

Informačný list predmetu

Akademický rok 2024/2025

Vysoká škola	Univerzita sv. Cyrila a Metoda v Trnave
Fakulta	FPV UCM
Kód predmetu	KAI/md28/21
Názov predmetu	projektovanie informačných systémov
Rozsah	2P + 2S
Počet kreditov	5
Vyučujúci	doc. Ing. Michal Čerňanský, PhD. (prednášajúci), Ing. Miroslav Beňo, PhD. (prednášajúci), Ing. Katarína Pribilová, PhD. (prednášajúci)

Podmienky na absolvovanie predmetu

Aktívna účasť na prednáškach a cvičeniach V priebehu semestra študenti aktívne pracujú na samostatnom projekte, z ktorého môžu získať 60 bodov. V skúšobnom období absolvujú študenti písomnú skúšku, ktorá pozostáva z teoretickej časti (40 bodov). Celkovo môže študent získať 100 bodov.

Priebežné hodnotenie, ktoré môže študent získať počas semestra, je možné opakovať aj počas skúškového obdobia po dohode s vyučujúcim.

Celkové hodnotenie výsledkov študenta:

A 1,0 výborne – vynikajúce výsledky len s minimálnymi chybami < 92-100 % >

B 1,5 veľmi dobre – nadpriemerné výsledky s menšími chybami < 83-91 % >

C 2,0 dobre – vcelku dobré, priemerné výsledky < 74-82 % >

D 2,5 uspokojivo – dobré výsledky, ale vyskytujú sa významné chyby < 65-73 % >

E 3,0 dostatočne – výsledky vyhovujú minimálnym kritériám < 56-64 % >

FX 4,0 nedostatočne – absolvovanie predmetu si vyžaduje vynaložiť ešte značné úsilie a množstvo práce zo strany študenta < 0-55 % >

Výsledky vzdelávania

Študenti po absolvovaní predmetu

- si osvoja teoretické znalosti a praktické zručnosti potrebné pre návrh a implementáciu informačného systému,
- sa oboznámia s nástrojmi tvorby informačných systémov,
- si osvoja metodológiu a metodiky používané v rámci projektovania informačných systémov,
- budú vedieť používať metódy v rámci projektovania informačných systémov,
- získajú praktické skúsenosti z riešenia štandardných problémov projektovania informačných systémov.

Stručná osnova predmetu

1. Informačné systémy – základné pojmy, princípy a vlastnosti
2. Úvod do problematiky projektovania IS
3. Základy projektovania IS
4. Modelovanie IS s využitím jazyka UML
5. Tradičné metodiky vývoja softvéru
6. Agilné metodiky vývoja softvéru – Scrum, Kanban
7. Agilné metodiky vývoja softvéru – RUP (Rational Unified Process), DSDM (Dynamic Systems

Development Method)

8. Agilné metodiky vývoja softvéru – Vývoj riadený testami, extrémne programovanie,
9. Agilné metodiky vývoja softvéru – Crystal methodologies, RAD (Rapid Application Development)
10. Agilné metodiky vývoja softvéru – ASD (Adaptive Software Development), FDD (Feature-Driven Development)
11. Testovanie softvérových systémov I - metódy a techniky testovania, stratégie testovania
12. Softvérových systémov II - testovacie scenáre, testovacie protokoly
13. Základy Business Intelligence.

Odporúčaná literatúra

- Cohn, M.: Succeeding with Agile: Software Development Using Scrum. Addison-Wesley, prvé vydanie, 2009, ISBN 0-321-57936-4, 504 s.
- Kadlec, V.: Agilní programování: metodiky efektivního vývoje softwaru. Brno:Computer Press, prvé vydanie, 2004, ISBN 80-251-0342-0, 278 s.
- Kroll, P.: Agility and Discipline Made Easy: Practices from OpenUP and RUP. Addison-Wesley, prvé vydanie, 2006, ISBN 978-0-321-32130-5, 448 s.
- Sommerville, I.: Software engineering. Harlow: Addison-Wesley Publishing Company, šieste vydanie, 2001, ISBN 020139815X, 693 s.
- Jim Arlow, Ila Neustat. UML a unifikovaný proces vývoje aplikací. Computer Press. 2003.
- Meilir Page-Jones – Základy OO návrhu v UML. Grada Praha, 2001.

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu

slovenský a anglický jazyk