



Akademia Nauk Stosowanych
im. Hipolita Cegielskiego w Gnieźnie Uczelnia Państwowa

SYLABUS

Pozycja przedmiotu w planie:		R.4\S.7-2
1. OGÓLNY OPIS PRZEDMIOTU		
1	Nazwa modułu	Moduł zajęć kierunkowych (obieralny)
2	Nazwa przedmiotu	Zwinne metodyki zarządzania projektami
3	Kierunek studiów	Informatyka
4	Poziom studiów	Pierwszy
5	Forma studiów	Niestacjonarne
6	Profil studiów	Praktyczny
7	Rok studiów	Czwarty
8	Semestr przedmiotu	Siódmy
9	Jednostka prowadząca kierunek studiów	Instytut Nauk Technicznych
10	Liczba punktów ECTS	3
11	Sposób zaliczenia:	Zaliczenie
12	Imię i nazwisko nauczyciela (li) akademickiego (ich), stopień lub tytuł naukowy, adres e-mail	dr inż. Łukasz Józefowski l.jozefowski@ans-gniezno.edu.pl
13	Imię i nazwisko koordynatora(ów) przedmiotu, stopień lub tytuł naukowy, adres e-mail	dr inż. Łukasz Józefowski l.jozefowski@ans-gniezno.edu.pl
14	Język wykładowy	Polski
15	Tryb prowadzenia zajęć	W kontakcie
16	Sposób prowadzenia zajęć	Synchroniczny
17	Narzędzia informatyczne wykorzystywane do prowadzenia zajęć, udostępniania materiałów i komunikacji ze studentami	Platforma Moodle, MS Teams
15	Przedmioty wprowadzające	-
16	Wymagania wstępne	1. Gotowość do współpracy w grupie . 2. Komunikatywność
17	Cele przedmiotu:	
C1	Przekazanie studentom teoretycznej i praktycznej wiedzy o zwinnym zarządzaniu projektami	
C2	Poznanie procesów związanych z metodyką SCRUM	
C3	Przygotowanie absolwenta do pracy w charakterze SCRUM Mastera, przygotowanie do certyfikowanego egzaminu Certified SCRUM Master	
18	Forma zajęć, liczba godzin wymagająca bezpośredniego udziału nauczyciela akademickiego, liczba godzin nakładu pracy studenta	
Forma zajęć		Liczba godzin

1. Wykład		8
2. Projekt		16
Suma godzin		24
lp.	Całkowity nakład pracy studenta	
1.	Nakład pracy związany z zajęciami wymagającymi bezpośredniego udziału nauczyciela akademickiego wynosi:	Godzinowe obciążenie studenta
	24	
	Nakład pracy związany z zajęciami wymagającymi bezpośredniego udziału nauczyciela akademickiego wynosi24..... godzin, co odpowiada0.75..... punktom ECTS.	
2	Bilans nakładu pracy studenta: 1. Przygotowanie do zajęć 2. Samodzielne studiowanie materiałów Łączny nakład pracy studenta wynosi.....56..... godzin, co odpowiada.....2,25.. punktom ECTS.	...56.....godzin
3	Łączny nakład pracy studenta (pozycja 1+2)80.....godzin
4	Punkty ECTS za przedmiot3.....ECTS
5	Liczba punktów ECTS, którą student musi osiągnąć w ramach zajęć o charakterze praktycznym w tym zajęć laboratoryjnych, warsztatowych, projektowych2.....ECTS
Efekty uczenia się - wiedza	K_W25: ma podstawową wiedzę związaną z teorią i podstawowymi zasadami i metodami komunikacji społecznej i biznesowej oraz etyki zawodowej. K_W26: ma podstawową wiedzę niezbędną do rozumienia pozatechnicznych uwarunkowań działalności inżynierskiej w informatyce; zna mechanizmy tworzenia zorganizowanych form działania; zna zasady: ochrony danych osobowych, ochrony własności intelektualnej, etyki zawodowej.	
Efekty uczenia się - umiejętności	K_U02: potrafi porozumiewać się, przy użyciu różnych specjalistycznych terminologii oraz technik, w środowisku zawodowym oraz w innych środowiskach w celu upowszechnienia wiedzy z zakresu informatyki. K_U28: wykorzystując doświadczenie zdobyte w środowisku zawodowym informatyków potrafi przeprowadzić wstępną analizę ekonomiczną i zastosować wiedzę z zakresu zarządzania, nauk społecznych i prawnych (K_U28)	
Efekty uczenia się – kompetencje społeczne	K_K02: ma świadomość ważności i rozumie pozatechniczne aspekty i skutki działalności inżyniera-informatyka, w tym jej wpływ na środowisko i związaną z tym odpowiedzialność za podejmowane decyzje; dba o dobre tradycje zawodu informatyka. K_K04: ma świadomość odpowiedzialności za pracę własną oraz gotowość podporządkowania się zasadom pracy w zespole i ponoszenia odpowiedzialności za wspólnie realizowane zadania, potrafi określić priorytety służące realizacji określonego przez siebie lub zespół zadania	

3. TREŚCI PROGRAMOWE ODNIESIONE DO EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

Forma zajęć	Treści programowe	liczba godzin
-------------	-------------------	---------------

Forma: Wykład/projekt		
	W: Wprowadzenie do zarządzania projektami. Różnice między podejściem tradycyjnym a zwinnym. Zasady i etapy zarządzania projektami w perspektywie zmieniających się potrzeb i oczekiwań klienta oraz otoczenia. Wprowadzenie do metodyki SCRUM. Szczegółowe omówienie aspektów i procesów metodyki SCRUM w odniesieniu do modelu tradycyjnego.	8
	P:Przeprowadzenie projektu zespołowego w metodyce SCRUM, Symulacja pracy w SCRUM w różnych rolach (członek zespołu, product owner, scrum master)	16

4. LITERATURA	
Literatura podstawowa	Wysocki R., <i>Efektywne zarządzanie projektami.</i> Gliwice : Wydawnictwo Helion , cop. 2018
Literatura uzupełniająca	Jerzy Kisielnicki, Anna Maria Misiak "Podejście agile versus waterfall w projektowaniu zaawansowanych systemów informatycznych zarządzania", <i>Przegląd organizacji</i> . - 2017, nr 8, s.27-33

5. METODY DYDAKTYCZNE	
Forma	Metody dydaktyczne
Wykład	Wykład informacyjny, konwersatoryjny
Projekt	Ćwiczeniowo-praktyczna

6. METODY I KRYTERIA OCENIANIA	
Forma zajęć: Wykład	Forma zaliczenia: Pisemna (Test)
Uzyskane punkty są przeliczane na oceny według następującej skali: Procent punktów Ocena 91-100% Bardzo dobry 85-90% Dobry plus 76-84% Dobry 66-75% Dostateczny plus 51-65% Dostateczny 0-50% Niedostateczny	
Opis: Pisemne sprawdzenie wiedzy. Test z pytaniami zamkniętymi i/lub otwartymi	
Forma zajęć: Projekt	Forma zaliczenia: Wybrany projekt w przedsiębiorstwie
Uzyskane punkty są przeliczane na oceny według następującej skali: Procent punktów Ocena 91-100% Bardzo dobry 85-90% Dobry plus 76-84% Dobry 66-75% Dostateczny plus 51-65% Dostateczny 0-50% Niedostateczny	
Opis: Udział w wybranym projekcie i ocena pracy w tym projekcie zgodnie z metodologią SCRUM	
Warunkiem zaliczenia przedmiotu jest uzyskanie powyżej 50% punktów	

Zatwierdzenie karty opisu zajęć	
Stanowisko	Podpis

	Tytuł/stopień naukowy, imię nazwisko	
Opracował	dr inż. Łukasz Józefowski	
Zatwierdził	Dyrektor Instytutu Nauk Technicznych	