unified Modeling Language (diagram, klas, diagram przypadków użycia, diagram przebiegu, diagram kooperacji, diagram czynności, diagram stanów)
- EK4 Student zna ogólne założenia metodyki projektowania Rational Unified Process
- EK5 Student zna ogólne założenia metodyki projektowania Extreme Programming
- EK6 Student zna metody testowania oprogramowania

STRUKTURA PRZEDMIOTU

	Forma zajęć- wykłady	Liczba godzin	Forma zajęć- ćwiczenia	Liczba godzin	Forma zajęć- laboratoria	Liczba godzin
EK1	W1,W2	3	
EK2	W3	6	...			
EK3	W4	10	...			
EK4	W5	5	...			
EK5	W6	5	...			

EK6	W7	1	...	
Suma godzin		30		0

TREŚCI PROGRAMOWE

- W1 Wstęp do inżynierii oprogramowania.
- W2 Modele cykli życia oprogramowania.
- W3 Modelowanie funkcji i procesów.
- W4 Unified Modelling Language.
- W5 Rational Unified Process.
- W6 Extreme Programming.
- W7 Testowanie.

NARZĘDZIA DYDAKTYCZNE

- 1 Notebook z projektorem
- 2 Tablica i kolorowe pisaki

SPOSOBY OCENY (F-FORMUJĄCA, P-PODSUMOWUJĄCA)

- P1 Kolokwium EK1-EK6
- P2 Egzamin pisemny EK1-EK6

OBCIĄŻENIE PRACĄ STUDENTA

Forma aktywności	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności		
	semestr	IV	razem
Godziny kontaktowe z nauczycielem		32	32
Egzamin (w obecności nauczyciela)		4	4
Przygotowanie się do wykładów i ćwiczeń		18	18
Samodzielne opracowanie zagadnień		0	0
Rozwiązywanie zadań domowych		0	0
...			
SUMA GODZIN W SEMESTRZE		54	54
PUNKTY ECTS W SEMESTRZE		2	2

LITERATURA PODSTAWOWA I UZUPEŁNIAJĄCA

- 1 G. Booch, J. Rumbaugh, I. Jacobson: UML przewodnik użytkownika, WNT 2000
- 2 Richard Barker, Cliff Longman: CASE Method. Modelowanie funkcji i procesów, WNT 2001
- 3 David Astels, Granville Miller, Miroslav Novak: eXtreme programming, Helion 2002
- 4 Extreme Programming. Leksykon kieszonkowy, Helion 2004
- 5 K. Beck, C. Andres: Wydajne programowanie Extreme programming, 2005
- 6 K. Socha: Inżynieria Oprogramowania, PWN 2010

PROWADZĄCY PRZEDMIOT (IMIĘ, NAZWISKO, ADRES E-MAIL)

- 1 dr inż. Tomasz Praczyk, t.praczyk@amw.gdynia.pl