

**KARTA PRZEDMIOTU**

Cykl kształcenia od roku akademickiego: 2023/2024

**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
<b>WIEDZA</b>		
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,
<b>UMIEJĘTNOŚCI</b>		
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
<b>KOMPETENCJE SPOŁECZNE</b>		
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

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

## V. Metody realizacji i weryfikacji efektów uczenia się

Symbol efektu	Metody dydaktyczne (lista wyboru)	Symbol efektu (lista wyboru)	Metody dydaktyczne (lista wyboru)
<b>WIEDZA</b>			
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
<b>UMIEJĘTNOŚCI</b>			
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
<b>KOMPETENCJE SPOŁECZNE</b>			
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
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Z. Biniek, Wybrane elementy zarządzania projektem informatycznym, VIZJA PRESS &amp; IT, Warszawa 2010</li> <li>2. M. Chrapko, Scrum. O zwinnym zarządzaniu projektami, Helion, Gliwice 2013</li> <li>3. W. Dąbrowski, Podstawy zarządzania projektami, Wydawnictwo PJWSTK, Warszawa 2014</li> <li>4. A. Koszłajda, Zarządzanie projektami IT. Przewodnik po metodykach, Helion, Gliwice 2010</li> <li>5. M. Krzemiński, Agile. Szybciej, łatwiej, dokładniej, Helion, Gliwice 2014</li> <li>6. M. Miłoś, J. K. Grabara (red.), Dylematy zarządzania projektem, Polskie Towarzystwo Informatyczne, Katowice 2006</li> <li>7. M. Pawlak, Zarządzanie projektami, PWN, Warszawa 2006</li> <li>8. K. S. Rubin, Scrum. Praktyczny przewodnik po najpopularniejszej metodyce Agile, Helion, Gliwice 2014</li> <li>10. Z. Szyjewski, Metodyki zarządzania projektami informatycznymi, Agencja Wydawnicza Placet, Warszawa 2004</li> <li>11. K. Waćkowski, J. M. Chmielewski, Wspomaganie zarządzania projektami informatycznymi: poradnik dla menadżerów, Helion, Gliwice 2007.</li> <li>12. H. Wolf, Zwinne projekty w klasycznej organizacji. Scrum, Kanban, XP, Helion, Gliwice 2014.</li> <li>13. R. K. Wysocki, Efektywne zarządzanie projektami, Helion, Gliwice 2019</li> </ol>
Litera uzupełniająca