**Nazwa przedmiotu:**

Metryki w zarządzaniu projektem informatycznym

**Koordynator przedmiotu:**

dr inż. Łukasz Makowski, lukasz.makowski@ee.pw.edu.pl, +48222347357

**Status przedmiotu:**

Fakultatywny ograniczonego wyboru

**Poziom kształcenia:**

Studia II stopnia

**Program:**

Informatyka

**Grupa przedmiotów:**

Wspólne

**Kod przedmiotu:**

**Semestr nominalny:**

2 / rok ak. 2009/2010

**Liczba punktów ECTS:**

2

**Liczba godzin pracy studenta związanych z osiągnięciem efektów uczenia się:**

**Liczba punktów ECTS na zajęciach wymagających bezpośredniego udziału nauczycieli akademickich:**

**Język prowadzenia zajęć:**

polski

**Liczba punktów ECTS, którą student uzyskuje w ramach zajęć o charakterze praktycznym:**

**Formy zajęć i ich wymiar w semestrze:**

|  |  |
| --- | --- |
| Wykład: | 15h |
| Ćwiczenia: | 0h |
| Laboratorium: | 15h |
| Projekt: | 0h |
| Lekcje komputerowe: | 0h |

**Wymagania wstępne:**

Podstawy inżynierii oprogramowania

**Limit liczby studentów:**

**Cel przedmiotu:**

Umiejętność szacowania oprogramowania na poziomie projektów małych i średnich (do 1000KLOC).

**Treści kształcenia:**

przypomnienie podstaw inżynierii oprogramowania przez pryzmat zarządzania projektem (1h), co i w jakim celu należy mierzyć realizując projekt informatyczny (1h), pomiar wielkości projektu (2h), pomiar złożoności projektu (2h), szacowanie obciążenia związanego z realizacją (2h), ocena poprawności kodu źródłowego i pomiary jego jakości (2h), określanie tempa rozwoju projektu (2h), ocena finansowa projektu i komunikacja pomiędzy różnymi częściami zespołu realizującego projekt (2h), zaliczenie (1h)

**Metody oceny:**

Za wykład: 75 pkt., za projekt: 25 pkt. Zaliczenie na podstawie sumy punktów (od 51 pkt. ocena 3,0

**Egzamin:**

**Literatura:**

1. „Marsz ku klęsce. Poradnik dla projektanta systemów” - Edward Yourdon 2. „Zarządzanie projektami informatycznymi” - Joel Spolsky 3. „Sztuka pisania oprogramowania” - Joel Spolsky 4. „Szacowanie oprogramowania” - Steve McConnel

**Witryna www przedmiotu:**

**Uwagi:**

## Efekty przedmiotowe