

KARTA MODUŁU

I. OGÓLNE INFORMACJE O MODULE						
COLLEGIUM WITELONA UCZELNIA PAŃSTWA WYDZIAŁ NAUK TECHNICZNYCH I EKONOMICZNYCH						
Kierunek studiów:	INFORMATYKA					
Poziom studiów:	studia pierwszego stopnia					
Profil studiów:	praktyczny					
Forma studiów:	stacjonarne/niestacjonarne					
Nazwa modułu:	Wprowadzenie do zarządzania projektami deweloperskimi					
Rodzaj modułu:	Obowiązkowy					
Język wykładowy:	Język polski*					
Rok studiów:	3	Formy prowadzenia zajęć wraz z liczbą godzin dydaktycznych:				
Semestr:	5	Wykład	Ćwiczenia	Laboratorium	Projekt	Seminarium
Liczba punktów ECTS ogółem:	5	15/12	-	30/12	-	-
Forma zaliczenia:	Zaliczenie					
Wymagania wstępne:						
II. CELE KSZTAŁCENIA						
Cele kształcenia:						
Cel 1: Przedstawić sposoby i metodyki prowadzenia projektów programistycznych Cel 2: Przedstawić role w zespole programistycznym Cel 3: Przedstawić problemy związane z szacowaniem i specyfikowaniem projektów programistycznych						
III. EFEKTY UCZENIA SIĘ WRAZ Z ODNIESIENIEM DO EFEKTÓW KIERUNKOWYCH ORAZ METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW						
Efekt	Student, który zaliczył moduł w zakresie:	Odniesienie do efektów kierunkowych	Metody weryfikacji			
wiedzy:						
W1	Zna wady i zalety zwinnego podejścia do zarządzania projektami programistycznymi	K1I_W01	Kolokwium			
W2	Zna kompetencje i obowiązki programistów, lidera zespołu, Product Ownera, Scrum Mastera oraz innych osób w projekcie	K1I_W15	Kolokwium			
umiejętności:						
U1	Potrafi skonstruować czytelną dla programistów oraz klientów specyfikację projektową	K1I_U03	Zajęcia laboratoryjne			
kompetencji społecznych:						
K1	Potrafi pracować w zespole programistycznym	K1I_K01	Zajęcia laboratoryjne			
IV. TREŚCI PROGRAMOWE						
Treści programowe (tematyka zajęć, zaprezentowana z podziałem na poszczególne formy zajęć z określeniem liczby godzin potrzebnych na ich realizację)						
Wykłady:						
Kod	Tematyka zajęć	Liczba godzin S/N				
w1	Manifest i zasady Agile	2/2				
w2	Lean software development	2/2				
w3	SCRUM i empiryczna kontrola procesu	2/2				

w4	Role w zespole programistycznym	2/2
w5	Podstawy komunikacji	2/2
w6	Zarządzanie projektem	2/2
w7	Estymowanie projektów programistycznych	2/2
w8	Kolokwium zaliczeniowe	1/2
Laboratoria:		
Kod	Tematyka zajęć	Liczba godzin S/N
I1	Wprowadzenie do narzędzi zarządzania projektami programistycznymi	6/3
I2	Estymowanie długości projektu	6/3
I3	Kierowanie pracą zespołową	4/2
I4	Uczestnictwo w pracy zespołowej	4/2
I5	Tworzenie specyfikacji projektu	4/2
I6	Rozdzielanie zadań i podział ról w projekcie	4/2
I7	Praca z Product Ownerem i Scrum Masterem	2/2
V. METODY KSZTAŁCENIA, NARZĘDZIA DYDAKTYCZNE		
<p>1. Metody kształcenia:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● wykład multimedialny ● praca projektowa <p>2. Narzędzia (środki) dydaktyczne:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● prezentacje multimedialne ● internet ● dyskusja ze studentami na temat wybranych tematów 		
VI. FORMA I KRYTERIA ZALICZENIA MODUŁU		
<p>Forma zaliczenia modułu. Zaliczenie</p> <p>Kryteria oceny formującej***: 1. Aktywność na wykładach</p> <p>Kryteria oceny podsumowującej*** 1. Kolokwium na wykładzie 2. Praca podczas zajęć laboratoryjnych</p> <p>Ocena podsumowująca***: Ocena z modułu: średnia ocen podsumowujących</p>		
VII. BILANS PUNKTÓW ECTS - NAKŁAD PRACY STUDENTA		
Kategoria		Obciążenie studenta
Liczba godzin realizowanych przy bezpośrednim udziale nauczyciela (godziny kontaktowe)		45/24
Udział w wykładach		15/12
Udział w innych formach zajęć: zajęcia laboratoryjne		30/12
Inne (jakie?)		
Samodzielna praca studenta (godziny niekontaktowe)		80/101
Przygotowanie do wykładu		30/30
Przygotowanie do innych form zajęć: zajęcia laboratoryjne		30/50
Przygotowanie do egzaminu		0/0
Przygotowanie do zaliczenia innych zajęć: zajęcia laboratoryjne		15/15
Inne (np. gromadzenie materiałów do projektu, kwerenda internetowa, opracowanie prezentacji multimedialnej itp.)		5/6

Łączna liczba godzin	125
Punkty ECTS za moduł	5
VIII. ZALECANA LITERATURA	
Literatura podstawowa: 1. Mike Cohn, Agile. Metodyki zwinne w planowaniu projektów, Helion, 2018 2. Mariusz Chrapko, Scrum. O zwinnym zarządzaniu projektami, Helion, 2014	
Literatura uzupełniająca: 1. Adam Koszłajda, Zarządzanie projektami IT. Przewodnik po metodykach, e-book, 2012	

*należy odpowiednio wypełnić

**należy wpisać formę/formy przypisane do modułu określone w programie studiów (wykład, ćwiczenia, seminarium, konwersatorium, lektorat, laboratorium, warsztat, projekt, zajęcia praktyczne, zajęcia terenowe, zajęcia wychowania fizycznego, praktyka zawodowa, inne)

*** proszę wpisać odpowiednie kryteria oceny formującej i podsumowującej