

KARTA MODUŁU

I. OGÓLNE INFORMACJE O MODULE

COLLEGIUM WITELONA UCZELNIA PAŃSTWOWA 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:	Moduł do wyboru - specjalność – Programowanie aplikacji mobilnych i internetowych					
Język wykładowy:	Język polski*					
Rok studiów:	3	Formy prowadzenia zajęć wraz z liczbą godzin dydaktycznych:				
Semestr:	5	Wykład**	Projekt**			
Liczba punktów ECTS ogółem:	5	15/12	15/12			
Forma zaliczenia:	Zaliczenie z oceną					
Wymagania wstępne:	brak					

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

Efekt uczenia się	Student, który zaliczył moduł w zakresie:	Odniesienie do efektów kierunkowych
wiedzy:		
W1	Zna wady i zalety zwinnego podejścia do zarządzania projektami programistycznymi	K1I_W03
W2	Zna kompetencje i obowiązki programistów, lidera zespołu, Product Ownera, Scrum Mastera oraz innych osób w projekcie	K1I_W10
W3	Zna specyfikę prowadzenia projektów programistycznych jako przedsięwzięć biznesowych, w tym metody szacowania pracochłonności i kosztów (estymacja), zasady zarządzania jakością procesu wytwórczego (zgodnie z metodykami zwinnymi) oraz rolę komunikacji w organizacji zespołu deweloperskiego.	K1I_W15
umiejętności:		
U1	Potrafi skonstruować czytelną dla programistów oraz klientów specyfikację projektową	K1I_U01
U2	Potrafi opracować założenia projektowe w formie rejestru wymagań (Product Backlog) i historyjek użytkownika (User Stories) oraz przygotować i przeprowadzić prezentację wyników prac zespołu (np. w formie przeglądu sprintu), wykorzystując narzędzia multimedialne do wizualizacji postępów i statystyk projektu.	K1I_U03
U3	Potrafi wykorzystać metody estymacji (oparte na ciągach liczbowych, np. Planning Poker) oraz analizować ilościowe wskaźniki projektu (wykresy spalania, prędkość zespołu) do monitorowania postępów prac. Wykorzystuje specjalistyczne oprogramowanie wspierające zarządzanie (np. Jira, Trello) do organizacji i realizacji zadań inżynierskich	K1I_U06
U4	Potrafi zorganizować i przeprowadzić proces wytwarzania systemu informatycznego zgodnie z wybraną metodyką (np. Scrum), wykorzystując techniki planowania (User Stories, Poker Planning) oraz narzędzia do zarządzania zadaniami w celu terminowej realizacji projektu.	K1I_U13

kompetencji społecznych:		
-	-	-
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	Zapoznanie z treścią karty modułu. Metodyki zarządzania projektami informatycznymi	2/2
W2	Role w zespole programistycznym	2/2
W3	Analiza zadań projektowych	2/2
W4	Estymowanie pracochłonności zadań	2/1
W5	Zarządzanie projektem	2/1
W6	Podstawy komunikacji w projekcie informatycznym	2/1
W7	Dokumentacja projektowa	2/2
W8	Podsumowanie materiału	1/1
Projekt**:		
Kod	Tematyka zajęć	Liczba godzin S/N
P1	Zapoznanie z treścią karty modułu. Wprowadzenie do narzędzi zarządzania projektami programistycznymi	6/2
P2	Estymowanie długości projektu	6/2
P3	Kierowanie pracą zespołową	4/2
P4	Uczestnictwo w pracy zespołowej	4/2
P5	Tworzenie specyfikacji projektu	4/2
P6	Rozdzielanie zadań i podział ról w projekcie	4/2
P7	Praca z Product Ownerem i Scrum Masterem	2/1
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		
1. Forma zaliczenia modułu: wykład: - zaliczenie z oceną projekt: - zaliczenie z oceną 2. Sposób weryfikacji i oceniania efektów uczenia się: wykład: - kolokwium pisemne: projekt: - zaliczenie z oceną: przygotowanie referatu kryteria oceny: 51% - 60% - ocena dostateczna, 61% - 70% - ocena dostateczna plus, 71% - 80% - ocena dobra, 81% - 90% - ocena dobra plus, 91% - 100% - ocena bardzo dobra, 3. Podstawowe kryteria oceny lub wymagania egzaminacyjne określone są indywidualnie, jednak powinny zachować adekwatność wobec zaplanowanych efektów uczenia się		

VII. BILANS PUNKTÓW ECTS - NAKŁAD PRACY STUDENTA	
Kategoria	Obciążenie studenta S/N
Liczba godzin realizowanych przy bezpośrednim udziale nauczyciela (godziny kontaktowe)	30/24
Udział w wykładach	15/12
Udział w projekcie	15/12
Samodzielna praca studenta (godziny niekontaktowe)	95/101
Przygotowanie do wykładu	30/32
Przygotowanie do projektu	40/42
Przygotowanie do zaliczenia wykładu	15/16
Przygotowanie do zaliczenia projektu	10/11
Łączna liczba godzin	125
Punkty ECTS za moduł	5
VIII. ZALECANA LITERATURA	
Literatura podstawowa: 1. Chrapko, M., & Cohn, M. (2022). Scrum: o zwinym zarządzaniu projektami. Helion. 2. Cohn, M. (2018). <i>Agile : metodyki zwinne w planowaniu projektów</i> (R. Meryk, Tłum.). Wydawnictwo Helion.	
Literatura uzupełniająca: 1. Koszłajda A., Zarządzanie projektami IT. Przewodnik po metodykach, e-book, 2012	

Na kierunkach studiów, na których obowiązują standardy kształcenia oraz odrębne przepisy określone przez właściwego ministra, karty modułów powinny także uwzględniać powyższe uregulowania

*należy odpowiednio wypełnić

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