



## KARTA OPISU PRZEDMIOTU - SYLABUS

Nazwa przedmiotu

Zarządzanie projektami [S2Inf1E-IO>ZP]

### Przedmiot

Kierunek studiów

Informatyka/Computing

Rok/Semestr

1/1

Studia w zakresie (specjalność)

Inżynieria oprogramowania

Profil studiów

ogólnoakademicki

Poziom studiów

drugiego stopnia

Język oferowanego przedmiotu

angielski

Forma studiów

stacjonarne

Wymagalność

obligatoryjny

### Liczba godzin

Wykład

20

Laboratorium

30

Inne

0

Ćwiczenia

10

Projekty/seminaria

0

### Liczba punktów ECTS

4,00

### Koordynatorzy

prof. dr hab. inż. Jerzy Nawrocki  
jerzy.nawrocki@put.poznan.pl

### Wykładowcy

### Wymagania wstępne

Student powinien posiadać podstawową wiedzę z zakresu inżynierii oprogramowania oraz podstawową wiedzę związaną z wykorzystaniem narzędzi informatycznych..

### Cel przedmiotu

Celem przedmiotu jest pomoc w przygotowaniu się do pełnienia roli lidera/kierownika w małych przedsiębiorstwach programistycznych. Przedmiot kładzie szczególny nacisk na synkretyczne podejście do metodyk zarządzania przedsiębiorstwami programistycznymi.

### Przedmiotowe efekty uczenia się

Wiedza:

1. ma zaawansowaną wiedzę szczegółową dotyczącą metodyk zarządzanie projektami ze szczególnym uwzględnieniem metodyki prince2 i scrum.
2. ma zaawansowaną i szczegółową wiedzę o procesach zachodzących w cyklu życia projektów informatycznych.
3. zna organizacyjne i ekonomiczne uwarunkowania działalności firm informatycznych

## Umiejętności:

1. potrafi posługiwać się narzędziami informatycznymi przydatnymi w zarządzaniu przedsiębiorstwami informatycznymi
2. potrafi — przy formułowaniu i rozwiązywaniu zadań inżynierskich — integrować wiedzę informatyczną z wybranymi elementami nauk o zarządzaniu (zarządzanie ryzykiem) oraz psychologii (teorie motywacji)
3. potrafi poprawnie użyć wybraną metodę szacowania pracochłonności wytwarzania oprogramowania
4. potrafi ocenić przydatność metod i narzędzi służących do zarządzania projektami oraz dostrzec ograniczenia tych metod i narzędzi
5. potrafi — zgodnie z podanymi założeniami, uwzględniającymi aspekty pozatechniczne — zaplanować przedsięwzięcie programistyczne, używając właściwych metod, technik i narzędzi, w tym przystosowując do tego celu znane praktyki rozwoju i pielęgnacji oprogramowania
6. potrafi współdziałać w zespole, przyjmując w nim różne role, w tym role o charakterze kierowniczym

## Kompetencje społeczne:

1. rozumie, że w informatyce wiedza i umiejętności bardzo szybko stają się przestarzałe
2. rozumie znaczenie wykorzystywania najnowszej wiedzy z zakresu informatyki w rozwiązywaniu problemów badawczych i praktycznych

## Metody weryfikacji efektów uczenia się i kryteria oceny

Efekty uczenia się przedstawione wyżej weryfikowane są w następujący sposób:

Efekty uczenia się przedstawione wyżej weryfikowane są w następujący sposób:

### 1. Ocena formująca:

- a) wykłady i ćwiczenia: na podstawie dyskusji oraz testu
- b) laboratoria: na podstawie zadań oraz testów

### 2. Ocena podsumowująca:

- a) wykłady i ćwiczenia: Student może łącznie zdobyć 0-100 punktów. Ocena końcowa, jedna dla wykładów i ćwiczeń, wyznaczana jest w następujący sposób: powyżej 90 pkt. ocena 5.0 (A), (80, 90] punktów -> ocena 4.5 (B), (70, 80] punktów ocena 4.0 (C), (60;70] punktów -> 3.5 (D), (50, 60] punktów -> 3.0 (E); 50 lub mniej punktów daje ocenę 2.0 (F).
- b) laboratoria: Student może łącznie zdobyć 0-100 punktów. Ocena końcowa z laboratoriów jest wyznaczana w następujący sposób: powyżej 90 pkt. ocena 5.0 (A), (80, 90] punktów -> ocena 4.5 (B), (70, 80] punktów ocena 4.0 (C), (60;70] punktów -> 3.5 (D), (50, 60] punktów -> 3.0 (E); 50 lub mniej punktów daje ocenę 2.0 (F).

## Treści programowe

Metodyki klasyczne a metodyki zwinne

Formułowanie celu projektu

Zarządzanie ryzykiem

Zarządzanie zespołem w projektach programistycznych

Zarządzanie wymaganiami

Zarządzanie jakością i zmianą w projekcie IT

Planowanie w projektach programistycznych

## Tematyka zajęć

Metodyki klasyczne a metodyki zwinne

Formułowanie celu projektu

Zarządzanie ryzykiem

Zarządzanie zespołem w projektach programistycznych

Zarządzanie wymaganiami

Zarządzanie jakością i zmianą w projekcie IT

Planowanie w projektach programistycznych

## Metody dydaktyczne

Wykłady: prezentacje multimedialne

Ćwiczenia i laboratoria: prezentacje multimedialne, przykłady prezentowane na tablicy, zadania stawiane studentom, dyskusje

## Literatura

### Podstawowa

1. OGC, Managing Successful Projects with PRINCE2, 2009
2. Ken Schwaber, Jeff Sutherland, The Scrum Guide, 2011 (online).

### Uzupełniająca

1. S. Covey, 7 habits of highly effective people
2. PMI, Project Management Body of Knowledge

## Bilans nakładu pracy przeciętnego studenta

	Godzin	ECTS
Łączny nakład pracy	100	4,00
Zajęcia wymagające bezpośredniego kontaktu z nauczycielem	60	2,50
Praca własna studenta (studia literaturowe, przygotowanie do zajęć laboratoryjnych/ćwiczeń, przygotowanie do kolokwium/egzaminu, wykonanie projektu)	40	1,50