

**SYLABUS**

DOTYCZY CYKLU KSZTAŁCENIA 2022/2023-2025/2026

(skrajne daty)

Rok akademicki 2022/2023

**1. PODSTAWOWE INFORMACJE O PRZEDMIOCIE**

Nazwa przedmiotu	<b>Narzędzia pracy zespołowej</b>
Kod przedmiotu*	
Nazwa jednostki prowadzącej kierunek	<i>Kolegium Nauk Przyrodniczych</i>
Nazwa jednostki realizującej przedmiot	<i>Kolegium Nauk Przyrodniczych, Instytut Informatyki</i>
Kierunek studiów	<i>Informatyka i ekonometria</i>
Poziom studiów	<i>studia I stopnia</i>
Profil	<i>praktyczny</i>
Forma studiów	<i>stacjonarne</i>
Rok i semestr/y studiów	<i>rok I, semestr 2</i>
Rodzaj przedmiotu	<i>przedmiot kierunkowy</i>
Język wykładowy	<i>język polski</i>
Koordinator	<i>mgr inż. Marcin Chyła</i>
Imię i nazwisko osoby prowadzącej / osób prowadzących	

\* -opcjonalnie, zgodnie z ustaleniami w Jednostce

**1.1. Formy zajęć dydaktycznych, wymiar godzin i punktów ECTS**

Semestr (nr)	Wykt.	Ćw.	Konw.	Lab.	Sem.	ZP	Prakt.	Inne (jakie?)	Liczba pkt. ECTS
2				15					1

**1.2. Sposób realizacji zajęć** zajęcia w formie tradycyjnej zajęcia realizowane z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość**1.3 Forma zaliczenia przedmiotu (z toku) (egzamin, zaliczenie z oceną, zaliczenie bez oceny)**

ZALICZENIE Z OCENĄ

**2. WYMAGANIA WSTĘPNE**

Brak

### 3. CELE, EFEKTY UCZENIA SIĘ, TREŚCI PROGRAMOWE I STOSOWANE METODY DYDAKTYCZNE

#### 3.1 Cele przedmiotu

C <sub>1</sub>	Prezentacja głównych technik/mechanizmów związanych z pracą zespołową.
C <sub>2</sub>	Zapoznanie studentów z obsługą systemu kontroli wersji GIT.
C <sub>3</sub>	Zapoznanie studentów z obsługą narzędzi wspomagających pracę zespołową.

#### 3.2 Efekty uczenia się dla przedmiotu

EK (efekt uczenia się)	Treść efektu uczenia się zdefiniowanego dla przedmiotu Student:	Odniesienie do efektów kierunkowych <sup>1</sup>
EK_01	Zna teoretyczne podstawy procesu kontroli wersji kodu źródłowego (motywacja, konsekwencje stosowania, przykłady systemów zcentralizowanych i rozproszonych). Zna zasadę działania systemu kontroli wersji git. Zna zestaw komend systemu git potrzebny do pracy z tym systemem.	K_W03
EK_02	Potrafi wykorzystywać system kontroli wersji git w praktyce. Potrafi omówić konsekwencje stosowania poszczególnych komend systemu git. Potrafi zastosować sekwencje komend w praktyce tak, aby osiągnąć zakładany wcześniej rezultat.	K_U10

#### 3.3 Treści programowe

##### A. Problematyka ćwiczeń laboratoryjnych

Treści merytoryczne
Narzędzia i techniki wspomagające pracę zespołową. Kanban, Bugtracker.
Wprowadzenie do kontroli wersji.
Podstawy <i>git</i> -a – ćwiczenia.
Mechanizmy wersjonowania w systemie <i>git</i> . Gałęzie ( <i>Branches</i> ) i etykietowanie ( <i>Tags</i> ).
Rozproszone przepływy pracy. Zdalne repozytoria.
Git – ćwiczenia.
Podstawy dokumentacji kodu źródłowego.

#### 3.4 Metody dydaktyczne

Ćwiczenia: Analiza przykładów z dyskusją, prezentacja multimedialna.

### 4. METODY I KRYTERIA OCENY

#### 4.1 Sposoby weryfikacji efektów uczenia się

Symbol efektu	Metody oceny efektów uczenia się (np.: kolokwium, egzamin ustny, egzamin pisemny, projekt, sprawozdanie, obserwacja w trakcie zajęć)	Forma zajęć dydaktycznych (w, ćw, ...)
EK_01	KOLOKWIMUM	LAB
EK_02	KOLOKWIMUM	LAB

<sup>1</sup> W przypadku ścieżki kształcenia prowadzącej do uzyskania kwalifikacji nauczycielskich uwzględnić również efekty uczenia się ze standardów kształcenia przygotowującego do wykonywania zawodu nauczyciela.

#### 4.2 Warunki zaliczenia przedmiotu (kryteria oceniania)

Warunkiem zaliczenia przedmiotu jest uzyskanie oceny pozytywnej z dwóch kolokwiów, a co za tym idzie osiągnięcie założonych efektów uczenia się. Ocena końcowa jest średnią z ocen z poszczególnych kolokwiów przy założeniu, że z obydwu kolokwiów zostały uzyskane oceny pozytywne. Jedno kolokwium w postaci testu weryfikującego znajomość teoretycznych podstaw procesu kontroli wersji, zasadę działania kontroli wersji oraz zestaw niezbędnych komend, drugie praktyczne w postaci zestawu praktycznych zadań do realizacji weryfikujące umiejętność wykorzystania systemu kontroli wersji (git) w praktyce. O ocenie pozytywnej z poszczególnych kolokwiów decyduje liczba uzyskanych punktów (>50% maksymalnej liczby punktów): 3.0>51%, 3.5 >61 %, 4>71%, 4.5 >81%, 5>91%.

#### 5. CAŁKOWITY NAKŁAD PRACY STUDENTA POTRZEBNY DO OSIĄGNIĘCIA ZAŁOŻONYCH EFEKTÓW W GODZINACH ORAZ PUNKTACH ECTS

Forma aktywności	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności
Godziny kontaktowe wynikające z harmonogramu studiów	15
Inne z udziałem nauczyciela akademickiego (udział w konsultacjach, egzaminie)	2
Godziny niekontaktowe – praca własna studenta (przygotowanie do zajęć, egzaminu, napisanie referatu itp.)	10
SUMA GODZIN	25
<b>SUMARYCZNA LICZBA PUNKTÓW ECTS</b>	<b>1</b>

\* Należy uwzględnić, że 1 pkt ECTS odpowiada 25-30 godzin całkowitego nakładu pracy studenta.

#### 6. PRAKTYKI ZAWODOWE W RAMACH PRZEDMIOTU

wymiar godzinowy	-
zasady i formy odbywania praktyk	-

#### 7. LITERATURA

Literatura podstawowa:

1. Chacon S., Straub B.: „Pro Git”, Apress, 2014; tłumaczenie książki dostępne w sieci [www: https://git-scm.com/book/pl/v2](https://git-scm.com/book/pl/v2)
2. Dokumentacja systemu git: <https://git-scm.com/docs>

Literatura uzupełniająca:

1. Covey S.R.: „7 nawyków skutecznego działania”, Diogenes, 2001

Akceptacja Kierownika Jednostki lub osoby upoważnionej