

KARTA PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	0613-2INF-C33-ZPI	
Nazwa przedmiotu w języku	polskim	Zarządzanie projektami informatycznymi IT Project Management
	angielskim	

1. USYTUOWANIE PRZEDMIOTU W SYSTEMIE STUDIÓW

1.1. Kierunek studiów	Informatyka
1.2. Forma studiów	stacjonarne
1.3. Poziom studiów	studia I-stopnia
1.4. Profil studiów	ogólnoakademicki
1.5. Osoba przygotowująca kartę przedmiotu	Małgorzata Żabińska-Rakoczy
1.6. Kontakt	malgorzata.zabinska-rakoczy@ujk.edu.pl

2. OGÓLNA CHARAKTERYSTYKA PRZEDMIOTU

2.1. Język wykładowy	polski
2.2. Wymagania wstępne	Bazy danych, Programowanie obiektowe Inżynieria oprogramowania

3. SZCZEGÓŁOWA CHARAKTERYSTYKA PRZEDMIOTU

3.1. Forma zajęć	wykłady, laboratorium, projekt	
3.2. Miejsce realizacji zajęć	zajęcia w pomieszczeniu dydaktycznym UJK, e-learning	
3.3. Forma zaliczenia zajęć	wykłady – zaliczenie, laboratorium – zaliczenie z oceną projekt – zaliczenie.	
3.4. Metody dydaktyczne	wykład wspomagany slajdami, praca własna studentów na komputerze, ćwiczenia lab.	
3.5. Wykaz literatury	podstawowa	<ol style="list-style-type: none"> 1. Berkun S., „Sztuka zarządzania projektami” 2. Flasiński M., „Zarządzanie projektami informatycznymi”, 3. Koszłajda A., „Zarządzanie projektami IT. Przewodnik po metodykach”, 4. Phillips J., „Zarządzanie projektami IT”, 5. Wolf H., „Zwinne projekty w klasycznej organizacji Scrum, Kanban, XP”
	uzupełniająca	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kroll, P. , Kruchten, P. „ Rational Unified process od strony praktycznej”, 2. Pressman R. S., „Praktyczne podejście do inżynierii oprogramowania”, 3. Sommerville I.,: „Inżynieria oprogramowania”. 4. PMBoK – materiały z Internetu, 5. PRINCE 2 – materiały z Internetu.

4. CELE, TREŚCI I EFEKTY UCZENIA SIĘ

4.1 Cele przedmiotu

Wykład:

- C1. Przedstawienie studentom głównych zagadnień związanych z zarządzaniem przedsięwzięciem projektowym w dziedzinie IT
- C2. Zaznajomienie się z procesami projektu, ich interakcją, podejmowanymi czynnościami i wynikami prac
- C3. Poznanie technik związanych z procesem inicjacji projektu, opis (karta) projektu
- C4. Przedstawienie podstaw do planowania projektu, analiza celów i produktów, zadań, tworzenie harmonogramu prac
- C5. Pokazanie potencjalnych problemów, zagrożeń i ryzyka dla projektu.
- C6. Dobór zespołu projektowego.
- C7. Poznanie elementów ogólnych metodyk zarządczych (PMBoK, PRINCE 2), wytwórczych i adaptacyjnych

Laboratorium

- C1. Zaznajomienie się z głównymi elementami organizacji prac projektowych
- C2. Opanowanie procesu inicjacji projektu, opis projektu, karty projektu i ich znaczenie
- C3. Opanowanie analizy celów i zadań, tworzenie struktury podziału prac,
- C4. Poznanie podstaw planowania projektu

- C5. Poznanie podstaw zarządzania czasem i kosztem
- C6. Poznanie elementów procesu zarządzania ryzykiem i zmianami
- C7. Poznanie metod usprawnienia procesu projektowania, elementów zarządzania jakością
- C8. Zaznajomienie się z koncepcjami doboru zespołu projektowego

4.2 Treści programowe

Wykład:

1. Przedstawienie studentom głównych zagadnień związanych z zarządzaniem przedsięwzięciem projektowym w dziedzinie IT
2. Zaznajomienie się z procesami projektu, podejmowanymi czynnościami i wynikami prac
3. Rozpoczęcie prac (gromadzenie informacji n.t. przedsięwzięcia, identyfikacja wymagań),
4. Planowanie projektu (studium wykonalności, określanie strategii, budżetu, kamieni milowych, planów awaryjnych), Tworzenie struktury podziału prac (definiowanie harmonogramu),
5. Organizowanie zespołu projektowego (tworzenie zespołu, przydział zadań, zarządzanie zespołem podczas realizacji),
6. Zarządzanie przebiegiem projektu i obsługa sytuacji kryzysowych powstałych przy realizacji przedsięwzięcia,
7. Zarządzanie ryzykiem (identyfikacja, analiza i minimalizacja ryzyka),
8. Zarządzanie zmianami (sprawowanie kontroli nad zmianami),
9. Zarządzanie jakością (definiowanie i zapewnianie jakości).
10. Podstawowe elementy wybranych metodyk wspomagających zarządzanie projektem informatycznym: wytwórczych (RUP, MSF), wytwórczych adaptacyjnych (Agile, Scrum), metodyk zarządczych (PMI, PRINCE 2), organizacyjnych (CMMI, ITIL, COBIT).

Ćwiczenia laboratoryjne:

1. Wybór projektu do ćwiczenia technik zarządzania projektami informatycznymi, analiza możliwości wykorzystania projektów z inżynierii oprogramowania, projektu zespołowego
2. Audytowanie wewnętrzne własnych projektów (z IO), tworzenie przemyślanej listy uwag i poprawek
3. Poznanie technik związanych z procesem inicjacji projektu i różnymi formami opisu (Karta Projektu KISS, Project Charter, Project Identification Document, Project Charter Six Sigma),
4. Tworzenie opisu własnego projektu (Karta Projektu KISS), weryfikacja i rozwinięcie
5. Tworzenie podstawy do planowania projektu, analiza celów, produktów, zadań. Tworzenie szkiców struktury Podziału Prac (Work Breakdown Structure – WBS, PBS)
6. Praktyczne planowanie czasu, tworzenie harmonogramu prac dla własnego projektu (Gantt Chart)
7. Problem zagrożeń i ryzyk dla projektu. Identyfikacja ryzyk na podstawie ich kategoryzacji
8. Analiza i ocena ryzyk. Szacownie urzeczywistnienia się ryzyka, wskazywanie środków zaradczych
9. Elementy zarządzania zmianami. Ocena doboru do zespołu projektowego. Role techniczne i zasady Belbina.
10. Prezentacje prac własnych, ocena.

4.3 Przedmiotowe efekty uczenia się

Efekt	Student, który zaliczył przedmiot	Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się
w zakresie WIEDZY:		
W01	zna metodyki wytwórcze oraz elementy metodyk innych klas	INF1A_W11 INF1A_W12
W02	zna problemy powstające przy zarządzaniu projektem IT	INF1A_W11 INF1A_W12
W03	objaśnia kolejne etapy, fazy, kroki i czynności projektowania	INF1A_W12 INF1A_W14 INF1A_W15
w zakresie UMIEJĘTNOŚCI:		
U01	formułuje harmonogram prac projektowych, podział prac	INF1A_U07 INF1A_U10 INF1A_U14 INF1A_U19
U02	modeluje w UML główne elementy systemu	INF1A_U07 INF1A_U10 INF1A_U14

		INF1A_U19
U03	opracowuje dokumentację projektową, fragmenty implementacji	INF1A_U07 INF1A_U10 INF1A_U14 INF1A_U19
U04	jest świadomy potrzeby komunikacji w zespole projektowym	INF1A_U22
U05	wykazuje aktywność przy współpracy w zespole	INF1A_U22
w zakresie KOMPETENCJI SPOŁECZNYCH:		
K01	potrafi określić priorytety służące realizacji zadania oraz zaplanować pracę	INF1A_K01

4.4 Sposoby weryfikacji osiągnięcia przedmiotowych efektów uczenia się																		
Efekty przedmiotowe (symbol)	Sposób weryfikacji (+/-)																	
	Kolokwium			Projekt			Aktywność na zajęciach			Praca własna			Praca w grupie					
	Forma zajęć			Forma zajęć			Forma zajęć			Forma zajęć			Forma zajęć					
	W	L	P	W	L	P	W	L	P	W	L	P	W	L	P			
W01		+				+	+	+		+			+					
W02		+				+	+	+		+			+					
W03		+				+	+	+		+			+					
U01						+					+				+			
U02						+					+				+			
U03						+					+				+			
U04		+				+						+			+			
U05		+				+						+			+			
K01		+				+						+			+			

4.5 Kryteria oceny stopnia osiągnięcia efektów uczenia się		
Forma zajęć	Ocena	Kryterium oceny
wykład (W)	3	co najmniej 50% i nie więcej niż 60% łącznej liczby punktów możliwych do uzyskania
	3,5	ponad 60% i nie więcej niż 70% łącznej liczby punktów możliwych do uzyskania
	4	ponad 70% i nie więcej niż 80% łącznej liczby punktów możliwych do uzyskania
	4,5	ponad 80% i nie więcej niż 90% łącznej liczby punktów możliwych do uzyskania
	5	ponad 90% liczby punktów możliwych do uzyskania
laboratorium (L)	3	co najmniej 50% i nie więcej niż 60% łącznej liczby punktów możliwych do uzyskania
	3,5	ponad 60% i nie więcej niż 70% łącznej liczby punktów możliwych do uzyskania
	4	ponad 70% i nie więcej niż 80% łącznej liczby punktów możliwych do uzyskania
	4,5	ponad 80% i nie więcej niż 90% łącznej liczby punktów możliwych do uzyskania
	5	ponad 90% liczby punktów możliwych do uzyskania
Projekt (P)	3	co najmniej 50% i nie więcej niż 60% łącznej liczby punktów możliwych do uzyskania
	3,5	ponad 60% i nie więcej niż 70% łącznej liczby punktów możliwych do uzyskania
	4	ponad 70% i nie więcej niż 80% łącznej liczby punktów możliwych do uzyskania
	4,5	ponad 80% i nie więcej niż 90% łącznej liczby punktów możliwych do uzyskania
	5	ponad 90% liczby punktów możliwych do uzyskania

5 BILANS PUNKTÓW ECTS – NAKŁAD PRACY STUDENTA

Kategoria	Obciążenie studenta	
	Studia stacjonarne	Studia niestacjonarne
LICZBA GODZIN REALIZOWANYCH PRZY BEZPOŚREDNIM UDZIALE NAUCZYCIELA /GODZINY KONTAKTOWE/	90	
Udział w wykładach*	30	
Udział w laboratoriach*	30	
Realizacja projektu własnego	30	
SAMODZIELNA PRACA STUDENTA /GODZINY NIEKONTAKTOWE/	60	
Przygotowanie do laboratorium*	25	
Przygotowanie do egzaminu/kolokwium*	15	
Zebrań materiałów do projektu, kwerenda internetowa*	15	
Opracowanie prezentacji multimedialnej*	5	
ŁĄCZNA LICZBA GODZIN	150	
PUNKTY ECTS za przedmiot	6	

*niepotrzebne usunąć

Przyjmuję do realizacji (data i czytelne podpisy osób prowadzących przedmiot w danym roku akademickim)

.....