

KARTA OPISU MODUŁU KSZTAŁCENIA		
Nazwa modułu/przedmiotu Zarządzanie projektami informatycznymi		Kod 1010332421010337154
Kierunek studiów Informatyka	Profil kształcenia (ogólnoakademicki, praktyczny) (brak)	Rok / Semestr 1 / 2
Ścieżka obieralności/specjalność -	Przedmiot oferowany w języku: polski	Kurs (obligatoryjny/obieralny) obligatoryjny
Stopień studiów: II stopień	Forma studiów (stacjonarna/niestacjonarna) stacjonarna	
Godziny Wykłady: 1 Ćwiczenia: - Laboratoria: - Projekty/seminaria: 1		Liczba punktów 3
Status przedmiotu w programie studiów (podstawowy, kierunkowy, inny) (brak)		(ogólnouczelniany, z innego kierunku) (brak)
Obszar(y) kształcenia i dziedzina(y) nauki i sztuki nauki techniczne		Podział ECTS (liczba i %) 3 100%
Odpowiedzialny za przedmiot / wykładowca:		
dr hab. inż. Barbara Begier email: Barbara.Begier@put.poznan.pl tel. 665-3724 Wydział Elektryczny ul. Piotrowo 3A 60-965 Poznań		
Wymagania wstępne w zakresie wiedzy, umiejętności, kompetencji społecznych:		
1	Wiedza:	Ma wiedzę odpowiadającą studiom pierwszego stopnia, w szczególności w zakresie inżynierii oprogramowania.
2	Umiejętności:	K_U01: potrafi pozyskiwać informacje z literatury, baz danych i innych źródeł; potrafi integrować uzyskane informacje, dokonywać ich interpretacji i krytycznej oceny, a także wyciągać wnioski oraz formułować i wyczerpująco uzasadniać opinie. K_U05: potrafi modelować i analizować systemy informatyczne.
3	Kompetencje społeczne	Ma kompetencje odpowiadające studiom pierwszego stopnia.
Cel przedmiotu:		
Celem przedmiotu jest zapoznanie studentów z zagadnieniami prowadzenia przedsięwzięć programowych, w szczególności z wykorzystaniem metodyk zwinnych. Poznanie metod zarządzania projektami, w tym zarządzania zasobami ludzkimi, relacjami z klientem oraz ryzykiem.		
Efekty kształcenia i odniesienie do kierunkowych efektów kształcenia		
Wiedza:		
1. Ma wiedzę dotyczącą zarządzania projektami informatycznymi i pracą zespołową. - [K_W13]		
Umiejętności:		
1. Potrafi opracować szczegółową dokumentację z realizacji eksperymentu programistycznego, zadania projektowego lub badawczego; potrafi przygotować opracowanie zawierające analizę uzyskanych wyników. - [K_U04] 2. Potrafi zaproponować i uzasadnić ulepszenia istniejących rozwiązań informatycznych. - [K_U12]		
Kompetencje społeczne:		
1. Rozumie potrzebę przekazywania społeczeństwu informacji dotyczących osiągnięć informatyki i innych aspektów działalności inżyniera-informatyka; podejmuje starania, aby przekazać informacje w sposób zrozumiały, przedstawiając różne punkty widzenia. - [K_K02]		
Sposoby sprawdzenia efektów kształcenia		
Zaliczenie wykładu na podstawie kolokwium z uwzględnieniem aktywności na zajęciach (plusy uzyskiwane za wartościowe wypowiedzi).		
Zaliczenie ćwiczeń projektowych na podstawie 3-4 ocen cząstkowych za wykonanie przydzielonych studentowi zadań w ramach zespołu, w szczególności za opracowane artefakty.		
Treści programowe		

<p>Wykład. Prowadzenie przedsięwzięcia programowego w wybranej metodyce zwinnej (w roku akademickim 2012/13 w metodyce Scrum). Artefakty wymagane w tej metodyce, precyzowanie wymagań. Odbiór prac po zakończonej iteracji. Podstawy określenia możliwych ulepszeń procesu wytwarzania. Wpływ czynnika ludzkiego na proces. Zarządzanie zasobami ludzkimi, badanie kompetencji pracowników, budowa profili dla ról zawodowych, zarządzanie kompetencjami. Zarządzanie ryzykiem, czynniki ryzyka, przeciwdziałanie skutkom ryzyka. Współpraca z odbiorcami, zarządzanie relacjami z klientem. Oceny oprogramowania przez jego użytkowników. Analiza etyczna przedsięwzięcia programowego.</p> <p>Projekt. Prowadzenie projektu zespołowego w kilkuosobowych zespołach w metodyce Scrum. Przygotowanie wykazu prac w przedsięwzięciu, podział na 3 sprints, precyzowanie wymagań i ich realizacja, przygotowanie dokumentów i wykresów składających się na raport zakończenia sprintu.</p>		
<p>Literatura podstawowa:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Phillips J., Zarządzanie projektami IT, wydanie III, Helion, Gliwice 2011. 2. Schwaber K., Sutherland J., Software in 30 Days, John Wiley & Sons, Hoboken NJ 2012. 3. Highsmith J., Agile project Management, Addison-Wesley, Boston 2004. 		
<p>Literatura uzupełniająca:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Boehm B., Turner R., Balancing Agility and Discipline, Addison-Wesley, Boston 2004. 2. Burnett K., The Project Management Paradigm, Springer, London 1998. 3. Dyché J., CRM. Relacje z klientami, Helion, Gliwice 2002. 4. Hnatkowska B., Huzar Z., Inżynieria oprogramowania. Metody wytwarzania i wybrane zagadnienia, PWN, Warszawa 2008. 5. Pollice G., Augustine L., Lowe Ch., Madhur J., Software Development for Small Teams, Addison-Wesley, Boston 2004. 6. Subieta K., Wprowadzenie do inżynierii oprogramowania, Wydawnictwo PJWSTK, Warszawa 2002. 		
<p>Bilans nakładu pracy przeciętnego studenta</p>		
<p>Czynność</p>		<p>Czas (godz.)</p>
1. Uczestnictwo w wykładach		15
2. Uczestnictwo w zajęciach projektowych		15
3. Przygotowanie projektu z opracowaniem wymaganych artefaktów		25
4. Przygotowanie do zaliczenia przedmiotu		20
<p>Obciążenie pracą studenta</p>		
<p>forma aktywności</p>	<p>godzin</p>	<p>ECTS</p>
Łączny nakład pracy	75	3
Zajęcia wymagające bezpośredniego kontaktu z nauczycielem	30	1
Zajęcia o charakterze praktycznym	45	2