

KARTA PRZEDMIOTU**I. Dane podstawowe**

Nazwa przedmiotu	Praktyka programowania
Nazwa przedmiotu w języku angielskim	Practice of programming
Kierunek studiów	Informatyka
Poziom studiów (I, II, jednolite magisterskie)	I stopnia
Forma studiów (stacjonarne, niestacjonarne)	stacjonarne
Dyscyplina	Informatyka techniczna i telekomunikacja
Język wykładowy	polski

Koordinator przedmiotu	mgr Krzysztof Buszowski
------------------------	-------------------------

Forma zajęć (<i>katalog zamknięty ze słownika</i>)	Liczba godzin	semestr	Punkty ECTS
wykład			3
konwersatorium			
ćwiczenia			
laboratorium	30	VI	
warsztaty			
seminarium			
proseminarium			
lektorat			
praktyki			
zajęcia terenowe			
pracownia dyplomowa			
translatorium			
wizyta studyjna			

Wymagania wstępne	Wstęp do programowania Podstawy informatyki i programowania Programowanie obiektowe
-------------------	---

II. Cele kształcenia dla przedmiotu

Wykorzystanie rozproszonego systemu kontroli wersji (GIT), ciągłej integracji (CI) oraz narzędzi zarządzania projektem
Omówienie wybranych framework'ów oraz bibliotek
Omówienie stosowanych praktyk

III. Efekty uczenia się dla przedmiotu wraz z odniesieniem do efektów kierunkowych

Symbol	Opis efektu przedmiotowego	Odniesienie do efektu kierunkowego
WIEDZA		
W_01	Student zna pojęcia i reguły związane z procesem tworzenia oprogramowania	K_W04, K_W06
UMIEJĘTNOŚCI		
U_01	Student umie zaprojektować oraz wykonać wybrany element aplikacji	K_U13
U_02	Student potrafi samodzielnie pozyskiwać i wykorzystywać informacje pomocne w rozwiązaniu określonych problemów informatycznych	K_U02, K_U04
U_03	Student potrafi wykorzystać dostępne narzędzia by zestawić środowisko umożliwiające zarządzanie kodem i automatyzacją budowania	K_U02
KOMPETENCJE SPOŁECZNE		
K_01	Student umiejętnie rozwiązuje problemy pojawiające się podczas realizacji projektu informatycznego oraz obiektywnie ocenia uzyskane rozwiązanie	K_K01, K_K06

IV. Opis przedmiotu/ treści programowe

Wykorzystanie rozproszonego systemu kontroli wersji (GIT), ciągłej integracji (CI) oraz narzędzi zarządzania projektem. Omówienie wybranych framework'ów oraz bibliotek. Omówienie stosowanych praktyk. Podkreślenie znaczenia testów jednostkowych.

V. Metody realizacji i weryfikacji efektów uczenia się

Symbol efektu	Metody dydaktyczne <i>(lista wyboru)</i>	Metody weryfikacji <i>(lista wyboru)</i>	Sposoby dokumentacji <i>(lista wyboru)</i>
WIEDZA			
W_01	Ćwiczenia praktyczne, Praca pod kierunkiem	Projekt	Karta oceny projektu
UMIEJĘTNOŚCI			
U_01	Ćwiczenia praktyczne, Praca pod kierunkiem design thinking	Projekt	Karta oceny projektu
U_02	Ćwiczenia praktyczne, Praca pod kierunkiem design thinking	Projekt	Karta oceny projektu
U_03	Ćwiczenia praktyczne, Praca pod kierunkiem design thinking	Projekt	Karta oceny projektu
KOMPETENCJE SPOŁECZNE			
K_01	Ćwiczenia praktyczne, Praca pod kierunkiem design thinking	Projekt	Karta oceny projektu

VI. Kryteria oceny, wagi...

Przygotowanie projektu zaliczeniowego w wybranej technologii.

VII. Obciążenie pracą studenta

Forma aktywności studenta	Liczba godzin
Liczba godzin kontaktowych z nauczycielem	100
Liczba godzin indywidualnej pracy studenta	60

VIII. Literatura

Literatura podstawowa
R. C. Martin, Czysty kod. Podręcznik dobrego programisty, Helion, 2010 Benjamin J. Evans, David Flanagan, "Java w pigułce. Wydanie VI", Helion 2015 Zasoby internetowe (w tym dokumentacja techniczna stosowanych technologii) Materiały przygotowane przez prowadzącego zajęcia
Literatura uzupełniająca
Benjamin J. Evans, Martijn Verburg, "The Well-Grounded Java Developer", Manning 2012