

Kod przedmiotu	02 60 6203 00
Liczba punktów ECTS	1
Nazwa w języku prowadzenia	Praktyki i zasady zwinnego wytwarzania oprogramowania
Nazwa w języku polskim	Praktyki i zasady zwinnego wytwarzania oprogramowania
Nazwa w języku angielskim	Practices and Principles of Agile Software Development
Język prowadzenia zajęć	polski

**Formy zajęć
Liczba godzin w semestrze**

	Wykład	Ćwiczenia	Laboratorium	Projekt	Seminarium	E-learning
Godziny kontaktowe	15					
Kształcenie na odległość	Nie	Nie	Nie	Nie	Nie	Nie
Udział wagowy w ocenie końcowej.	1,00					

Jednostka prowadząca

Katedra Mikroelektroniki i Technik Informatycznych

Kierownik przedmiotu

dr inż. Wojciech Sankowski

Realizatorzy przedmiotu

Wymagania wstępne

1. Umiejętność programowania obiektowego.
2. Znajomość podstaw zwinnego wytwarzania oprogramowania.

Przedmiotowe efekty uczenia się

1. Znajomość co najmniej dwóch zwinnych metodyk wytwarzania oprogramowania, umiejętność ich porównania oraz wskazania występujących w nich praktyk.
2. Znajomość zasad rozwoju i analizy kodu źródłowego w zwinnym wytwarzaniu oprogramowania.

Metody weryfikacji przedmiotowych efektów uczenia się

Efekt 1: kolokwium wykładowe. Efekt 2: kolokwium wykładowe.

Kierunkowe efekty uczenia się

1. W zaawansowanym stopniu zna i rozumie teoretyczne fundamenty informatyki oraz wybrane zagadnienia z różnych działów informatyki, zna i rozumie budowę i działanie sprzętu komputerowego oraz podstawowe procesy zachodzące w cyklu życia obiektów i systemów technicznych.
2. Potrafi przeanalizować złożony problem i zaproponować jego rozwiązania, wykazując się kreatywnością w łączeniu wiedzy z zakresu informatyki i innych, specyficznych dla danego problemu, dyscyplin, tworząc specyfikację wymagań dla potrzeb implementacji.

3. Potrafi łączyć teorie informatyczne, zasady inżynierii oprogramowania oraz wiedzę specjalistyczną z różnych działów informatyki (w procesie budowy rozwiązania problemu).
4. Potrafi komunikować się, w tym w języku obcym, pracować indywidualnie i w grupie oraz planować i realizować samokształcenie.

Formy i warunki zaliczenia przedmiotu Kolokwium wykładowe.

Szczegółowe treści przedmiotu I. Zwinne metodyki wytwarzania oprogramowania 1. Wprowadzenie 2. Metodyka Scrum 3. Metodyka XP (programowanie ekstremalne) II. Zasady rozwoju i analizy kodu źródłowego 1. Zasady projektowania klas 2. Zasady projektowania pakietów

Literatura podstawowa

1. Robert C. Martin, "Zwinne wytwarzanie oprogramowania. Najlepsze zasady, wzorce i praktyki", Helion, 2015.
2. Robert C. Martin, "Czysta architektura. Struktura i design oprogramowania. Przewodnik dla profesjonalistów", Helion, 2018.

Literatura uzupełniająca

1. Kent Beck, Cynthia Andres, "Extreme Programming Explained: Embrace Change" (2nd edition), Addison-Wesley Professional, 2004.

Bilans godzin

Forma zajęć	Liczba godzin
Wykład	15
Praca w domu	15
SUMA :	30

Uwagi

Data aktualizacja karty 2020-09-24 11:28:39