

# AKADEMIA TECHNICZNO-INFORMATYCZNA W NAUKACH STOSOWANYCH

## KARTA OPISU PRZEDMIOTU

<b>Wydział</b>		<b>Informatyki</b>	
<b>Kierunek</b>		<b>Informatyka</b>	
<b>Specjalność</b>		<b>Zarządzanie projektami IT</b>	
<b>Semestr</b>	<b>VI</b>	<b>Program studiów, dla którego obowiązuje sylabus</b>	<b>2024/2025</b>
<b>Stopień studiów</b>	<b>I</b>		

Nazwa przedmiotu	Teorie zarządzania w PM			
Kod przedmiotu	TZWPM			
Łączna liczba godzin	18	Tryb	stacjonarny	niestacjonarny
Profil kształcenia	Ogólnoakademicki (A)		Praktyczny (P)	
Forma zajęć	laboratorium			
Język przedmiotu	polski			
Liczba punktów ECTS	2			

<b>Prowadzący zajęcia</b>	
<b>Forma prowadzonych zajęć</b>	<b>Laboratorium</b>
<b>Wymiar zajęć</b>	<b>18 h</b>
<b>Stopień (tytuł) naukowy</b>	
<b>Imię</b>	
<b>Nazwisko</b>	

<b>Wymagania wstępne</b>	Znajomość podstaw inżynierii oprogramowania i cyklu życia projektu IT, podstawowa znajomość wybranych języków programowania.
<b>Założenia i cele przedmiotu</b>	Przedmiot koncentruje się na praktycznym wykorzystaniu teorii zarządzania w kontekście projektów IT, w tym zastosowaniu teorii motywacji, a także wiedzy o zarządzaniu zespołem i kulturą organizacyjną, etyce w projektach IT oraz o zarządzaniu zmianą. Studenci poznają teorie i modele organizacyjne, pozwalające lepiej rozumieć i wpływać na efektywność zespołów i procesów w projekcie.
<b>Metody dydaktyczne</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Prezentacje multimedialne.</li> <li>2. Pokazy przykładowych rozwiązań problemów.</li> <li>3. Rozwiązywanie zadań praktycznych.</li> </ol>

<b>Efekty uczenia się (odniesienie do charakterystyk poziomów Polskiej Ramy Kwalifikacji)</b>		<b>Odniesienie do efektów dla kierunku</b>	<b>Odniesienie do efektów uczenia się wg Polskiej Ramy Kwalifikacji</b>
WIEDZA – absolwent zna i rozumie:	W01. Podstawowe teorie motywacji (np. Masłowa, Herzberga) i ich zastosowanie w zarządzaniu zespołem projektowym.	K_W21 K_W22 K_W25	P6S_WG P6S_WG_INŻ

## AKADEMIA TECHNICZNO-INFORMATYCZNA W NAUKACH STOSOWANYCH

	<p>W02. Zasady zarządzania zespołem, komunikacji i rozwiązywania konfliktów oraz wpływu kultury organizacyjnej na projekt.</p> <p>W03. Społeczne uwarunkowania zarządzania projektami, w tym wpływ kultury organizacyjnej, wartości i norm na przebieg projektu.</p> <p>W04. Podstawy etyki w projektach IT, dylematy moralne i zasady odpowiedzialności społecznej.</p> <p>W05. Proces zarządzania zmianą oraz znaczenie odpowiedniego planowania, komunikacji i wdrażania zmian w projekcie.</p>	K_W26	
UMIEJĘTNOŚCI – absolwent potrafi:	<p>U01. Pozyskiwać informacje z literatury i badań naukowych o teoriach zarządzania i stosować je w praktyce.</p> <p>U02. Zarządzać małym zespołem projektowym, uwzględniając zasady motywacji i komunikacji.</p> <p>U03. Przygotować i przedstawić prezentację dotyczącą zagadnień etycznych i kulturowych w projekcie IT.</p> <p>U04. Szacować koszty społeczne i organizacyjne zmian w projekcie oraz wpływ na interesariuszy.</p> <p>U05. Sformułować specyfikację działań związanych z wdrażaniem zmian, uwzględniając aspekty etyczne i kulturowe.</p>	K_U01 K_U02 K_U03 K_U04 K_U10 K_U16	P6S_UW P6S_UW_INŻ P6S_UO P6S_KK P6S_UK
KOMPETENCJE SPOŁECZNE – absolwent jest gotów do	<p>K01. Pracy w zespole, przyjmując w nim różne role.</p> <p>K02. Krytycznej oceny możliwości oprogramowania i systemów dostępnych na rynku IT.</p> <p>K03. Ciągłego samokształcenia się w celu dostosowywania się do dynamicznie zmieniających się technologii.</p>	K_K04 K_K05 K_K06	P6S_UO P6S_KR P6S_KK

Lp.	Tematyka zajęć	Liczba godzin
<b>Forma zajęć – laboratorium</b>		
1	Ćwiczenia z zastosowania teorii motywacji: tworzenie planów motywacyjnych dla zespołu projektowego.	4
2	Zarządzanie zespołem projektowym. Ćwiczenia z zakresu komunikacji i rozwiązywania konfliktów.	4
3	Kultura organizacyjna: analiza wpływu kultury na projekt, opracowywanie strategii dostosowania.	4

## AKADEMIA TECHNICZNO-INFORMATYCZNA W NAUKACH STOSOWANYCH

4	Etyka w projektach IT. Studia przypadków i dyskusje nad dylematami moralnymi.	2
5	Zarządzanie zmianą: ćwiczenia z planowania i wdrażania zmian w projekcie. Zaliczenie.	4

<b>Forma i warunki zaliczenia przedmiotu</b>	Wykonanie projektów. Częstkowe prezentacje, zdawanie raportów, obrona projektów.	
<b>Metody weryfikacji efektów uczenia się</b>		<b>Nr efektu uczenia się z sylabusa</b>
	Ocena projektów i częściowych prezentacji.	W01-W05, U01-U05, K01-K03

<b>Literatura podstawowa</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. J. Roszkowski, <i>Analiza i projektowanie strukturalne</i>, Helion, Gliwice, 2004.</li> <li>2. I. Sommerville, <i>Inżynieria oprogramowania</i>, WNT, Warszawa 2020.</li> <li>3. M. Śmiałek, K. Rybiński, <i>Inżynieria oprogramowania w praktyce. Od wymagań do kodu z językiem UML</i>, Helion, Gliwice 2004.</li> <li>4. M. Flasiński, <i>Zarządzanie projektami informatycznymi</i>, PWN, Warszawa 2006.</li> </ol>
<b>Literatura uzupełniająca</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <i>Przewodnik PMBOK</i>, red. A. Borawska-Reks, PMI Poland Chapter, Kraków 2022.</li> </ol>

Nakład pracy studenta	
	Liczba godzin
Zajęcia dydaktyczne	18
Przygotowanie się do zajęć	9
Studiowanie literatury	9
Udział w konsultacjach	2
Przygotowanie projektu / eseju / prezentacji itp.	22
Przygotowanie się do egzaminu / zaliczenia	-
Inne	-
<b>ŁĄCZNY nakład pracy studenta w godz.</b>	<b>60</b>
<b>Liczba punktów ECTS</b>	<b>2</b>