



Regulamin projektu

Programowanie Zespołowe 2.0

1. Informacje ogólne

1. Projekt przeznaczony jest dla uczniów szkół ponadgimnazjalnych.
2. Celem projektu jest umożliwienie uczestnikom zdobycia doświadczenia w pracy zespołowej i podniesienie ich kompetencji w zakresie komunikowania się, współpracy, myślenia krytycznego i kreatywnego oraz rozwiązywania problemów.
3. Uczniowie podzieleni na zespoły, wykorzystując posiadaną wiedzę i umiejętności, wykonują zadanie polegające na przygotowaniu aplikacji informatycznej. Przez przygotowanie należy rozumieć zaprojektowanie aplikacji, jej implementację, przeprowadzenie odpowiednich testów i przygotowanie dokumentacji. Istotną częścią zadania jest przeprowadzenie na zakończenie zajęć publicznej prezentacji aplikacji.
4. Nie ogranicza się tematyki zadań.

2. Organizacja zajęć

1. Za prawidłowy przebieg zajęć odpowiedzialny jest *koordynator projektu*. Do niego należy ostateczne rozstrzygnięcie wszelkich wątpliwości związanych z organizacją i przebiegiem zajęć.
2. Koordynator ustala ramowy harmonogram przedmiotu, który określa terminy zakończenia kolejnych etapów pracy nad projektem.
3. Uczniowie pracują w pięcioosobowych zespołach. W uzasadnionych przypadkach zespół może mieć inną liczbę członków.
4. Każdemu zespołowi przydzielany jest *opiekun zespołu* - osoba prowadząca zajęcia informatyczne na Wydziale Matematyki i Informatyki UMK mająca doświadczenie w pracy ze studenckimi zespołami programistycznymi.
5. Każdy opiekun przeprowadza ze swoim zespołem:
 - a. 60 godzin lekcyjnych (45 min.) zajęć konsultacyjnych,
 - b. 16 godzinny kurs „Nowe Technologie”,
 - c. 4 godzinne przygotowanie do publicznej prezentacji.
6. Zajęcia wymienione w punkcie 5 odbywają się w terminach niekolidujących z zajęciami szkolnymi uczniów. Na początku każdego miesiąca trwania projektu, opiekun w porozumieniu z zespołem ustala szczegółowy harmonogram spotkań na dany miesiąc i przekazuje go koordynatorowi przedmiotu.
7. Spotkania zespołów z opiekunami odbywają się w pracowniach komputerowych WMiI UMK. Korzystanie z pracowni odbywa się na ogólnych zasadach rezerwacji sal przez opiekuna zespołu. Nadzór nad pracą w laboratoriach sprawuje opiekun zespołu.



Fundusze Europejskie
Wiedza Edukacja Rozwój

Unia Europejska
Europejski Fundusz Społeczny



8. Niedopuszczalne jest wprowadzanie zmian w konfiguracji komputerów bez zgody opiekuna zespołu. Zakazuje się używania sprzętu do prac, które nie są związane z projektem.

3. Prawa i obowiązki opiekunów i członków zespołu

1. Wszyscy uczestnicy projektu mają obowiązek uczestniczyć w zajęciach konsultacyjnych z opiekunem, w kursie „Nowe technologie”, w przygotowaniu do prezentacji projektów oraz w samej prezentacji.
2. Obecność na zajęciach potwierdza się podpisem na liście obecności.
3. Niezależnie od spotkań z opiekunem, uczestnicy projektu są zobowiązani do samodzielnej pracy nad przydzielonymi im zdaniami.
4. Temat zadania proponuje opiekun zespołu. Przy wyborze tematu powinien uwzględnić zainteresowania i umiejętności informatyczne uczniów.
5. Zespół ma prawo oczekiwać od opiekuna jasnego sformułowania zadania jak i wskazówek dotyczących sposobu jego realizacji.
6. Opiekun w początkowym okresie pracy nad zadaniem przeprowadza kurs „Nowe technologie”. Jego celem jest uzupełnienie wiedzy i umiejętności uczniów w zakresie niezbędnym do realizacji zadania. Tematyka kursu zależy od wybranego projektu.
7. Obowiązkiem zespołu jest ustalenie z opiekunem harmonogramu realizacji zadania oraz jego realizacja. Przestrzeganie przyjętego planu będzie kontrolowane zarówno przez opiekuna jak i koordynatora przedmiotu.
8. Każdy zespół wybiera ze swego grona *kierownika* i *sekretarza* zespołu. Obowiązkiem kierownika jest organizacja pracy zespołu i jego reprezentacja wobec opiekuna i koordynatora. Obowiązkiem sekretarza jest utworzenie i regularna aktualizacja strony WWW zespołu.
9. Zespół może ustanowić inne funkcje (np. głównego programisty, osoby odpowiedzialnej za dokumentację, osoby odpowiedzialnej za końcową prezentację projektu itp.).
10. Każdy zespół prowadzi stronę WWW projektu. Strona zawiera:
 - a. informacje o projekcie realizowanym przez zespół,
 - b. numer zespołu, skład zespołu oraz nazwisko opiekuna,
 - c. harmonogram pracy zespołu,
 - d. informację o przebiegu prac, w szczególności o wszystkich spotkaniach zespołu,
 - e. dokumentację projektu (po zakończeniu prac nad projektem).
11. Opiekun ma prawo wystąpić do koordynatora z wnioskiem o wykluczenie z zespołu osoby, która nie wykonuje przydzielonych jej obowiązków (w szczególności nie uczestniczy w spotkaniach zespołu) i stwarza zagrożenie dla planowej realizacji całego projektu.



Fundusze Europejskie
Wiedza Edukacja Rozwój

Unia Europejska
Europejski Fundusz Społeczny



4. Publiczna prezentacja projektów

1. Realizacja przedmiotu kończy się publiczną prezentacją projektów. Termin prezentacji ustala koordynator przedmiotu.
2. Szczegółowy przebieg publicznych prezentacji (czas trwania, kolejność, warunki techniczne), ustala koordynator w porozumieniu z opiekunami zespołów.
3. Prezentacje obserwuje i ocenia Komisja Programowania Zespołowego złożona z opiekunów zespołów oraz koordynatora przedmiotu.