

KARTA PRZEDMIOTU

Załącznik Nr 1 do Zarządzenia nr 3/07/2020
z dnia 13 lipca 2020 r w sprawie wzoru karty
przedmiotu w Wyższej Szkole Menedżerskiej
w Warszawie

I. OGÓLNE INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE (MODULE)										
NAZWA PRZEDMIOTU – PROJEKTY ZWINNE TYPU SCRUM I AGILE										
Nazwa jednostki organizacyjnej prowadzącej kierunek:	Wydział Zarządzania i Nauk Technicznych									
Nazwa kierunku studiów, poziom kształcenia:	Zarządzanie I stopień									
Profil kształcenia:	Ogólnoakademicki									
Nazwa specjalności:	Zarządzanie projektami									
Rodzaj modułu uczenia się:	specjalnościowy									
Rok / Semestr:	Rok 3 semestr 6									
Osoba koordynująca przedmiot:	Dr A. Góralski									
Wymagania wstępne (wynikające z następstwa przedmiotów):	Wiedza, umiejętności i kompetencje nabyte w wyniku nauczania przedmiotów pokrewnych na studiach I stopnia									
II. FORMY ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH ORAZ WYMIAR GODZIN										
	Wykład	Ćwiczenia	Konwersatorium	Laboratorium	Warsztaty	Projekt	Seminarium	Konsultacje	Egzamin/ zaliczenie	Suma godzin
Studia stacjonarne	10		15							25
Studia niestacjonarne	15		15							30
III. METODY REALIZACJI ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH										
Formy zajęć			Metody dydaktyczne							
Wykład			Metody zakładające hipotetyczno-dedukcyjne myślenie słuchaczy, praca z tekstem i testy realizowane na zajęciach.							
konwersatorium			Prezentacje multimedialne, dyskusje, burza mózgów, case-study, metody problemowe, praca z literaturą,							
IV. PRZEDMIOTOWE EFEKTY UCZENIA SIĘ Z ODNIESIENIEM DO EFEKTÓW UCZENIA SIĘ DLA KIERUNKU I OBSZARÓW										
Lp.	Opis przedmiotowych efektów uczenia się								Odniesienie do efektu kierunkowego	
Wiedza:										
1.	zna w zaawansowanym stopniu – wybrane fakty i procesy toczące się w gospodarce i społeczeństwie oraz dotyczące ich teorie stanowiące podstawową wiedzę ogólną z zakresu nauk ekonomicznych i społecznych – tworzące fundament teoretyczny do dalszego kształcenia na kierunkach studiów oferowanych w WSM; także wybrane zagadnienia z zakresu wiedzy szczegółowej								ZO1_W01 P6S_WG	
2.	zna charakter, miejsce i znaczenie nauk ekonomicznych w systemie nauk społecznych oraz ich relację do innych nauk								ZO1_W01 P6S_WG	
3.	zna zasady ochrony własności przemysłowej, prawa autorskiego i RODO oraz zna instytucje zajmujące się tą problematyką								ZO1_W02 P6S_WK	
4.	zna teorie motywacyjne i interpretuje podstawowe założenia psychospołecznych koncepcji człowieka								ZO1_W09 P6S_WG	

KARTA PRZEDMIOTU

Załącznik Nr 1 do Zarządzenia nr 3/07/2020
z dnia 13 lipca 2020 r w sprawie wzoru karty
przedmiotu w Wyższej Szkole Menedżerskiej
w Warszawie

5.	zna rolę kultury, etyki oraz postępu technicznego w procesach przemian współczesnych organizacji	ZO1_W10 P6S_WG P6S_WK
6.	zna istotę i zasady finansów przedsiębiorstwa, analizy i planowania finansowego w przedsiębiorstwie, pozyskiwania środków finansowych oraz zarządzania majątkiem oraz strukturą kapitału	ZO1_W11 P6S_WG
7.	zna koncepcje zarządzania we współczesnych organizacjach w aspekcie procesów globalizacyjnych i integracyjnych	ZO1_W07 P6S_WG
Umiejętności:		
1.	potrafi wykorzystywać posiadaną wiedzę – formułować i rozwiązywać złożone i nietypowe problemy nauk ekonomicznych oraz wykonywać zadania w warunkach niepewności przez: <ul style="list-style-type: none"> • właściwy dobór źródeł oraz informacji z nich pochodzących, dokonywanie oceny, krytycznej analizy i syntezy tych informacji, • dobór oraz stosowanie właściwych metod i narzędzi, w tym w szczególności metod i narzędzi statystycznych 	ZO1_U01 P6S_UW
2.	potrafi podejmować decyzje, planować i organizować pracę – indywidualną oraz w zespole	ZO1_U03 P6S_UO
3.	potrafi stosować w sposób kreatywny i innowacyjny wiedzę teoretyczną w wybranym obszarze funkcjonalnym organizacji	ZO1_U05 P6S_UW
4.	potrafi weryfikować strategie działania organizacji w długim i krótkim horyzoncie czasu	ZO1_U08 P6S_UW
5.	potrafi rozpoznawać motywy i przyczyny powstawania problemów / konfliktów w organizacji oraz wskazywać sposoby ich alternatywnego rozwiązania	ZO1_U08 P6S_UW
6.	potrafi wykorzystać metody matematyczne w zarządzaniu, analizować i dokonywać syntezy danych	ZO1_U09 P6S_UW
7.	potrafi wybierać odpowiednie metody i narzędzia analityczne oraz systemy informatyczne wspomagające procesy decyzyjne w organizacji	ZO1_U09 P6S_UW
Kompetencje społeczne:		
1.	jest gotów do krytycznej oceny posiadanej wiedzy	ZO1_K01 P6S_KK
2.	jest gotów do uznawania znaczenia wiedzy w rozwiązywaniu problemów poznawczych i praktycznych	ZO1_K01 P6S_KK
3.	jest gotów do pracy w zespole, przyjmując różne role i funkcje m.in. lidera, przywódcy, innowatora	ZO1_K07 P6S_KO
4.	jest gotów do inicjowania i angażowania się w realizację działań, projektów m.in. na rzecz ochrony środowiska i zrównoważonego rozwoju	ZO1_K06 P6S_KO
Lp.	Wykład:	Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się
1.	Wprowadzenie do przedmiotu: <ul style="list-style-type: none"> - definicje charakteryzujące tematykę przedmiotu, - określenie wymagań i zasad oceniania. 	ZO1_W01 ZO1_W10 ZO1_U03

KARTA PRZEDMIOTU

Załącznik Nr 1 do Zarządzenia nr 3/07/2020
z dnia 13 lipca 2020 r w sprawie wzoru karty
przedmiotu w Wyższej Szkole Menedżerskiej
w Warszawie

		ZO1_K01
2.	Wprowadzenie do zwinnych (agile) metodyk prowadzenia i zarządzania projektami informatycznymi.	ZO1_W01 ZO1_W09 ZO1_U09 ZO1_K01
3.	Zagadnienia zarządzania adaptacyjnego.	ZO1_W02 ZO1_W07 ZO1_U05 ZO1_K07
4.	Wprowadzenie do metodyki: <ul style="list-style-type: none"> - XPM (Extreme Project Management), - SCRUM, - Open Unified Process, - Crystal Clear, - Extreme Prince, - KANBAN, - innych. 	ZO1_W11 ZO1_K06 ZO1_U08 ZO1_U08
5.	Poznanie pełnego procesu produkcji oprogramowania z uwzględnieniem podstaw zwinnego wytwarzania oprogramowania.	ZO1_U09 ZO1_K07
6.	Podsumowanie i przygotowanie do projektów końcowych: <ul style="list-style-type: none"> - podsumowanie najważniejszych zagadnień przedmiotu, - omówienie koncepcji projektu końcowego. 	ZO1_W01 ZO1_U01 ZO1_U08 ZO1_K07
Lp.	konwersatorium:	Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się
1.	Zapoznanie się z rolami w procesach wytwarzania oprogramowania: <ul style="list-style-type: none"> - analityka, - architekta, - programisty, - testera, - integratora, - itp. 	ZO1_K10 ZO1_U01
2.	Przegląd metod wspomagających wytwarzanie oprogramowania.	ZO1_W11 ZO1_U08
3.	Podsumowanie zdobytych wiadomości.	ZO1_K09
VI. METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ		
Efekty uczenia się	Metoda weryfikacji	Forma zajęć, w ramach której weryfikowany jest EUS(Efekt uczenia się)
Wiedza:		
ZO1_W01 ZO1_W02 ZO1_W09	Esej (referat pisemny), test wielokrotnego wyboru, aktywność w dyskusji, rozmowa oceniająca	Wykład + konwersatorium

KARTA PRZEDMIOTU

Załącznik Nr 1 do Zarządzenia nr 3/07/2020
z dnia 13 lipca 2020 r w sprawie wzoru karty
przedmiotu w Wyższej Szkole Menedżerskiej
w Warszawie

ZO1_W10 ZO1_W11 ZO1_W07				
Umiejętności:				
ZO1_U01 ZO1_U03 ZO1_U05 ZO1_U08 ZO1_U09	Esej (referat pisemny), test wielokrotnego wyboru, aktywność w dyskusji, rozmowa oceniająca	Wykład + konwersatorium		
Kompetencje społeczne:				
ZO1_K01 ZO1_K07 ZO1_K06	Esej (referat pisemny), test wielokrotnego wyboru, aktywność w dyskusji, rozmowa oceniająca	Wykład + konwersatorium		
VII. KRYTERIA OCENY OSIĄGNIĘTYCH EFEKTÓW UCZENIA SIĘ				
Efekty uczenia się	Ocena niedostateczna Student nie zna i nie rozumie/nie potrafi/nie jest gotów:	Zakres ocen 3,0-3,5 Student zna i rozumie /potrafi/jest gotów:	Zakres ocen 4,0-4,5 Student zna i rozumie /potrafi/jest gotów:	Ocena bardzo dobra Student zna i rozumie /potrafi/jest gotów:
Dla każdego z efektów uczenia się określonego dla modułu w zakresie wiedzy umiejętności i kompetencji	Student uzyskuje poniżej 50% max. liczby punktów	Dla każdego z efektów uczenia się określonego dla modułu w zakresie wiedzy umiejętności i kompetencji	Student uzyskuje poniżej 50% max. liczby punktów	Dla każdego z efektów uczenia się określonego dla modułu w zakresie wiedzy umiejętności i kompetencji
VIII. NAKŁAD PRACY STUDENTA – WYMIAR GODZIN I BILANS PUNKTÓW ECTS				
Rodzaj aktywności ECTS	Obciążenie studenta			
	Studia stacjonarne	Studia niestacjonarne		
Udział w zajęciach dydaktycznych (wykłady, ćwiczenia, konwersatoria, projekt, laboratoria, warsztaty, seminaria) – SUMA godzin – z punktu II	25	30		
Egzamin/zaliczenie				
Udział w konsultacjach				
Projekt / esej	5	5		
Samodzielne przygotowanie się do zajęć dydaktycznych	10	5		
Przygotowanie się do zaliczenia zajęć dydaktycznych	10	10		
Sumaryczne obciążenie pracą studenta (25h = 1 ECTS) SUMA godzin/ECTS	2 pkt ECTS/ 50 h	2 pkt ECTS/ 50 h		
Obciążenie studenta w ramach zajęć w bezpośrednim kontakcie z nauczycielem	25	30		
Obciążenie studenta w ramach zajęć o charakterze praktycznym	25	20		
Obciążenie studenta w ramach zajęć związanych z praktycznym przygotowaniem zawodowym				
Obciążenie studenta w ramach zajęć związanych z przygotowaniem do				

KARTA PRZEDMIOTU

Załącznik Nr 1 do Zarządzenia nr 3/07/2020
z dnia 13 lipca 2020 r w sprawie wzoru karty
przedmiotu w Wyższej Szkole Menedżerskiej
w Warszawie

prowadzenia badań		
IX. LITERATURA PRZEDMIOTU ORAZ INNE MATERIAŁY DYDAKTYCZNE		
Literatura podstawowa przedmiotu:		
<ul style="list-style-type: none">- Kaczor Krystian, Scrum i nie tylko. Teoria i praktyka w metodach Agile, Wydawnictwo Naukowe PWN 2022- Scrum czyli Jak robić dwa razy więcej, dwa razy szybciej / Jeff Sutherland ; [przekład WITKOM Witold Sikorski: Małgorzata Dąbkowska-Kowalik i Witold Sikorski]. - Wyd. 1, 2 dodr. - Warszawa : Wydawnictwo Naukowe PWN, 2017.- Scrum : o zwinnym zarządzaniu projektami / Mariusz Chrapko. - Gliwice : Wydawnictwo Helion, 2022		
Literatura uzupełniająca przedmiotu:		
<ul style="list-style-type: none">- „Sprawne zarządzanie projektami”, K. Schwaber, Wyd. APN Promise, Warszawa 2005,- „Zarządzanie projektami”, M. Trocki, B. Grucza, K. Ogonek, Wyd. PWE, Warszawa 2003.- Samoorganizacja w zarządzaniu projektami metodą Scrum / Marek Ćwiklicki, Marek Jabłoński, Tomasz Włodarek. - Kraków : Mfiles.pl, 2010.- Testowanie w procesie Scrum : przewodnik po zarządzaniu jakością oprogramowania w świecie programowania zwinnego / Tilo Linz ; przekład : Jakub Niedźwiedz - Warszawa : APN Promise, 2014- „Wydajne oprogramowanie Extreme Programming”, K. Beck, Wyd. Mikom, Warszawa 2009.- “APM: Agile Project Management”, J. Highsmith, Wyd. Mikom, Warszawa 2007,- „eXtreme programming - Teoria i praktyka prowadzenia projektów informatycznych”, D. Astells, G. Miller, M. Novak, Wyd. Helion, Gliwice 2002,		
Inne materiały dydaktyczne:		
case studies, TED talks, materiały pomocnicze zaczerpnięte z internetu.		