

# PAŃSTWOWA WYŻSZA SZKOŁA ZAWODOWA W NOWYM SĄCZU

## KARTA PRZEDMIOTU

obowiązuje studentów rozpoczynających studia w roku akademickim 2012/2013

Instytut Techniczny

Kierunek studiów: Informatyka

Profil: Ogólnoakademicki

Forma studiów: Stacjonarne

Kod kierunku: 11.3

Stopień studiów: I

Specjalności: Informatyka stosowana

### 1 PRZEDMIOT

NAZWA PRZEDMIOTU	Inżynieria oprogramowania B
KOD PRZEDMIOTU	IT 11.3 AIS B14 12/13
KATEGORIA PRZEDMIOTU	Przedmioty podstawowe i kierunkowe
LICZBA PUNKTÓW ECTS	8
SEMESTRY	4

### 2 RODZAJ ZAJĘĆ, LICZBA GODZIN W PLANIE STUDIÓW

SEMESTR	WYKŁAD	ĆWICZENIA	LABORATORIUM	PROJEKT	SEMINARIUM
4	30		30	30	

### 3 CELE PRZEDMIOTU

Cel 1 zapoznanie z podstawami i najważniejszymi metodami inżynierii oprogramowania

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

a Algorytmy i struktury danych. Podstawy programowania. Języki i paradygmaty programowania.



## 5 EFEKTY KSZTAŁCENIA

**EK1** Wiedza: Podstawowe wiadomości z zakresu najważniejszych metod inżynierii oprogramowania

**EK2** Umiejętności: Definiuje i wyjaśnia zasady skutecznego wytwarzania oprogramowania

**EK3** Umiejętności: Rozróżnia i komponuje procesy oraz metodyki produkcji i tworzenia oprogramowania

**EK4** Umiejętności: Interpretuje i powiązuje języki inżynierii oprogramowania

**EK5** Umiejętności: Zilustruje i uzasadnia metody formalne, biblioteki i wzorce projektowe oraz zasady zarządzania projektami i konfiguracją oprogramowania

**EK6** Umiejętności: Dostosuje i argumentuje techniki i narzędzia testowania oprogramowania

**EK7** Umiejętności: Używa i streszcza narzędzia do projektowania interfejsu użytkownika

## 6 TREŚCI PROGRAMOWE

### WYKŁAD

LP	TEMATYKA ZAJĘĆ OPIS SZCZEGÓŁOWY BLOKÓW TEMATYCZNYCH	LICZBA GODZIN
W1	Wstęp do inżynierii oprogramowania	2
W2	Zasady skutecznego wytwarzania oprogramowania	3
W3	Specyfikacja wymagań	3
W4	Kontrola jakości artefaktów	2
W5	Języki inżynierii oprogramowania	4
W6	Metody formalne	2
W7	Wzorce projektowe	2
W8	Zarządzanie konfiguracją	2
W9	Testowanie oprogramowania	4
W10	Projektowanie interfejsu użytkownika (API)	2
W11	Programowanie ekstremalne	2
W12	Ewolucja oprogramowania i refaktoryzacja	2
	<b>RAZEM</b>	<b>30</b>

### LABORATORIUM

LP	TEMATYKA ZAJĘĆ OPIS SZCZEGÓŁOWY BLOKÓW TEMATYCZNYCH	LICZBA GODZIN
L1	Narzędzia tworzenia kodu źródłowego Asembler/Linker oraz C/Linker	4
L2	Manager projektów i zarządzanie projektami	2
L3	Posługiwanie się pomocą Projekt Wizard, szablony i wzorce dokumentów	4
L4	Praca w środowisku zintegrowanym IDE (Integrated Development Environment)	4
L5	Praca z debuggerem: debugowanie kodu programu	4
L6	Praca z debuggerem: ustawianie punktów kontrolnych	4
L7	Praca z programatorem: przenoszenia kodu z PC na pamięć Flash procesora	4
L8	Tworzenie aplikacji na współpracy software i hardware	4
	<b>RAZEM</b>	<b>30</b>

### PROJEKT

LP	TEMATYKA ZAJĘĆ OPIS SZCZEGÓŁOWY BLOKÓW TEMATYCZNYCH	LICZBA GODZIN
P1	Rational Unified Process: dokładny opis metodyki i procesu produkcji oprogramowania	2



## PROJEKT

LP	TEMATYKA ZAJĘĆ OPIS SZCZEGÓŁOWY BLOKÓW TEMATYCZNYCH	LICZBA GODZIN
P2	Capability Maturity Model: dokładny opis metodyki i procesu produkcji oprogramowania	2
P3	Narzędzia zarządzania wymaganiami	2
P4	Narzędzia wspomagające zarządzanie zmianami (wymagań, kodu) w procesie produkcji oprogramowania	2
P5	Metryki dotyczące jakości oprogramowania	2
P6	Narzędzia generujące diagramy w UML	2
P7	Zintegrowane środowiska programistyczne elementy systemów CASE	2
P8	Technika zarządzania ryzykiem w projektach informatycznych	2
P9	Metody i techniki testowania oprogramowania	2
P10	Notacje graficzne w modelowaniu i analizie systemów baz danych	2
P11	Metody estymacji wielkości kodu: metoda COSMIC function point	2
P12	Narzędzia przeprowadzające statyczną analizę kodu źródłowego	2
P13	Notacje graficzne w modelowaniu obiektowym	2
P14	Narzędzia szybkiego tworzenia interfejsu użytkownika (RAD)	2
P15	Analiza i projekt aplikacji typu Klient Serwer z gwarancją jakości usług QoS	2
	RAZEM	30

## 7 METODY DYDAKTYCZNE

M1 Wykłady

M2 Ćwiczenia laboratoryjne

M3 Ćwiczenia projektowe

M4 Prezentacje multimedialne

M5 Konsultacje

## 8 OBCIĄŻENIE PRACĄ STUDENTA

FORMA AKTYWNOŚCI	ŚREDNIA LICZBA GODZIN NA ZREALIZOWANIE AKTYWNOŚCI
<b>Godziny kontaktowe z nauczycielem akademickim, w tym:</b>	
Godziny wynikające z planu studiów	90
Konsultacje przedmiotowe	11
Egzaminy i zaliczenia w sesji	4
<b>Godziny bez udziału nauczyciela akademickiego wynikające z nakładu pracy studenta, w tym:</b>	
Przygotowanie się do zajęć, w tym studiowanie zalecanej literatury	30
Opracowanie wyników	30
Przygotowanie raportu, projektu, prezentacji, dyskusji	35
<b>SUMARYCZNA LICZBA GODZIN DLA PRZEDMIOTU WYNIKAJĄCA Z CAŁEGO NAKŁADU PRACY STUDENTA</b>	<b>200</b>
SUMARYCZNA LICZBA PUNKTÓW ECTS DLA PRZEDMIOTU	8



## 9 SPOSOBY OCENY

### OCENA FORMUJĄCA

F1 Sprawozdanie z ćwiczenia laboratoryjnego

### OCENA PODSUMOWUJĄCA

P1 Egzamin pisemny

### WARUNKI ZALICZENIA PRZEDMIOTU

a Warunkiem końcowego zaliczenia przedmiotu jest uzyskanie pozytywnej oceny z ćwiczeń laboratoryjnych, z zrealizowanego zadania projektowego i egzaminu.

### KRYTERIA OCENY

EFEKT KSZTAŁCENIA 1	
NA OCENĘ 3	Definiuje i wyjaśnia zasady skutecznego wytwarzania oprogramowania. Interpretuje i powiązuje języki inżynierii oprogramowania.
NA OCENĘ 4	Definiuje i wyjaśnia zasady skutecznego wytwarzania oprogramowania. Rozróżnia i komponuje procesy oraz metodyki produkcji i tworzenia oprogramowania. Interpretuje i powiązuje języki inżynierii oprogramowania.
NA OCENĘ 5	Definiuje i wyjaśnia zasady skutecznego wytwarzania oprogramowania. Rozróżnia i komponuje procesy oraz metodyki produkcji i tworzenia oprogramowania. Interpretuje i powiązuje języki inżynierii oprogramowania. Zilustruje i uzasadnia metody formalne, biblioteki i wzorce projektowe oraz zasady zarządzania projektami i konfiguracją oprogramowania. Dostosuje i argumentuje techniki i narzędzia testowania oprogramowania. Używa i streszcza narzędzia do projektowania interfejsu użytkownika.
EFEKT KSZTAŁCENIA 2	
NA OCENĘ 3	Rozróżnia i komponuje procesy oraz metodyki produkcji i tworzenia oprogramowania. Zilustruje i uzasadnia metody formalne, biblioteki i wzorce projektowe oraz zasady zarządzania projektami i konfiguracją oprogramowania.
NA OCENĘ 4	Rozróżnia i komponuje procesy oraz metodyki produkcji i tworzenia oprogramowania. Interpretuje i powiązuje języki inżynierii oprogramowania. Zilustruje i uzasadnia metody formalne, biblioteki i wzorce projektowe oraz zasady zarządzania projektami i konfiguracją oprogramowania.
NA OCENĘ 5	Definiuje i wyjaśnia zasady skutecznego wytwarzania oprogramowania. Rozróżnia i komponuje procesy oraz metodyki produkcji i tworzenia oprogramowania. Interpretuje i powiązuje języki inżynierii oprogramowania. Zilustruje i uzasadnia metody formalne, biblioteki i wzorce projektowe oraz zasady zarządzania projektami i konfiguracją oprogramowania. Dostosuje i argumentuje techniki i narzędzia testowania oprogramowania. Używa i streszcza narzędzia do projektowania interfejsu użytkownika.
EFEKT KSZTAŁCENIA 3	
NA OCENĘ 3	Interpretuje i powiązuje języki inżynierii oprogramowania. Dostosuje i argumentuje techniki i narzędzia testowania oprogramowania.
NA OCENĘ 4	Interpretuje i powiązuje języki inżynierii oprogramowania. Zilustruje i uzasadnia metody formalne, biblioteki i wzorce projektowe oraz zasady zarządzania projektami i konfiguracją oprogramowania. Dostosuje i argumentuje techniki i narzędzia testowania oprogramowania.



NA OCENĘ 5	Definiuje i wyjaśnia zasady skutecznego wytwarzania oprogramowania. Rozróżnia i komponuje procesy oraz metodyki produkcji i tworzenia oprogramowania. Interpretuje i powiązuje języki inżynierii oprogramowania. Zilustruje i uzasadnia metody formalne, biblioteki i wzorce projektowe oraz zasady zarządzania projektami i konfiguracją oprogramowania. Dostosuje i argumentuje techniki i narzędzia testowania oprogramowania. Używa i streszcza narzędzia do projektowania interfejsu użytkownika.
EFEKT KSZTAŁCENIA 4	
NA OCENĘ 3	Zilustruje i uzasadnia metody formalne, biblioteki i wzorce projektowe oraz zasady zarządzania projektami i konfiguracją oprogramowania. Używa i streszcza narzędzia do projektowania interfejsu użytkownika.
NA OCENĘ 4	Zilustruje i uzasadnia metody formalne, biblioteki i wzorce projektowe oraz zasady zarządzania projektami i konfiguracją oprogramowania. Dostosuje i argumentuje techniki i narzędzia testowania oprogramowania. Używa i streszcza narzędzia do projektowania interfejsu użytkownika.
NA OCENĘ 5	Definiuje i wyjaśnia zasady skutecznego wytwarzania oprogramowania. Rozróżnia i komponuje procesy oraz metodyki produkcji i tworzenia oprogramowania. Interpretuje i powiązuje języki inżynierii oprogramowania. Zilustruje i uzasadnia metody formalne, biblioteki i wzorce projektowe oraz zasady zarządzania projektami i konfiguracją oprogramowania. Dostosuje i argumentuje techniki i narzędzia testowania oprogramowania. Używa i streszcza narzędzia do projektowania interfejsu użytkownika.
EFEKT KSZTAŁCENIA 5	
NA OCENĘ 3	Dostosuje i argumentuje techniki i narzędzia testowania oprogramowania. Używa i streszcza narzędzia do projektowania interfejsu użytkownika.
NA OCENĘ 4	Definiuje i wyjaśnia zasady skutecznego wytwarzania oprogramowania. Interpretuje i powiązuje języki inżynierii oprogramowania. Używa i streszcza narzędzia do projektowania interfejsu użytkownika.
NA OCENĘ 5	Definiuje i wyjaśnia zasady skutecznego wytwarzania oprogramowania. Rozróżnia i komponuje procesy oraz metodyki produkcji i tworzenia oprogramowania. Interpretuje i powiązuje języki inżynierii oprogramowania. Zilustruje i uzasadnia metody formalne, biblioteki i wzorce projektowe oraz zasady zarządzania projektami i konfiguracją oprogramowania. Dostosuje i argumentuje techniki i narzędzia testowania oprogramowania. Używa i streszcza narzędzia do projektowania interfejsu użytkownika.
EFEKT KSZTAŁCENIA 6	
NA OCENĘ 3	Definiuje i wyjaśnia zasady skutecznego wytwarzania oprogramowania. Używa i streszcza narzędzia do projektowania interfejsu użytkownika.
NA OCENĘ 4	Interpretuje i powiązuje języki inżynierii oprogramowania. Zilustruje i uzasadnia metody formalne, biblioteki i wzorce projektowe oraz zasady zarządzania projektami i konfiguracją oprogramowania. Używa i streszcza narzędzia do projektowania interfejsu użytkownika.
NA OCENĘ 5	Definiuje i wyjaśnia zasady skutecznego wytwarzania oprogramowania. Rozróżnia i komponuje procesy oraz metodyki produkcji i tworzenia oprogramowania. Interpretuje i powiązuje języki inżynierii oprogramowania. Zilustruje i uzasadnia metody formalne, biblioteki i wzorce projektowe oraz zasady zarządzania projektami i konfiguracją oprogramowania. Dostosuje i argumentuje techniki i narzędzia testowania oprogramowania. Używa i streszcza narzędzia do projektowania interfejsu użytkownika.
EFEKT KSZTAŁCENIA 7	
NA OCENĘ 3	Interpretuje i powiązuje języki inżynierii oprogramowania. Zilustruje i uzasadnia metody formalne, biblioteki i wzorce projektowe oraz zasady zarządzania projektami i konfiguracją oprogramowania.
NA OCENĘ 4	Definiuje i wyjaśnia zasady skutecznego wytwarzania oprogramowania. Interpretuje i powiązuje języki inżynierii oprogramowania. Dostosuje i argumentuje techniki i narzędzia testowania oprogramowania.



NA OCENĘ 5	Definiuje i wyjaśnia zasady skutecznego wytwarzania oprogramowania. Rozróżnia i komponuje procesy oraz metodyki produkcji i tworzenia oprogramowania. Interpretuje i powiązuje języki inżynierii oprogramowania. Zilustruje i uzasadnia metody formalne, biblioteki i wzorce projektowe oraz zasady zarządzania projektami i konfiguracją oprogramowania. Dostosuje i argumentuje techniki i narzędzia testowania oprogramowania. Używa i streszcza narzędzia do projektowania interfejsu użytkownika.
------------	--

## 10 MACIERZ REALIZACJI PRZEDMIOTU

EFEKTY Kształcenia dla przedmiotu	ODNIESIENIE DO EFEKTÓW KIERUNKOWYCH	CELE PRZEDMIOTU	TREŚCI PROGRAMOWE	METODY DYDAKTYCZNE	SPOSOBY OCENY
EK1	INF_W19, INF_UP01, INF_UP03	Cel1	W1, W2, L1, P1, P2	M1, M2, M3, M4, M5	F1, P1
EK2	INF_W14, INF_UO02, INF_UP01, INF_UB04	Cel1	W3, W4, L2, L3, P3, P4	M1, M2, M3, M4, M5	F1, P1
EK3	INF_W14, INF_UP01, INF_UP02, INF_UP03	Cel1	W5, W6, L4, P5, P6	M1, M2, M3, M4, M5	F1, P1
EK4	INF_W14, INF_UP01, INF_UP02, INF_UP03	Cel1	W7, W8, L5, P7, P8	M1, M2, M3, M4, M5	F1, P1
EK5	INF_W14, INF_UP02, INF_UP03, INF_UB02	Cel1	W9, W10, L6, P11, P12	M1, M2, M3, M4, M5	F1, P1
EK6	INF_W14, INF_UP02, INF_UB04	Cel1	W10, W11, L7, P13, P14	M1, M2, M3, M4, M5	F1, P1
EK7	INF_W19, INF_UP01, INF_UP02, INF_UB02	Cel1	W11, W12, L8, P14, P15	M1, M2, M3, M4, M5	F1, P1

## 11 WYKAZ LITERATURY

### LITERATURA PODSTAWOWA:

- [1] J.Górski — *Inżynieria oprogramowania w projekcie programistycznym*, Warszawa, 2000, MIKOM
- [2] A.Jaszkiewicz — *Inżynieria oprogramowania*, Gliwice, 1997, HELION
- [3] S.H Kan — *Metryki i modele w inżynierii jakości oprogramowania*, Warszawa, 2006, PWN



- [4] I. Sommerville — *Inżynieria oprogramowania*, Warszawa, 2003, WNT  
[5] E. Yourdon, C. Argila — *Analiza obiektowa i projektowanie. Przykłady zastosowań*, Warszawa, 2000, WNT  
[6] B. Wiszniewski, B. Bereza- Jarociński — *Teoria i praktyka testowania programów*, Warszawa, 2002, PWN

#### LITERATURA UZUPEŁNIAJĄCA:

- [1] Dick Hamlet, Joe Maybee — *Podstawy techniczne inżynierii oprogramowania*, Warszawa, 2003, WNT  
[2] S. Roger — *Praktyczne podejście do inżynierii oprogramowania*, Warszawa, 2004, WNT

## 12 INFORMACJE O NAUCZYCIELACH AKADEMICKICH

#### OSOBA ODPOWIEDZIALNA ZA KARTĘ

dr inż. Ihor Pazdriy (kontakt: irpazdriy@gmail.com)

#### OSOBY PROWADZĄCE PRZEDMIOT

dr inż. Ihor Pazdriy (kontakt: irpazdriy@gmail.com)

## 13 ZATWIERDZENIE KARTY PRZEDMIOTU DO REALIZACJI

(miejscowość, data)	(odpowiedzialny za przedmiot)	(kierownik zakładu)	(dyrektor instytutu)
---------------------	-------------------------------	---------------------	----------------------

PRZYJMUJĘ DO REALIZACJI (data i podpisy osób prowadzących przedmiot)

.....