

## I. KARTA PRZEDMIOTU

1. Nazwa przedmiotu: **Laboratorium Inżynierii 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** Wychowanie w studentach umiejętności praktycznego zastosowania technik modelowania funkcji i procesów
- C2** Wychowanie w studentach umiejętności praktycznego zastosowania języka UML w różnych etapach cyklu życia oprogramowania

### WYMAGANIA WSTĘPNE W ZAKRESIE WIEDZY, UMIEJĘTNOŚCI I INNYCH KOMPETENCJI

- 1** Umiejętność programowania i pracy w grupie

### EFEKTY KSZTAŁCENIA

- EK1** Student potrafi w sposób praktyczny zastosować poznane techniki modelowania funkcji i procesów
- EK2** Student potrafi w sposób praktyczny zastosować poznane elementy języka modelowania UML

### STRUKTURA PRZEDMIOTU

	Forma zajęć- wykłady	Liczba godzin	Forma zajęć- ćwiczenia	Liczba godzin	Forma zajęć- laboratoria	Liczba godzin
EK1					L1-L3	17
EK2			...		L4-L8	28
<b>Suma godzin</b>		<b>0</b>		<b>0</b>		<b>45</b>

### TREŚCI PROGRAMOWE

- L1 Modelowanie funkcji i procesów (analiza problemu).
- L2 Modelowanie funkcji i procesów (wykonanie projektu).
- L3 Modelowanie funkcji i procesów (implementacja).
- L4 Projektowanie z wykorzystaniem UML (RUP - faza Inception).
- L5 Projektowanie z wykorzystaniem UML (RUP - faza Elaboration).
- L6 Projektowanie z wykorzystaniem UML (RUP - faza Construction).
- L7 Projektowanie z wykorzystaniem UML (RUP - faza Transition).
- L8 Inżynieria odwrotna (z diagramów UML).

### NARZĘDZIA DYDAKTYCZNE

- 1 Notebook z projektorem
- 2 Tablica i kolorowe pisaki

- 3 Oprogramowanie Star UML (lub ArgoUML)
- 4 Oprogramowanie Visual Studio Microsoft

### SPOSOBY OCENY (F-FORMUJĄCA, P-PODSUMOWUJĄCA)

F1	Sprawdzian	EK1-EK2
P1	Kolokwium nr 1 (40%)	EK1-EK2

### OBciążENIE PRACĄ STUDENTA

Forma aktywności	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności	
	semestr IV	razem
Godziny kontaktowe z nauczycielem	47	47
Przygotowanie się do wykładów i ćwiczeń	15	15
Samodzielne opracowanie zagadnień	0	0
Rozwiązywanie zadań domowych	0	0
...		
<b>SUMA GODZIN W SEMESTRZE</b>	<b>62</b>	<b>62</b>
<b>PUNKTY ECTS W SEMESTRZE</b>	<b>2</b>	<b>2</b>

### 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