

KARTA OPISU MODUŁU KSZTAŁCENIA		
Nazwa modułu/przedmiotu Zarządzanie projektami informatycznymi		Kod 1010332521010337154
Kierunek studiów Informatyka	Profil kształcenia (ogólnoakademicki, praktyczny) (brak)	Rok / Semestr 1 / 2
Ścieżka obieralności/specjalność Technologie informatyczne	Przedmiot oferowany w języku: polski	Kurs (obligatoryjny/obieralny) obligatoryjny
Stopień studiów: II stopień	Forma studiów (stacjonarna/niestacjonarna) stacjonarna	
Godziny Wykłady: 15 Ćwiczenia: - Laboratoria: 15 Projekty/seminaria: -		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 nauki techniczne		Podział ECTS (liczba i %) 3 100% 3 100%
Odpowiedzialny za przedmiot / wykładowca: dr inż. Tomasz Piaścik email: Tomasz.Piascik@put.poznan.pl tel. +48 61 665 28 77 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: 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		
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 sprawdzianu pisemnego z uwzględnieniem aktywności na zajęciach. Zaliczenie ćwiczeń projektowych na podstawie oceny za wykonanie przydzielonych studentowi zadań.		
Treści programowe		

<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>		
<p>Literatura podstawowa:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Wysocki R. K., Efektywne zarządzanie projektami: tradycyjne, zwinne, ekstremalne, Wydanie VI, Helion S.A. 2013 2. Cobb C. G., Zrozumieć Agile Project Management. Równowaga kontroli i elastyczności, APN Promise, Warszawa 2012 3. Rubin K. S., Scrum: praktyczny przewodnik po najpopularniejszej metodyce Agile, Helion S.A., Gliwice 2014 		
<p>Literatura uzupełniająca:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Stellman A., Greene J., Agile: przewodnik po zwinnych metodykach programowania, Helion S.A., Gliwice 2015 2. Berkun S., Sztuka zarządzania projektami, One Press, Helion S.A., Gliwice 2006 3. Schwaber K., Sutherland J., Tworzenie oprogramowania w 30 dni. Programuj zwinnie i szybko, Helion S.A., Gliwice 2013 4. Marasco J., Zarządzanie projektami informatycznymi, Helion S.A., Gliwice 2006 5. Lacey M., Scrum: praktyczny przewodnik dla początkujących, Helion S.A., Gliwice 2014 6. DeMarco T., Zdażyć przed terminem, opowieść o zarządzaniu projektami, Studio Emka, 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 laboratoryjnych - warsztatowych		15
3. Przygotowanie projektu z opracowaniem wymaganych artefktów		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	2
Zajęcia o charakterze praktycznym	45	1