

AKADEMIA TECHNICZNO-INFORMATYCZNA W NAUKACH STOSOWANYCH

KARTA OPISU PRZEDMIOTU

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

Nazwa przedmiotu	Teorie zarządzania w PM			
Kod przedmiotu	TZWPM			
Łączna liczba godzin	30	Tryb	stacjonarny	niestacjonarny
Profil kształcenia	Ogólnoakademicki (A)		Praktyczny (P)	
Forma zajęć	laboratorium			
Język przedmiotu	polski			
Liczba punktów ECTS	2			

Prowadzący zajęcia	
Forma prowadzonych zajęć	Laboratorium
Wymiar zajęć	30 h
Stopień (tytuł) naukowy	
Imię	
Nazwisko	

Wymagania wstępne	Znajomość podstaw inżynierii oprogramowania i cyklu życia projektu IT, podstawowa znajomość wybranych języków programowania.
Założenia i cele przedmiotu	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.
Metody dydaktyczne	<ol style="list-style-type: none"> 1. Prezentacje multimedialne. 2. Pokazy przykładowych rozwiązań problemów. 3. Rozwiązywanie zadań praktycznych.

Efekty uczenia się (odniesienie do charakterystyk poziomów Polskiej Ramy Kwalifikacji)		Odniesienie do efektów dla kierunku	Odniesienie do efektów uczenia się wg Polskiej Ramy Kwalifikacji
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
Forma zajęć – laboratorium		
1	Ćwiczenia z zastosowania teorii motywacji: tworzenie planów motywacyjnych dla zespołu projektowego.	6
2	Zarządzanie zespołem projektowym. Ćwiczenia z zakresu komunikacji i rozwiązywania konfliktów.	8
3	Kultura organizacyjna: analiza wpływu kultury na projekt, opracowywanie strategii dostosowania.	6

AKADEMIA TECHNICZNO-INFORMATYCZNA W NAUKACH STOSOWANYCH

4	Etyka w projektach IT. Studia przypadków i dyskusje nad dylematami moralnymi.	4
5	Zarządzanie zmianą: ćwiczenia z planowania i wdrażania zmian w projekcie. Zaliczenie.	6

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

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

Nakład pracy studenta	
	Liczba godzin
Zajęcia dydaktyczne	30
Przygotowanie się do zajęć	5
Studiowanie literatury	5
Udział w konsultacjach	2
Przygotowanie projektu / eseju / prezentacji itp.	18
Przygotowanie się do egzaminu / zaliczenia	-
Inne	-
ŁĄCZNY nakład pracy studenta w godz.	60
Liczba punktów ECTS	2