Informačný list predmetu

Akademický rok 2026/2027

Vysoká škola	Univerzita sv. Cyrila a Metoda v Trnave
Fakulta	FPV UCM
Kód predmetu	KAI/me28/26
Názov predmetu	projektovanie informačných systémov
Rozsah	2P + 2S
Počet kreditov	5
Vyučujúci	Ing. Katarína Pribilová, PhD. (prednášajúci), doc. Ing. Michal Čerňanský, PhD. (prednášajúci), Ing. Miroslav Beňo, 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