



Akademia Nauk Stosowanych
im. Hipolita Cegielskiego w Gnieźnie Uczelnia Państwowa

SYLABUS

Pozycja przedmiotu w planie:		R.4/S.7 - 5
1. OGÓLNY OPIS PRZEDMIOTU		
1	Nazwa modułu	Podstawowy
2	Nazwa przedmiotu	Projekt zespołowy
3	Kierunek studiów	Informatyka
4	Poziom studiów	Pierwszy
5	Forma studiów	stacjonarna
6	Profil studiów	Praktyczny
7	Rok studiów	Czwarty
8	Semestr przedmiotu	Siódmy
9	Jednostka prowadząca kierunek studiów	Instytut Nauk technicznych
10	Liczba punktów ECTS	3
11	Sposób zaliczenia:	Zaliczenie z oceną
12	Imię i nazwisko nauczyciela (li) akademickiego (ich), stopień lub tytuł naukowy, adres e-mail	Dr inż. Łukasz Józefowski l.jozefowski@ans-gniezno.edu.pl
13	Imię i nazwisko koordynatora(ów) przedmiotu, stopień lub tytuł naukowy, adres e-mail	Dr inż. Łukasz Józefowski l.jozefowski@ans-gniezno.edu.pl
14	Język wykładowy	Polski
15	Tryb prowadzenia zajęć	Synchroniczny
16	Sposób prowadzenia zajęć	Synchroniczny
17	Narzędzia informatyczne wykorzystywane do prowadzenia zajęć, udostępniania materiałów i komunikacji ze studentami	Moodle, Teams
15	Przedmioty wprowadzające	-
16	Wymagania wstępne	-
17	Cele przedmiotu:	
C1	Zrozumienie i przeciwiczenie realizacji zadań w zespole	
C2	Ćwiczenie komunikacji w zespole	
C3		
18	Forma zajęć, liczba godzin wymagająca bezpośredniego udziału nauczyciela akademickiego, liczba godzin nakładu pracy studenta	
	Forma zajęć	Liczba godzin

1. Projekt	60
2.	
3.	
Suma godzin	
lp.	Całkowity nakład pracy studenta
1.	Nakład pracy związany z zajęciami wymagającymi bezpośredniego udziału nauczyciela akademickiego wynosi:
	Nakład pracy związany z zajęciami wymagającymi bezpośredniego udziału nauczyciela akademickiego wynosi 60 godzin, co odpowiada 2 punktom ECTS.
	Godzinowe obciążenie studenta
	60 godzin
2	Bilans nakładu pracy studenta: 1. Zapoznanie się z tematyką projektu 2. 3. Łączny nakład pracy studenta wynosi 25 godzin, co odpowiada 1 punktom ECTS.
3	Łączny nakład pracy studenta (pozycja 1+2)
4	Punkty ECTS za przedmiot
5	Liczba punktów ECTS, którą student musi osiągnąć w ramach zajęć o charakterze praktycznym w tym zajęć laboratoryjnych, warsztatowych, projektowych
Efekty uczenia się - wiedza	K_W25: ma podstawową wiedzę związaną z teorią i podstawowymi zasadami i metodami komunikacji społecznej i biznesowej oraz etyki zawodowej. K_W24: ma wiedzę z zakresu informatyki w zakresie inżynierskim pozwalającym tworzyć i wykorzystywać oprogramowanie w obszarze podstawowych zastosowań informatyki K_W28: posiada pogłębioną podbudowę teoretyczną przygotowującą do prowadzenia i dokumentowania badań naukowych, w tym wiedzę niezbędną do przygotowania pracy dyplomowej.
Efekty uczenia się - umiejętności	K_U01: potrafi samodzielnie pozyskiwać informacje z literatury, baz danych i innych źródeł i efektywnie pozyskiwać wiedzę, w tym w systemie kształcenia zdalnego (blended/e-learning); potrafi scalać i interpretować uzyskane informacje, a także formułować wnioski oraz formułować i uzasadniać opinie w zakresie informatyki oraz urządzeń elektrycznych z nią związanych. K_U02: potrafi porozumiewać się, przy użyciu różnych specjalistycznych terminologii oraz technik, w środowisku zawodowym oraz w innych środowiskach w celu upowszechnienia wiedzy z zakresu informatyki. K_U04: potrafi przygotować i przedstawić krótką prezentację ustną wyników wykonanego zadania inżynierskiego z zakresu informatyki uwzględniającego również samodzielnie zdobyte umiejętności.
Efekty uczenia się – kompetencje społeczne	K1: K_K04: ma świadomość odpowiedzialności za pracę własną oraz gotowość podporządkowania się zasadom pracy w zespole i ponoszenia odpowiedzialności za wspólnie realizowane zadania, potrafi określić priorytety służące realizacji określonego przez siebie lub zespół zadania. K2:

2. TREŚCI PROGRAMOWE ODNIESIONE DO EFEKTÓW UCZENIA SIĘ		
Forma zajęć	Treści programowe	liczba godzin
Forma:		
1	Zapoznanie z problemem	4
2	Opracowanie rozwiązania	30
3	Wdrożenie rozwiązania i przetestowanie rozwiązania	26

3. LITERATURA	
Literatura podstawowa	
Literatura uzupełniająca	

4. METODY DYDAKTYCZNE	
Forma	Metody dydaktyczne
Wykład	
Ćwiczenia	
Projekt	Metody poszukujące

5. METODY I KRYTERIA OCENIANIA	
Forma zajęć: Projekt	Forma zaliczenia: zaliczenie z oceną
Uzyskane punkty są przeliczane na oceny według następującej skali: Procent punktów Ocena 91-100% Bardzo dobry 85-90% Dobry plus 76-84% Dobry 66-75% Dostateczny plus 51-65% Dostateczny 0-50% Niedostateczny	
Opis: Zaliczenie na podstawie uczestnictwa i zaangażowania w projekt	
Forma zajęć:	Forma zaliczenia:
Uzyskane punkty są przeliczane na oceny według następującej skali: Procent punktów Ocena 91-100% Bardzo dobry 85-90% Dobry plus 76-84% Dobry 66-75% Dostateczny plus 51-65% Dostateczny 0-50% Niedostateczny	
Opis:	
Forma zajęć:	Forma zaliczenia:

Uzyskane punkty są przeliczane na oceny według następującej skali:

Procent punktów	Ocena
91-100%	Bardzo dobry
85-90%	Dobry plus
76-84%	Dobry
66-75%	Dostateczny plus
51-65%	Dostateczny
0-50%	Niedostateczny

Opis:

Warunkiem zaliczenia przedmiotu jest otrzymanie oceny pozytywnej z projektu

	Zatwierdzenie karty opisu zajęć	
	Stanowisko Tytuł/stopień naukowy, imię nazwisko	Podpis
Opracował	Dr inż. Łukasz Józefowski	
Zatwierdził	Dyrektor Instytutu Nauk Technicznych	