

KARTA OPISU MODUŁU KSZTAŁCENIA		
Nazwa modułu/przedmiotu Zarządzanie projektami		Kod 1010512311010510631
Kierunek studiów Informatyka	Profil kształcenia (ogólnoakademicki, praktyczny) ogólnoakademicki	Rok / Semestr 1 / 1
Ścieżka obieralności/specjalność Gry i technologie internetowe	Przedmiot oferowany w języku: polski	Kurs (obligatoryjny/obieralny) obligatoryjny
Stopień studiów: II stopień	Forma studiów (stacjonarna/niestacjonarna) stacjonarna	
Godziny Wykłady: 20 Ćwiczenia: 10 Laboratoria: - Projekty/seminaria: -		Liczba punktów 2
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 %) 2 100%
Odpowiedzialny za przedmiot / wykładowca:		
<p>dr hab. inż. Jerzy Nawrocki, prof. nadzw. email: Jerzy.Nawrocki@cs.put.poznan.pl tel. 61 6652944 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 podstawowej wiedzy z zarządzania projektami, w zakresie budowy systemu zarządzania jakością, zarządzaniem wymaganiami, planowania przedsięwzięcia informatycznego, zapewniania jakości i zarządzania ryzykiem.</p> <p>2. Rozwijanie u studentów umiejętności rozwiązywania problemów związanych z opracowaniem wzorów dokumentów zgodnych z normą ISO 9000, pozyskiwaniem i dokumentowaniem wymagań, planowaniem przedsięwzięcia informatycznego, tworzeniem harmonogramu i rejestru czasu pracy, śledzeniem postępów pracy, zapewnianiem jakości produktu.</p> <p>3. Kształtowanie u studentów umiejętności pracy zespołowej.</p>		
Efekty kształcenia i odniesienie do kierunkowych efektów kształcenia		
Wiedza:		
<p>1. ma uporządkowaną, podbudowaną teoretycznie wiedzę ogólną w zakresie inżynierii oprogramowania - [K_W4]</p> <p>2. ma podstawową wiedzę o cyklu życia systemów informatycznych, zarządzaniu wymaganiami i wytwarzaniem oprogramowania - [K_W7]</p> <p>3. zna podstawowe metody, techniki i narzędzia stosowane przy rozwiązywaniu złożonych zadań inżynierskich z wybranego obszaru informatyki - [K_W8]</p> <p>4. 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:		

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]
2. potrafi posługiwać się technikami informacyjno-komunikacyjnymi wykorzystywanymi przy realizacji przedsięwzięć informatycznych - [K_U7]
3. potrafi przeprowadzić analizę ryzyka związanego z przedsięwzięciem informatycznym - [K_U11]
4. potrafi poprawnie użyć przynajmniej jedną metodę szacowania pracochłonności wytwarzania oprogramowania - [K_U15]
5. potrafi efektywnie uczestniczyć w inspekcji oprogramowania - [K_U19]
6. ma umiejętność systematycznego przeprowadzania testów funkcjonalnych - [K_U20]
7. potrafi sformułować specyfikację funkcjonalną w formie przypadków użycia - [K_U22]
8. potrafi sformułować wymagania pozafunkcjonalne dla wybranych charakterystyk jakościowych - [K_U23]
Kompetencje społeczne:
1. potrafi współdziałać i pracować w grupie, przyjmując w niej różne role - [K_K5]
2. potrafi odpowiednio określić priorytety służące realizacji określonego przez siebie lub innych zadania - [K_K6]

Sposoby sprawdzenia efektów kształcenia
Efekty kształcenia przedstawione wyżej weryfikowane są w następujący sposób: Ocena formująca: <ul style="list-style-type: none">- na podstawie odpowiedzi udzielanych odnośnie realizacji zadań w ramach ćwiczeń;- na podstawie testów wiedzy przeprowadzanych na zajęciach ćwiczeniowych składającego się z zestawu pytań jednokrotnego wyboru. Ocena podsumowująca: <ul style="list-style-type: none">- ocena wiedzy i umiejętności zdobytych podczas zajęć wykładowych oraz ćwiczeniowych dokonywana jest na podstawie testu zawierającego pytania jednokrotnego wyboru wzorowanego na teście APMG PRINCE2 Foundation Examination. Warunkiem otrzymania oceny pozytywnej jest uzyskanie min. 50% punktów.
Treści programowe
Tematyka zajęć obejmuje zagadnienia związane z zarządzaniem projektami informatycznymi według zaleceń metodyki PRINCE2 oraz zwinnych metodyk wytwarzania oprogramowania jak np. eXtreme Programming, czy Scrum. Szczegółowe zagadnienia omawiane w trakcie zajęć wykładowych: <ul style="list-style-type: none">- uzasadnienie biznesowe realizacji projektu ,- struktura zespołu projektowego (komitet sterujący; odpowiedzialności związane z pełnieniem ról projektowych);- cykl życia projektu informatycznego (etap przedprojektowy, inicjowanie projektu, realizacja etapów wytwórczych, kontrolowane zamknięcie projektu);- zarządzanie jakością produktów w metodyce PRINCE2;- planowanie projektu i etapu,- zarządzanie ryzykiem w projekcie,- monitorowanie postępu realizacji projektu,- zarządzanie etapem projektu. Zajęcia ćwiczeniowe obejmują następujące zagadnienia: <ul style="list-style-type: none">- zarys uzasadnienia biznesowego (Outline Business Case),- koncepcja dokumentacji założeń projektu (Project Brief),- realizacja kroków potrzebnych do uruchomienia projektu (Starting up a project)- organizację spotkania z przeglądem produktu (Review Meeting)- przegląd strategii zarządzania jakością (Quality Management Strategy),- przegląd strategii zarządzania ryzykiem (Risk Management Strategy). Metody dydaktyczne: <ol style="list-style-type: none">1. wykład: prezentacja multimedialna, dyskusja.2. ćwiczenia: praca w zespole, warsztaty, studium przypadków, demonstracja.
Literatura podstawowa: <ol style="list-style-type: none">1. Office of Government Commerce, An Introduction to PRINCE2: Managing and Directing Successful Projects, The Stationary Office, ISBN-13: 9780113311880, 2009
Literatura uzupełniająca: <ol style="list-style-type: none">1. 7 Habits of Highly Effective People, S. Covey, Free Press, London, 2004

Bilans nakładu pracy przeciętnego studenta		
Czynność	Czas (godz.)	
1. Udział w zajęciach wykładowych	20	
2. Udział w zajęciach ćwiczeniowych	10	
3. Przygotowanie do zajęć ćwiczeniowych	5	
4. Zapoznanie się ze wskazaną literaturą / materiałami dydaktycznymi (~10 stron tekstu naukowego = 1 godz.), 100 stron.	10	
5. Udział w konsultacjach związanych z realizacją procesu kształcenia, w szczególności ćwiczeń laboratoryjnych / projektu (częściowo realizowane drogą elektroniczną)	5	
Obciążenie pracą studenta		
forma aktywności	godzin	ECTS
Łączny nakład pracy	50	2
Zajęcia wymagające bezpośredniego kontaktu z nauczycielem	35	1
Zajęcia o charakterze praktycznym	15	1