

Karta przedmiotu

Nazwa i kod przedmiotu	Metody i narzędzia pracy deweloperów, PG_00063880							
Kierunek studiów	Informatyka							
Data rozpoczęcia studiów	październik 2024 r.		Rok akademicki realizacji przedmiotu		2026/2027			
Poziom kształcenia	I stopnia - inżynierskie		Grupa zajęć		Grupa zajęć fakultatywnych Grupa zajęć powiązanych z prowadzonymi badaniami naukowymi w dziedzinie nauki związanej z kierunkiem - profil ogólnoakademicki			
Forma studiów	stacjonarne		Sposób realizacji		na uczelni			
Rok studiów	3		Język wykładowy		polski			
Semestr studiów	5		Liczba punktów ECTS		2.0			
Profil kształcenia	ogólnoakademicki		Forma zaliczenia		zaliczenie			
Jednostka prowadząca	Wydział Politechniki Gdańskiej -> Wydział Elektroniki, Telekomunikacji i Informatyki -> Katedra Inżynierii Oprogramowania							
Imię i nazwisko wykładowcy (wykładowców)	Odpowiedzialny za przedmiot		dr inż. Michał Zawadzki					
	Prowadzący zajęcia z przedmiotu		dr inż. Grzegorz Gołaszewski					
Formy zajęć i metody nauczania	Forma zajęć	Wykład	Ćwiczenia	Laboratorium	Projekt	Seminarium	RAZEM	
	Liczba godzin zajęć	15.0	0.0	15.0	0.0	0.0	30	
	W tym liczba godzin zajęć na odległość: 0.0							
	Adresy kursu na platformie eNauczanie: Moodle ID: 43103 Metody i narzędzia pracy deweloperów 2026_2027 https://enauczanie.pg.edu.pl/moodle/course/view.php?id=43103							
Aktywność studenta i liczba godzin pracy	Aktywność studenta	Udział w zajęciach dydaktycznych, objętych planem studiów		Udział w konsultacjach		Praca własna studenta		RAZEM
	Liczba godzin pracy studenta	30		2.0		18.0		50
Cel przedmiotu	Celem przedmiotu jest zapoznanie studentów z metodami i narzędziami pracy developerów.							
Efekty uczenia się przedmiotu	Efekt kierunkowy		Efekt z przedmiotu		Sposób weryfikacji i oceny efektu			
	[K6_W10] zna i rozumie w zaawansowanym stopniu podstawowe procesy zachodzące w cyklu życia urządzeń, obiektów i systemów technicznych oraz metody wspomagania procesów i funkcji, specyficzne dla kierunku studiów		Student w odniesieniu do cyklu życia oprogramowania zna metody i narzędzia wspierające go w pracy zarówno wytwórczej, związanej z organizacją współpracy, jak i testowaniem i wdrażaniem oprogramowania.		[SW2] Ocena wiedzy zawartej w prezentacji [SW1] Ocena wiedzy faktograficznej			
	[K6_U07] potrafi wykorzystać metody wspomagania procesów i funkcji, specyficzne dla kierunków studiów		Student, na każdym etapie cyklu życia oprogramowania potrafi dobrać i wykorzystać odpowiednie narzędzia do wytwarzania, testowania i wdrażania oprogramowania oraz narzędzia wspierające organizację współpracy.		[SU1] Ocena realizacji zadania [SU3] Ocena umiejętności wykorzystania wiedzy uzyskanej w ramach przedmiotu [SU4] Ocena umiejętności korzystania z metod i narzędzi			

Treści przedmiotu	1. Korzystanie z narzędzi do wersjonowania kodu		
	2. Ciągła integracja / ciągłe wdrażanie		
	3. Przepływy pracy wytwórczej		
	4. Wirtualizacja / konteneryzacja		
	5. Wybrane narzędzia DevOps		
Wymagania wstępne i dodatkowe	1. Znajomość przykładowych języków programowania		
	2. Podstawowa znajomość organizacji pracy w metodykach lekkich.		
Sposoby i kryteria oceniania osiągniętych efektów uczenia się	Sposób oceniania (składowe)	Próg zaliczeniowy	Składowa oceny końcowej
	Laboratoria	50.0%	50.0%
	Wykład	50.0%	50.0%
Zalecana lista lektur	Podstawowa lista lektur	Rob Cowell, Lars Malmqvist: Salesforce DevOps for Architects: Discover tools and techniques to optimize the delivery of your Salesforce projects, Packt Publishing, 2024	
		Nigel Poulton, Docker Deep Dive: Zero to Docker in a single book, 2024 edition,	
	Uzupełniająca lista lektur	Dokumentacja narzędzi	
	Adresy eZasobów		
Przykładowe zagadnienia/ przykładowe pytania/ realizowane zadania	1. Skonfiguruj środowisko CI/CD		
	2. Utwórz i skonfiguruj repozytorium kodu w wybranym narzędziu Git.		
	3. Utwórz środowisko dokerowe dla wybranego oprogramowania.		
Praktyki zawodowe w ramach przedmiotu	Nie dotyczy		

Dokument wygenerowany elektronicznie. Nie wymaga pieczęci ani podpisu.