

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 na ocenę					
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

1. Metody kształcenia:

- wykład multimedialny
- praca projektowa

2. Narzędzia (środki) dydaktyczne:

- prezentacje multimedialne
- internet
- dyskusja ze studentami na temat wybranych tematów

VI. FORMA I KRYTERIA ZALICZENIA MODUŁU

Sposób zaliczenia:

zaliczenie na ocenę

Formy zaliczenia:

Zadania w trakcie zajęć oraz kolokwium pisemne

Podstawowe kryteria oceny:

1. Kolokwia pisemne
- 50-59% - ocena dostateczna,
60-69% - ocena dostateczna plus,
70-79% - ocena dobra,
80-89% - ocena dobra plus,
powyżej 90% - ocena bardzo dobra

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
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
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 Koszlajda, Zarządzanie projektami IT. Przewodnik po metodykach, e-book, 2012	