

<b>KARTA OPISU MODUŁU KSZTAŁCENIA</b>		
Nazwa modułu/przedmiotu <b>Zarządzanie projektami informatycznymi</b>		Kod <b>1010332521010337154</b>
Kierunek studiów <b>Informatyka</b>	Profil kształcenia (ogólnoakademicki, praktyczny) <b>(brak)</b>	Rok / Semestr <b>1 / 2</b>
Ścieżka obieralności/specjalność <b>-</b>	Przedmiot oferowany w języku: <b>polski</b>	Kurs (obligatoryjny/obieralny) <b>obligatoryjny</b>
Stopień studiów: <b>II stopień</b>	Forma studiów (stacjonarna/niestacjonarna) <b>stacjonarna</b>	
Godziny Wykłady: <b>15</b> Ćwiczenia: <b>-</b> Laboratoria: <b>15</b> Projekty/seminaria: <b>-</b>		Liczba punktów <b>3</b>
Status przedmiotu w programie studiów (podstawowy, kierunkowy, inny) <b>(brak)</b>		(ogólnouczelniany, z innego kierunku) <b>(brak)</b>
Obszar(y) kształcenia i dziedzina(y) nauki i sztuki <b>nauki techniczne</b> <b>nauki techniczne</b> <b>nauki społeczne</b> <b>nauki społeczne</b>		Podział ECTS (liczba i %) <b>2 70%</b> <b>2 70%</b> <b>1 30%</b> <b>1 30%</b>
<b>Odpowiedzialny za przedmiot / wykładowca:</b> dr inż. Tomasz Piaścik email: Tomasz.Piascik@put.poznan.pl tel. +48 61 665 28 77 Wydział Elektryczny ul. Piotrowo 3A 60-965 Poznań		
<b>Wymagania wstępne w zakresie wiedzy, umiejętności, kompetencji społecznych:</b>		
1	<b>Wiedza:</b>	Ma wiedzę odpowiadającą studiom pierwszego stopnia, w szczególności w zakresie inżynierii oprogramowania.
2	<b>Umiejętności:</b>	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	<b>Kompetencje społeczne</b>	Ma kompetencje odpowiadające studiom pierwszego stopnia.
<b>Cel przedmiotu:</b> Zapoznanie studentów z zagadnieniami prowadzenia przedsięwzięć programistycznych, w szczególności z wykorzystaniem metodyk zwinnych. Poznanie metod zarządzania projektami, w tym zarządzania zasobami ludzkimi, relacjami z klientem oraz ryzykiem. Przekazanie podstawowej wiedzy i ćwiczenie umiejętności pracy w metodyce SCRUM		
<b>Efekty kształcenia i odniesienie do kierunkowych efektów kształcenia</b>		
<b>Wiedza:</b>		
1. Ma wiedzę dotyczącą zarządzania projektami informatycznymi i pracą zespołową. - [K_W13]		
<b>Umiejętności:</b>		
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]		
<b>Kompetencje społeczne:</b>		
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]		
<b>Sposoby sprawdzenia efektów kształcenia</b>		

Zaliczenie wykładu na podstawie sprawdzianu pisemnego z uwzględnieniem aktywności na zajęciach.		
Zaliczenie ćwiczeń projektowych na podstawie oceny za wykonanie przydzielonych studentowi zadań.		
<b>Treści programowe</b>		
<p>Wykład</p> <p>Przedstawienie podstaw zarządzania projektami.</p> <p>Prezentacja zwinnych metodyk zarządzania projektem informatycznym, ze szczególnym uwzględnieniem metodyk - DSDM, Athern i Scrum.</p> <p>Wykład z prezentacją multimedialną, teoria przedstawiana w ścisłym powiązaniu z praktyką.</p> <p>Laboratorium - warsztat metodyki Scrum ilustrowany prezentacjami multimedialnymi, quizami, grami i zadaniami wymagającymi dużej aktywności studentów pracujących zespołowo</p>		
<b>Literatura podstawowa:</b>		
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Wysocki R. K., Efektywne zarządzanie projektami: tradycyjne, zwinne, ekstremalne, Wydanie VI, Helion S.A. 2013</li> <li>2. Cobb C. G., Zrozumieć Agile Project Management. Równowaga kontroli i elastyczności, APN Promise, Warszawa 2012</li> <li>3. Rubin K. S., Scrum: praktyczny przewodnik po najpopularniejszej metodyce Agile, Helion S.A., Gliwice 2014</li> </ol>		
<b>Literatura uzupełniająca:</b>		
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Stellman A., Greene J., Agile: przewodnik po zwinnych metodykach programowania, Helion S.A., Gliwice 2015</li> <li>2. Berkun S., Sztuka zarządzania projektami, One Press, Helion S.A., Gliwice 2006</li> <li>3. Schwaber K., Sutherland J., Tworzenie oprogramowania w 30 dni. Programuj zwinnie i szybko, Helion S.A., Gliwice 2013</li> <li>4. Marasco J., Zarządzanie projektami informatycznymi, Helion S.A., Gliwice 2006</li> <li>5. Lacey M., Scrum: praktyczny przewodnik dla początkujących, Helion S.A., Gliwice 2014</li> <li>6. DeMarco T., Zdażyć przed terminem, opowieść o zarządzaniu projektami, Studio Emka, Warszawa 2002</li> </ol>		
<b>Bilans nakładu pracy przeciętnego studenta</b>		
<b>Czynność</b>		<b>Czas (godz.)</b>
1. Uczestnictwo w wykładach		15
2. Uczestnictwo w zajęciach laboratoryjnych - warsztatowych		15
3. Przygotowanie projektu z opracowaniem wymaganych artefktów		25
4. Przygotowanie do zaliczenia przedmiotu		20
<b>Obciążenie pracą studenta</b>		
<b>forma aktywności</b>	<b>godzin</b>	<b>ECTS</b>
Łączny nakład pracy	75	3
Zajęcia wymagające bezpośredniego kontaktu z nauczycielem	30	2
Zajęcia o charakterze praktycznym	45	1