

KARTA OPISU MODUŁU KSZTAŁCENIA		
Nazwa modułu/przedmiotu Zarządzanie projektami i efektywne zarządzanie zespołem		Kod 1010515311010510115
Kierunek studiów Informatyka	Profil kształcenia (ogólnoakademicki, praktyczny) ogólnoakademicki	Rok / Semestr 1 / 1
Ścieżka obieralności/specjalność Aplikacje mobilne i wbudowane dla	Przedmiot oferowany w języku: polski	Kurs (obligatoryjny/obieralny) obligatoryjny
Stopień studiów: II stopień	Forma studiów (stacjonarna/niestacjonarna) niestacjonarna	
Godziny Wykłady: 20 Ćwiczenia: 18 Laboratoria: - Projekty/seminaria: -		Liczba punktów 4
Status przedmiotu w programie studiów (podstawowy, kierunkowy, inny) kierunkowy		(ogólnouczelniany, z innego kierunku) z danego kierunku
Obszar(y) kształcenia i dziedzina(y) nauki i sztuki nauki techniczne		Podział ECTS (liczba i %) 4 100%
Odpowiedzialny za przedmiot / wykładowca:		
<p>dr hab. inż. Grzegorz Waligóra email: grzegorz.waligora@cs.put.poznan.pl tel. 61 6653024 Instytut Informatyki ul. Piotrowo 2, 60-965 Poznań</p>		
Wymagania wstępne w zakresie wiedzy, umiejętności, kompetencji społecznych:		
1	Wiedza:	Efekty kształcenia ze studiów I stopnia zdefiniowane w Uchwale Senatu PP, a szczególnie efekty K_W1-2, K_W4, K_W6-15, weryfikowane w procesie rekrutacji na studia 2 stopnia ? efekty te prezentowane są w serwisie internetowym wydziału www.fc.put.poznan.pl
2	Umiejętności:	Efekty kształcenia ze studiów I stopnia zdefiniowane w Uchwale Senatu PP, a szczególnie efekty K_U1-2, K_U4, K_U7-8, K_U14-20, K_U22-23, K_U26, weryfikowane w procesie rekrutacji na studia 2 stopnia ? efekty te prezentowane są w serwisie internetowym wydziału www.fc.put.poznan.pl
3	Kompetencje społeczne	Efekty kształcenia ze studiów I stopnia zdefiniowane w Uchwale Senatu PP, a szczególnie efekty K_K1-9, weryfikowane w procesie rekrutacji na studia 2 stopnia ? efekty te prezentowane są w serwisie internetowym wydziału www.fc.put.poznan.pl Ponadto w zakresie kompetencji społecznych student musi prezentować takie postawy jak uczciwość, odpowiedzialność, wytrwałość, ciekawość poznawcza, kreatywność, kultura osobista, szacunek dla innych ludzi.
Cel przedmiotu:		
<p>1. Przekazanie studentom niezbędnej, podstawowej wiedzy z inżynierii oprogramowania w zakresie zarządzania projektami informatycznymi.</p> <p>2. Rozwijanie u studentów umiejętności z zakresu zarządzania projektami informatycznymi, tj.: przygotowywanie założeń projektu, inicjowanie projektu, definiowanie produktu projektu, zarządzanie etapami realizacji projektu oraz kontrolowane zakończenie realizacji projektu.</p> <p>3. Rozwijanie u studentów umiejętności korzystania z dostępnych pakietów oprogramowania do zarządzania projektami.</p>		
Efekty kształcenia i odniesienie do kierunkowych efektów kształcenia		
Wiedza:		
<p>1. ma podstawową wiedzę o cyklu życia systemów informatycznych, zarządzaniu wymaganiami i wytwarzaniem oprogramowania - [K_W7]</p> <p>2. zna podstawowe metody, techniki i narzędzia stosowane przy rozwiązywaniu złożonych zadań inżynierskich z wybranego obszaru informatyki - [K_W8]</p> <p>3. zna podstawowe pojęcia z zakresu ekonomii odnoszące się do inwestycji informatycznych i projektów informatycznych takie, jak zwrot z inwestycji, koszty stałe i koszty zmienne, ryzyko finansowe - [K_W10]</p>		
Umiejętności:		

<p>1. potrafi zrozumieć książki i artykuły w języku angielskim; potrafi prowadzić spotkanie projektowe w języku angielskim; potrafi zaprezentować założenia i wyniki realizacji projektu. - [K_U6]</p> <p>2. potrafi posługiwać się technikami informacyjno-komunikacyjnymi wykorzystywanymi przy realizacji przedsięwzięć informatycznych - [K_U7]</p> <p>3. potrafi przeprowadzić analizę oraz zarządzać ryzykiem związanym z przedsięwzięciem informatycznym w szczególności we wczesnych etapach projektu informatycznego - [K_U11]</p> <p>4. potrafi poprawnie użyć przynajmniej jedną metodę szacowania pracochłonności wytwarzania oprogramowania - [K_U15]</p>
<p>Kompetencje społeczne:</p> <p>1. potrafi współdziałać i pracować w zespole projektowym wytwarzającym system informatyczny pełniąc w nim rolę kierownika projektu - [K_K5]</p> <p>2. potrafi odpowiednio określić priorytety służące realizacji określonego przez siebie lub innych zadania projektowe - [K_K6]</p>

Sposoby sprawdzenia efektów kształcenia	
<p>Efekty kształcenia przedstawione wyżej weryfikowane są w następujący sposób:</p> <p>Ocena formująca:</p> <p>a) w zakresie wykładów:</p> <ul style="list-style-type: none"> - na podstawie odpowiedzi na pytania dotyczące materiału omówionego na poprzednich wykładach <p>b) w zakresie zajęć projektowych:</p> <ul style="list-style-type: none"> - na podstawie oceny bieżącego postępu realizacji projektu <p>Ocena podsumowująca:</p> <p>a) w zakresie wykładów weryfikowanie założonych efektów kształcenia realizowane jest przez:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ocenę wiedzy i umiejętności wykazanych na zaliczeniu pisemnym w formie sprawdzianu składającego się z kilku (maks. 5) pytań i/lub zadań; uzyskanie oceny pozytywnej jest możliwe przy uzyskaniu co najmniej 50% punktów - omówienie wyników zaliczenia <p>b) w zakresie zajęć projektowych weryfikowanie założonych efektów kształcenia realizowane jest przez:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ocenę i obronę przez studenta sprawozdania z realizacji projektu 	
Treści programowe	
<p>Program wykładu obejmuje następujące zagadnienia:</p> <p>Wprowadzenie do problematyki zarządzania projektami. Przykłady przedsięwzięć techniczno-ekonomicznych. Projekt jako sieć czynności. Analiza czasowa sieci czynności - metoda ścieżki krytycznej CPM (ang. Critical Path Method). Analiza czasowo-kosztowa sieci czynności - metoda CPM-MCX (ang. Critical Path Method-Minimum Cost Expenditure). Wprowadzenie do zarządzania projektami informatycznymi. Zarządzanie zakresem projektu. Zarządzanie czasem w projekcie. Zarządzanie zasobami projektu i zasobami ludzkimi w projekcie. Zarządzanie komunikacją w projekcie. Zarządzanie zmianami i jakością w projekcie. Zarządzanie ryzykiem w projekcie. Metodyki zarządzania projektami informatycznymi.</p> <p>Zajęcia projektowe prowadzone są w formie siedmiu 2-godzinnych spotkań, odbywających się w laboratorium. Do każdego spotkania obowiązuje przygotowanie z zakresu jednego tematu. Zadaniem każdego studenta jest wykonanie projektu zaliczeniowego w środowisku Microsoft Project Professional. Program zajęć obejmuje następujące zagadnienia:</p> <p>Środowisko programu Microsoft Project Professional. Rozpoczęcie pracy nad projektem - tworzenie nowego projektu, budowanie zadań, tworzenie zasobów i przypisywanie im kosztów. Udoskonalanie projektu. Podstawowe informacje o widokach. Korzystanie z widoków w pracy. Modyfikowanie postaci projektu. Rozwiązywanie problemów w harmonogramie. Rozwiązywanie problemów z zasobami. Śledzenie postępów. Zapisywanie wartości rzeczywistych. Raporty o postępach. Analizowanie postępów finansowych.</p> <p>Metody dydaktyczne:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. wykład: prezentacja multimedialna uzupełniana przykładami podawanymi na tablicy 2. zajęcia projektowe: ćwiczenia praktyczne, dyskusja, wykonywanie projektu etapami 	
<p>Literatura podstawowa:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Metodyki zarządzania projektami informatycznymi, Z. Szyjewski, Placet, Warszawa, 2004. 2. MS Project 2010 i MS Project Server 2010. Efektywne zarządzanie projektem i portfelem projektów, S. Wilczewski, Helion, 2011. 	
<p>Literatura uzupełniająca:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Zarządzanie Projektami Informatycznymi, Z. Szyjewski, Placet, Warszawa, 2001. 2. MS Project 2000. Biblia, E. Marmel, Helion, Gliwice, 2001. 	
Bilans nakładu pracy przeciętnego studenta	
Czynność	Czas (godz.)

1. Udział w zajęciach wykładowych	20	
2. Udział w zajęciach ćwiczeniowych	18	
3. Przygotowanie do zajęć ćwiczeniowych	40	
4. Udział w konsultacjach związanych z realizacją procesu kształcenia, w szczególności zajęć projektowych	2 20	
5. Zapoznanie się ze wskazaną literaturą / materiałami dydaktycznymi (10 stron tekstu naukowego = 1 godz.), 200 stron	5	
6. Przygotowanie do kolokwium zaliczeniowego		
Obciążenie pracą studenta		
forma aktywności	godzin	ECTS
Łączny nakład pracy	105	4
Zajęcia wymagające bezpośredniego kontaktu z nauczycielem	40	2
Zajęcia o charakterze praktycznym	25	1