



KARTA OPISU PRZEDMIOTU - SYLABUS

Nazwa przedmiotu

Zarządzanie projektami

Przedmiot

Kierunek studiów

Informatyka

Studia w zakresie (specjalność)

Gry i Technologie Internetowe

Poziom studiów

drugiego stopnia

Forma studiów

stacjonarne

Rok/semestr

1/1

Profil studiów

ogólnoakademicki

Język oferowanego przedmiotu

polski

Wymagalność

obligatoryjny

Liczba godzin

Wykład

20

Laboratoria

Inne (np. online)

Ćwiczenia

10

Projekty/seminaria

Liczba punktów ECTS

2

Wykładowcy

Odpowiedzialny za przedmiot/wykładowca:

prof. dr hab. inż. Jerzy Nawrocki

Odpowiedzialny za przedmiot/wykładowca:

email: Jerzy.Nawrocki@put.poznan.pl

tel. 61 665 2980

Wydział Informatyki i Telekomunikacji

ul. Piotrowo 3, 60-965 Poznań

Wymagania wstępne

Student powinien posiadać podstawową wiedzę z zakresu inżynierii oprogramowania oraz podstawową wiedzę związaną z wykorzystaniem narzędzi informatycznych.

Cel przedmiotu

Celem przedmiotu jest pomoc w przygotowaniu się do pełnienia roli lidera/kierownika w małych przedsiębiorstwach programistycznych. Przedmiot kładzie szczególny nacisk na synkretyczne podejście do metodyk zarządzania przedsiębiorstwami programistycznymi.



Przedmiotowe efekty uczenia się

Wiedza

1. Ma zaawansowaną wiedzę szczegółową dotyczącą metodyk zarządzanie projektami ze szczególnym uwzględnieniem metodyki PRINCE2 i Scrum.
2. Ma zaawansowaną i szczegółową wiedzę o procesach zachodzących w cyklu życia projektów informatycznych.
3. Zna organizacyjne i ekonomiczne uwarunkowania działalności firm informatycznych

Umiejętności

1. Potrafi posługiwać się narzędziami informatycznymi przydatnymi w zarządzaniu przedsięwzięciami informatycznymi
2. Potrafi — przy formułowaniu i rozwiązywaniu zadań inżynierskich — integrować wiedzę informatyczną z wybranymi elementami nauk o zarządzaniu (zarządzanie ryzykiem) oraz psychologii (teorie motywacji)
3. Potrafi poprawnie użyć wybraną metodę szacowania pracochłonności wytwarzania oprogramowania
4. Potrafi ocenić przydatność metod i narzędzi służących do zarządzania projektami oraz dostrzec ograniczenia tych metod i narzędzi
5. Potrafi — zgodnie z podanymi założeniami, uwzględniającymi aspekty pozatechniczne — zaplanować przedsięwzięcie programistyczne, używając właściwych metod, technik i narzędzi, w tym przystosowując do tego celu znane praktyki rozwoju i pielęgnacji oprogramowania
6. Potrafi współdziałać w zespole, przyjmując w nim różne role, w tym role o charakterze kierowniczym

Kompetencje społeczne

1. Rozumie, że w informatyce wiedza i umiejętności bardzo szybko stają się przestarzałe
2. Rozumie znaczenie wykorzystywania najnowszej wiedzy z zakresu informatyki w rozwiązywaniu problemów badawczych i praktycznych

Metody weryfikacji efektów uczenia się i kryteria oceny

Efekty uczenia się przedstawione wyżej weryfikowane są w następujący sposób:

Dyskusje w trakcie ćwiczeń oraz test oceniany w skali 0-100 pkt.

Ocena końcowa, jedna dla całego przedmiotu, wyznaczana jest w następujący sposób (skala liniowa): powyżej 90 pkt. ocena 5.0 (A), punkty w przedziale (80, 90] ocena 4.5 (B), przedziałowi (70, 80] odpowiada ocena 4.0 (C) itd.; 50 lub mniej punktów daje ocenę 2.0 (F).

Treści programowe

Metodyki klasyczne a metodyki zwinne



Formułowanie celu projektu

Zarządzanie ryzykiem

Zarządzanie zespołem w projektach programistycznych

Zarządzanie wymaganiami

Zarządzanie jakością i zmianą w projekcie IT

Planowanie w projektach programistycznych

Metody dydaktyczne

Wykłady w formie prezentacji multimedialnych oraz ćwiczenia dotyczące zagadnień omawianych na wykładach (dyskusje oraz testy).

Literatura

Podstawowa

1. OGC, Managing Successful Projects with PRINCE2, 2009
2. Ken Schwaber, Jeff Sutherland, The Scrum Guide, 2011 (online).

Uzupełniająca

1. S. Covey, 7 habits of highly effective people
2. PMI, Project Management Body of Knowledge

Bilans nakładu pracy przeciętnego studenta

	Godzin	ECTS
Łączny nakład pracy	50	2,0
Zajęcia wymagające bezpośredniego kontaktu z nauczycielem	30	1,5
Praca własna studenta (studia literaturowe, przygotowanie do ćwiczeń) ¹	20	0,5

¹ niepotrzebne skreślić lub dopisać inne czynności