

KARTA PRZEDMIOTU

Cykl kształcenia od roku akademickiego: 2022/2023

I. Dane podstawowe

Nazwa przedmiotu	Zarządzanie projektem informatycznym
Kierunek studiów	Informatyka
Poziom studiów (I, II, jednolite magisterskie)	I stopnia
Forma studiów (stacjonarne, niestacjonarne)	Stacjonarne
Dyscyplina	Informatyka, informatyka techniczna i telekomunikacja
Język wykładowy	Polski

Koordinator przedmiotu	Rafał Lizut
------------------------	-------------

Forma zajęć (katalog zamknięty ze słownika)	Liczba godzin	semestr	Punkty ECTS
wykład	15	IV	3
konwersatorium			
ćwiczenia			
laboratorium	30	IV	
warsztaty			
seminarium			
proseminarium			
lektorat			
praktyki			
zajęcia terenowe			
pracownia dyplomowa			
translatorium			
wizyta studyjna			

Wymagania wstępne	Wiedza z zakresu różnic pomiędzy różnymi modelami wytwarzania oprogramowania Wiedza z zakresu inżynierii oprogramowania oraz języka UML
-------------------	--

II. Cele kształcenia dla przedmiotu

Zapoznanie studentów z terminologią techniczną z zakresu zarządzania projektami oraz analizy biznesowej
Wprowadzenie do historii, metod oraz podejść w zarządzaniu projektami

III. Efekty uczenia się dla przedmiotu wraz z odniesieniem do efektów kierunkowych

Symbol	Opis efektu przedmiotowego	Odniesienie do efektu kierunkowego
WIEDZA		
W_01	Student potrafi wyjaśnić różne podejścia do zarządzania projektem	K_W01, K_W04, K_W06,
W_02	Student potrafi wskazać właściwe podejście do zarządzania projektem dla wskazanych projektów	K_W01, K_W04, K_W06,
W_03	Student potrafi zdefiniować fazy projektu w odniesieniu do wybranej metodologii	K_W01, K_W04, K_W06,
W_04	Student potrafi zidentyfikować i zastosować różne znaczenia zarządzania projektem zależnie od wybranej metodologii.	K_W01, K_W04, K_W06,
UMIĘTNOŚCI		
U_01	Student potrafi zebrać wymagania do projektu	K_U01, K_U04, K_U17
U_02	Student potrafi wskazać metodologię właściwą dla projektu	K_U17
U_03	Student potrafi zaplanować i przygotować projekt zgodnie z wybraną metodologią	K_U01, K_U17
U_04	Student potrafi przedstawić wyniki specjalistom oraz innym osobom	K_U01, K_U04, K_U17
KOMPETENCJE SPOŁECZNE		
K_01	Student potrafi współpracować w zespole w ramach przydzielonej roli	K_K01, K_K02
K_02	Student rozumie odpowiedzialność wynikającą z wykonywania określonej roli w projekcie oraz potrafi współpracować zgodnie z normami prawnymi i etycznymi	K_K01, K_K02, K_K04, K_K05
K_03	Student jest gotowy do rozpoznania jednostkowej oraz społecznej odpowiedzialności swojej pracy oraz wykorzystywanych narzędzi i promowania odpowiednich postaw wśród członków zespołu	K_K01, K_K02, K_K04, K_K05

IV. Opis przedmiotu / treści programowe

<p>Definiowanie i rozumienie projektu Interesariusze projektu Trójkąt zarządzania projektem Cykle życia zarządzania projektem Grupy procesów w zarządzaniu projektem Różne typy projektów oraz ich klasyfikacje ze specjalnym uwzględnieniem SCRUM RBS, POS, WBS Narzędzia wspomagające zarządzanie projektem Techniki pracy zespołowej Podstawy komunikacji z klientem</p>
--

V. Metody realizacji i weryfikacji efektów uczenia się

Symbol efektu	Metody dydaktyczne (lista wyboru)	Symbol efektu (lista wyboru)	Metody dydaktyczne (lista wyboru)
---------------	--------------------------------------	---------------------------------	--------------------------------------

WIEDZA			
W_01	Wykład konwencjonalny	Kolokwium / Sprawdzian pisemny	Sprawdzian pisemny / uzupełnione i ocenione kolokwium
W_02	Wykład konwencjonalny	Kolokwium / Sprawdzian pisemny	Sprawdzian pisemny / uzupełnione i ocenione kolokwium
W_03	Wykład konwencjonalny	Kolokwium / Sprawdzian pisemny	Sprawdzian pisemny / uzupełnione i ocenione kolokwium
W_04	Wykład konwencjonalny	Kolokwium / Sprawdzian pisemny	Sprawdzian pisemny / uzupełnione i ocenione kolokwium
UMIEJĘTNOŚCI			
U_01	Metoda projektu design thinking	Przygotowanie / Wykonanie projektu	Karta oceny projektu
U_02	Metoda projektu design thinking	Przygotowanie / Wykonanie projektu	Karta oceny projektu
U_03	Metoda projektu design thinking	Przygotowanie / Wykonanie projektu	Karta oceny projektu
U_04	Metoda projektu design thinking	Przygotowanie / Wykonanie projektu	Karta oceny projektu
KOMPETENCJE SPOŁECZNE			
K_01	Metoda problemowa PBL design thinking	Przygotowanie / Wykonanie projektu	Karta oceny projektu
K_02	Metoda problemowa PBL design thinking	Przygotowanie / Wykonanie projektu	Karta oceny projektu
K_03	Metoda problemowa PBL design thinking	Przygotowanie / Wykonanie projektu	Karta oceny projektu

VI. Kryteria oceny, wagi.....

90 – 100% - bardzo dobry (5.0),

80 – 89% - dobry plus (4.5),

70 – 79% - dobry (4.0),

60 – 69% - dostateczny plus (3.5),

50 – 59% - dostateczny (3.0),

Mniej niż 50% - niedostateczny (2.0).

VII. Obciążenie pracą studenta

Forma aktywności studenta	Liczba godzin
Liczba godzin kontaktowych z nauczycielem	45
Liczba godzin indywidualnej pracy studenta	75

VIII. Literatura

Literatura podstawowa
1. Z. Biniek, Wybrane elementy zarządzania projektem informatycznym, VIZJA PRESS & IT,

Warszawa 2010

2. M. Chrapko, Scrum. O zwinnym zarządzaniu projektami, Helion, Gliwice 2013

3. W. Dąbrowski, Podstawy zarządzania projektami, Wydawnictwo PJWSTK, Warszawa 2014

4. A. Koszłajda, Zarządzanie projektami IT. Przewodnik po metodykach, Helion, Gliwice 2010

5. M. Krzemiński, Agile. Szybciej, łatwiej, dokładniej, Helion, Gliwice 2014

6. M. Miłoś, J. K. Grabara (red.), Dylematy zarządzania projektem, Polskie Towarzystwo Informatyczne, Katowice 2006

7. M. Pawlak, Zarządzanie projektami, PWN, Warszawa 2006

8. K. S. Rubin, Scrum. Praktyczny przewodnik po najpopularniejszej metodyce Agile, Helion, Gliwice 2014

10. Z. Szyjewski, Metodyki zarządzania projektami informatycznymi, Agencja Wydawnicza Placet, Warszawa 2004

11. K. Waćkowski, J. M. Chmielewski, Wspomaganie zarządzania projektami informatycznymi: poradnik dla menadżerów, Helion, Gliwice 2007.

12. H. Wolf, Zwinne projekty w klasycznej organizacji. Scrum, Kanban, XP, Helion, Gliwice 2014.

13. R. K. Wysocki, Efektywne zarządzanie projektami, Helion, Gliwice 2019

Litera uzupełniająca