

Karta opisu zajęć - Sylabus			
Państwowa Akademia Nauk Stosowanych im. ks. Bronisława Markiewicza w Jarosławiu			
I. INFORMACJE PODSTAWOWE			
Nazwa zajęć: Warsztaty zawodowe		Cykl kształcenia rozpoczynający się w roku akademickim 2024/2025	
Nazwa kierunku studiów, poziom i profil kształcenia: Informatyka, studia pierwszego stopnia, profil praktyczny			
Język wykładowy: polski		Rodzaj zajęć: Zajęcia kształcenia kierunkowego	
Rok studiów: II		Semestr: IV	
Liczba punktów ECTS przypisana zajęciom: 7		Koordynator zajęć Imię, nazwisko, tytuł/stopień naukowy, adres e-mail:	
Jednostka organizacyjna: Wydział Inżynierii Technicznej			
FORMA PROWADZENIA ZAJĘĆ I LICZBA GODZIN			
Ogólna liczba godzin zajęć dydaktycznych na studiach stacjonarnych i niestacjonarnych z podziałem na formy:			
Studia stacjonarne		Studia niestacjonarne	
Wykład:		Wykład:	
Ćwiczenia:		Ćwiczenia:	
Laboratorium:		Laboratorium:	
Lektorat:		Lektorat:	
Projekt:		Projekt:	
Zajęcia praktyczne:	160	Zajęcia praktyczne:	
Seminarium:		Seminarium:	
Zajęcia terenowe:		Zajęcia terenowe:	
Praktyki zawodowe:		Praktyki zawodowe:	
Inna forma (jaka):		Inna forma (jaka):	
RAZEM:	160	RAZEM:	
II. INFORMACJE SZCZEGÓŁOWE			
Wymagania wstępne i dodatkowe: wymagania formalne – zaliczone przedmioty kierunkowe.			
Cel (cele) kształcenia dla zajęć: celem zajęć jest nabycie przez studentów umiejętności praktycznych związanych z pracą we współczesnym środowisku realizacji projektów informatycznych z wykorzystaniem narzędzi pracy grupowej, integracji oprogramowania, rozliczania zadań			

EFEKTY UCZENIA SIĘ OKREŚLONE DLA ZAJĘĆ I ICH ODNIESIENIE DO EFEKTÓW UCZENIA SIĘ OKREŚLONYCH DLA KIERUNKU STUDIÓW

Efekty uczenia się określone dla zajęć w kategorii wiedza, umiejętności oraz kompetencje społeczne oraz metody weryfikacji efektów uczenia się

UWAGA:

Dzielimy efekty uczenia się określone dla zajęć na kategorie wiedzy, umiejętności i kompetencji społecznych. Określone dla zajęć efekty uczenia się nie muszą obejmować wszystkich trzech kategorii i zależą one od formy zajęć.

Symbol efektów uczenia się określonego dla zajęć*	Treść efektu uczenia się. Po zakończeniu zajęć i potwierdzeniu osiągnięcia efektów uczenia się, student w kategorii:	Odniesienie do efektów uczenia się określonych dla kierunku studiów (symbol efektów uczenia się)
Wiedzy – zna i rozumie		
E_01	Wagę i znaczenie uwarunkowań społecznych pracy oraz zasad BHP	K_W18
Umiejętności - potrafi		
E_02	Pracować w zespole zadaniowym, stosować się do poleceń kierownictwa	K_U02, K_U22
E_03	Opracować dokumentację wykonanej pracy, zaprezentować wykonane zadania	K_U03, KU04
E_04	Wykorzystywać narzędzia zarządzania projektem, kontroli wersji, zarządzania kodem	K_U12
E_05	Zidentyfikować i udokumentować zależności systemowe i środowiskowe w procesie wytwarzania oprogramowania	K_U13
Kompetencji społecznych - jest gotów do		
E_06	Odpowiedzialnej pracy w zespole projektowym	K_K03

UWAGA!

Zaleca się, aby w zależności od liczby godzin zajęć, liczba efektów uczenia się zawierała się w przedziale: 3-7, ale są to wartości umowne.

TREŚCI PROGRAMOWE I ICH ODNIESIENIE DO FORM ZAJĘĆ I METOD OCENIANIA

Treści programowe (uszczegółowione, zaprezentowane z podziałem na poszczególne formy zajęć, tj. wykład, ćwiczenia, laboratoria, projekty, seminaria i inne):

Symbol treści programowych	Opis treści programowych	Forma zajęć	Metody dydaktyczne prowadzenia zajęć umożliwiające osiągnięcie założonych efektów uczenia się *	Metody weryfikacji osiągnięcia efektów uczenia się przypisanych do zajęć #
----------------------------	--------------------------	-------------	--	--

		Zajęcia praktyczne		
TP-01	Zapoznanie z zadaniami, organizacją praktyki, zasadami BHP		ćwiczenia oparte na wykorzystaniu różnych źródeł wiedzy, realizacja projektu	metoda projektów, obecność na zajęciach, projekt zaliczeniowy
TP-02	zapoznanie z założeniami i dokumentacją realizowanego projektu		ćwiczenia oparte na wykorzystaniu różnych źródeł wiedzy, realizacja projektu	metoda projektów, obecność na zajęciach, projekt zaliczeniowy
TP-03	zapoznanie z zasadami zapisu i weryfikacji kodu		ćwiczenia oparte na wykorzystaniu różnych źródeł wiedzy, realizacja projektu	metoda projektów, obecność na zajęciach, projekt zaliczeniowy
TP-04	zapoznanie ze stosowaną metodyką prowadzenia projektu		ćwiczenia oparte na wykorzystaniu różnych źródeł wiedzy, realizacja projektu	metoda projektów, obecność na zajęciach, projekt zaliczeniowy
TP-05	wykonywanie bieżących zadań zleconych przez szefa zespołu, udział w zebraniach zespołu		ćwiczenia oparte na wykorzystaniu różnych źródeł wiedzy, realizacja projektu	metoda projektów, obecność na zajęciach, projekt zaliczeniowy
TP-06	podsumowanie efektów i ocena		ćwiczenia oparte na wykorzystaniu różnych źródeł wiedzy, realizacja projektu	metoda projektów, obecność na zajęciach, projekt zaliczeniowy
Metody weryfikacji osiągnięcia efektów uczenia się określonych dla zajęć, powinny być zróżnicowane w zależności od kategorii, tj. inne dla kategorii wiedza i inne dla kategorii umiejętności i kompetencje społeczne. Dla przykładu: * np. wykład podający, wykład problemowy, ćwiczenia oparte na wykorzystaniu różnych źródeł wiedzy # np. egzamin ustny, test, prezentacja, projekt Zaleca się podanie przykładowych zadań (pytań) służących weryfikacji osiągnięcia efektów uczenia się określonych dla zajęć.				
ZALECANA LITERATURA (w tym pozycje w języku obcym)				

Literatura podstawowa (powinna być dostępna dla studenta w uczelnianej bibliotece):			
1. Koszłajda A., Zarządzanie projektami IT. Przewodnik po metodykach, Helion, Gliwice 2010			
Literatura uzupełniająca:			
1. Mariot Tsitoara, Git i GitHub. Kontrola wersji, zarządzanie projektami i zasady pracy zespołowej, Helion, Gliwice 2022			
2. Kalinowski J.,Atlassian Jira Server & Data Center. Programowanie rozwiązań w projektach biznesowych, Helion, Gliwice 2023			
3. Wróblewski P., Zarządzanie projektami z wykorzystaniem darmowego oprogramowania, Helion Gliwice 2009 .			
III. INFORMACJE DODATKOWE			
BILANS PUNKTÓW ECTS			
OBCIĄŻENIE PRACĄ STUDENTA (godziny)			
Forma aktywności		Liczba godzin *	
Godziny zajęć (według harmonogramu) z nauczycielem akademickim lub inną osobą prowadzącą zajęcia		160	
Praca własna studenta			
SUMA GODZIN:		160	
OBCIĄŻENIE PRACĄ STUDENTA (punkty ECTS)			
		Liczba punktów ECTS	
SUMARYCZNA LICZBA PUNKTÓW ECTS PRZYPISANYCH DO ZAJĘĆ	Praca studenta wymagająca bezpośredniego kontaktu z nauczycielem akademickim lub inną osobą prowadzącą zajęcia	Ogółem: 7	7
	Praca własna studenta		0
* godziny lekcyjne, czyli 1 godz. oznacza 45 min;			
OPIS PRACY WŁASNEJ STUDENTA:			
Praca własna studenta musi być precyzyjnie opisana, uwzględniając charakter praktyczny zajęć. Należy podać symbole efektu uczenia się, którego praca własna dotyczy oraz metody weryfikacji efektów uczenia się stosowane w ramach pracy własnej.			
Przykładowe formy aktywności: (1) przygotowanie do zajęć, (2) opracowanie wyników, (3) czytanie wskazanej literatury, (4) napisanie raportu z zajęć, (5) przygotowanie do egzaminu, opracowanie projektu.			
- przygotowanie do zajęć, - przygotowanie projektu, - czytanie wskazanej literatury			
KRYTERIA OCENIANIA			
Ocena kształtująca: sposób pracy wykładowcy i studenta polega na systematycznym pozyskiwaniu informacji o przebiegu procesu uczenia się. Student otrzymuje informacje zwrotne dotyczące realizowanych zadań oraz projektu zaliczeniowego.			

Ocena podsumowująca:

1. Na ocenę dostateczną student zrealizował projekt zaliczeniowy dotyczący opisywanych treści programowych przedmiotu w zakresie podstawowym i potrafi omówić zastosowane techniki. Ponadto w dostatecznym stopniu potrafi wykorzystać przekazaną wiedzę podczas zajęć w realizowanym projekcie.
2. Na ocenę dobrą student zrealizował kompletny projekt zaliczeniowy dotyczący opisywanych treści programowych przedmiotu i potrafi omówić zastosowane techniki oraz uzasadnić ich wybór. Ponadto w dobrym stopniu potrafi wykorzystać przekazaną wiedzę podczas zajęć w realizowanym projekcie zaliczeniowym.
3. Na ocenę bardzo dobrą student zrealizował kompletny projekt zaliczeniowy dotyczący opisywanych treści programowych przedmiotu z zastosowaniem ponadstandardowych rozwiązań i potrafi omówić zastosowane techniki oraz uzasadnić ich wybór. Ponadto w bardzo dobrym stopniu potrafi wykorzystać przekazaną wiedzę podczas zajęć w realizowanym projekcie zaliczeniowym.

INFORMACJA O PRZEWIDYWANEJ MOŻLIWOŚCI WYKORZYSTANIA KSZTAŁCENIA NA ODLEGŁOŚĆ

Warsztaty zawodowe - mogą być realizowane w formie zajęć pracy zdalnej – jako odwzorowanie rzeczywistej pracy na obecnym rynku. Wykorzystanie profesjonalnych narzędzi (Jira, Space, Confluence, Slack, TeamCity, Github) pozwalającymi na wdrożenie metodyk prowadzenia projektu informatycznego zgodnie z najlepszymi praktykami stosowanymi współcześnie przez firmy zajmujące się wytwarzaniem oprogramowania.

Istnieje możliwość prowadzenia części zajęć (wykład) z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość z wykorzystaniem platformy Microsoft Teams zapewniającej synchroniczny, interaktywny sposób komunikowania się, jako formy uzupełniającej kształcenie prowadzone w siedzibie Uczelni.