



Program studiów

Kierunek: Inżynieria jakości oprogramowania

Spis treści

Program studiów podyplomowych	3
Efekty uczenia się	5

Program studiów podyplomowych

Informacje podstawowe

Nazwa wydziału:	Wydział Zarządzania
Nazwa kierunku:	Inżynieria jakości oprogramowania
Poziom:	studia podyplomowe
Liczba punktów ECTS konieczna do ukończenia studiów na danym poziomie:	30
Termin rozpoczęcia cyklu:	2022/2023
Czas trwania studiów (liczba semestrów):	2

Warunki rekrutacji, w tym wymagania wstępne

O przyjęciu na studia decyduje kolejność zgłoszeń i wpłat na konto. Wymagania wstępne dla kandydatów na studia - posiadanie dyplomu studiów wyższych (magistra, licencjata lub inżyniera).

Limit przyjęć na studia podyplomowe wraz ze wskazaniem minimalnej liczby osób przyjętych, warunkującej uruchomienie edycji studiów podyplomowych

34 osoby (minimalna liczba uczestników: 30 osób).

Wymagane dokumenty oraz miejsce ich złożenia

Wymagane dokumenty:

- formularz zgłoszeniowy,
- oświadczenie dotyczące płatności,
- poświadczona kopia dyplomu studiów wyższych (magistra, licencjata lub inżyniera),
- poświadczenie wniesienia opłaty wpisowej w wys. 100 zł, która jest wliczona w wysokość całkowitej opłaty za studia podyplomowe,
- poświadczenie wniesienia opłaty za studia podyplomowe za pierwszy semestr studiów, nie później niż w terminie 14 dni przed rozpoczęciem zajęć dydaktycznych w ramach studiów podyplomowych.

Zgłoszenia na studia przyjmowane są drogą elektroniczną na adres: qa@agh.edu.pl oraz w biurze studiów - Wydział Zarządzania ul. Gramatyka 10, (budynek: D-14), parter, pokój 5, telefon: +48 12 617 43 01.

Ogólne cele kształcenia w ramach studiów podyplomowych

Celem studiów jest zdobycie wiedzy na temat sposobów zapewnienia jakości systemów informatycznych oraz nabycie praktycznych umiejętności w zakresie planowania, projektowania, wykonywania i automatyzacji testów oprogramowania oraz raportowania wyników testowania.

Sylwetka absolwenta studiów podyplomowych

Absolwent Inżynierii jakości oprogramowania/Software Quality Engineering zdobywa wiedzę i umiejętności z zakresu:

- Teorii testowania w tym sposobów zapewnienia jakości oprogramowania, najważniejszych modeli wytwarzania oprogramowania, technik projektowania testów.
- Programowania obiektowego oraz relacyjnych baz danych.
- Projektowania przypadków testowych na podstawie specyfikacji i struktury.
- Pracy w metodologii Scrum.
- Narzędzi wspomagających pracę testera.
- Narzędzi umożliwiających automatyzację pracy oraz testowania.
- Specyfiki pracy w dużych firmach informatycznych.

Wiedza i umiejętności nabyte podczas studiów pomogą znaleźć zatrudnienie na stanowiskach Testera Oprogramowania lub pokrewnych.

Zasady odbywania studiów podyplomowych, w tym zasady udziału w zajęciach, zasady zaliczania zajęć i zasady składania egzaminów, zasady zaliczania i wpisu na kolejny semestr

Zajęcia odbywają się w okresie październik-czerwiec roku kolejnego podczas zjazdów sobotnio-niedzielnym. W module podstawowym jest dziewięć zjazdów. Podczas zjazdu przeprowadzanych jest 16 godzin zajęć dydaktycznych. Zajęcia mają charakter wykładów łączonych z ćwiczeniami oraz laboratoriów – szczegółowy scenariusz zajęć kształtują osoby prowadzące.

Wymiar, zasady i forma odbywania praktyk, w tym w szczególności warunki ich realizacji, system kontroli praktyk i ich zaliczania (jeżeli są wymagane)

Brak

Warunki ukończenia studiów podyplomowych i uzyskania świadectwa ukończenia studiów podyplomowych, w tym warunki i wymagania związane z przygotowaniem prac końcowych oraz realizacją procesu dyplomowania, a także związane z organizacją i przebiegiem egzaminu końcowego (jego zakres, tryb i sposób jego przeprowadzenia, zasady ustalania oceny z egzaminu końcowego, wytyczne dotyczące jego przebiegu), jeżeli są wymagane, zasady ustalania ostatecznego wyniku ich ukończenia

Warunkiem ukończenia studiów podyplomowych jest zaliczenie poszczególnych przedmiotów i uzyskanie pozytywnych ocen z egzaminów. Ocena końcowa jest wynikiem średniej z uzyskanych ocen cząstkowych.

Efekty uczenia się

Kierunek: Inżynieria jakości oprogramowania

Wiedza

Symbol KEU	Kierunkowe efekty uczenia się	Symbol CEU
IJOSP_W01	Zna i rozumie tematykę teorii testowania oprogramowania oraz terminologii używanej w branży IT	P6S_WK
IJOSP_W02	Zna podstawowe narzędzia wykorzystywane w testowaniu oprogramowania	P6S_WG
IJOSP_W03	Zna podstawy obiektowego języka programowania	P6S_WK
IJOSP_W04	Zna podstawy relacyjnych systemów baz danych i języka SQL	P6S_WG
IJOSP_W05	Rozumie podstawy tworzenia i konfiguracji zadań w środowisku ciągłej integracji	P6S_WK

Umiejętności

Symbol KEU	Kierunkowe efekty uczenia się	Symbol CEU
IJOSP_U01	Potrafi tworzyć przypadki testowe na podstawie specyfikacji lub struktury kodu	P6S_UW
IJOSP_U02	Potrafi tworzyć raporty błędów i dokumentację testową z wykorzystaniem poznanych narzędzi	P6S_UK
IJOSP_U03	Potrafi zautomatyzować scenariusz testowy przy użyciu poznanych narzędzi	P6S_UO
IJOSP_U04	Potrafi napisać czytelny i przejrzysty kod w oparciu o przyjęte standardy	P6S_UK
IJOSP_U05	Potrafi wybrać odpowiednią technikę testową w odniesieniu do efektywności testu	P6S_UU

Kompetencje społeczne

Symbol KEU	Kierunkowe efekty uczenia się	Symbol CEU
IJOSP_K01	Jest gotów do pracy w zespole deweloperskim w zwinnej metodyce wytwarzania oprogramowania	P6S_KO
IJOSP_K02	Jest gotów do odpowiedniego i samodzielnego określenia celów testowania oraz sposobów zapewnienia jakości systemu informatycznego	P6S_KK
IJOSP_K03	Potrafi komunikować się z programistami i kadrą zarządzającą w sposób rzeczowy na temat wyników przeprowadzonych testów oraz znalezionych błędów	P6S_KR