

Karta przedmiotu

Nazwa i kod przedmiotu	Adaptacyjne zarządzanie projektami w SCRUMie, PG_00157294						
Kierunek studiów	Informatyka i ekonometria (O)						
Data rozpoczęcia studiów	październik 2024 r.		Rok akademicki realizacji przedmiotu		2024/2025		
Poziom kształcenia	II stopnia		Grupa zajęć		Grupa zajęć obowiązkowych z zakresu kierunku studiów Grupa zajęć powiązanych z prowadzonymi badaniami naukowymi w dziedzinie nauki związanej z kierunkiem - profil ogólnoakademicki		
Forma studiów	niestacjonarne		Sposób realizacji		na uczelni		
Rok studiów	1		Język wykładowy		polski		
Semestr studiów	1		Liczba punktów ECTS		3.0		
Profil kształcenia	ogólnoakademicki		Forma zaliczenia		zaliczenie		
Jednostka prowadząca	Wydział Zarządzania -> Katedra Informatyki Ekonomicznej						
Imię i nazwisko wykładowcy (wykładowców)	Odpowiedzialny za przedmiot		dr hab. Michał Kuciapski				
	Prowadzący zajęcia z przedmiotu		dr hab. Michał Kuciapski				
Formy zajęć	Forma zajęć	Wykład	Ćwiczenia	Laboratorium	Projekt	Seminarium	RAZEM
	Liczba godzin zajęć	9.0	0.0	9.0	0.0	0.0	18
	W tym liczba godzin zajęć na odległość: 0.0						
Aktywność studenta i liczba godzin pracy	Aktywność studenta	Udział w zajęciach dydaktycznych, objętych planem studiów		Udział w konsultacjach		Praca własna studenta	RAZEM
	Liczba godzin pracy studenta	18		15.0		45.0	78
Cel przedmiotu	- Znajomość założeń, wad i zalet metodyk zwinnych zarządzania projektami informatycznymi. - Umiejętność samodzielnego realizowania projektów informatycznych w obszarze inżynierii oprogramowania w oparciu o metodykę zwinną Scrum.						

Efekty uczenia się przedmiotu	Efekt kierunkowy	Efekt z przedmiotu	Sposób weryfikacji i oceny efektu
	[liEMU2_U01] Potrafi w sposób zrozumiały, w mowie i na piśmie, przedstawić i uzasadnić w pogłębionym stopniu zaawansowane teorie ekonomiczne oraz zastosować je do objaśnienia funkcjonowania gospodarki narodowej i jej składowych; rozumie i potrafi wyjaśnić treść komunikatów instytucji ekonomicznych, artykułów zamieszczanych w prasie ekonomicznej oraz czasopismach naukowych.	realizuje projekty informatyczne w obszarze inżynierii oprogramowania w oparciu o metodykę zwinną Scrum	[SU2] prezentacja/projekt/referat/raport
	[liEMU2_W07] Ma rozszerzoną i ugruntowaną wiedzę o normach etycznych obowiązujących w biznesie, dobrych praktykach jego prowadzenia oraz regulacjach prawnych w zakresie ochrony własności intelektualnej; ma rozszerzoną wiedzę dotyczącą ryzyka i odpowiedzialności związanej z informatyzacją procesów gospodarczych, zna zasady netykiety.	prezentuje założenia metodyk zwinnych, przedstawia ceremonie i artefakty metodyki Scrum	[SW2] prezentacja/projekt/referat/raport
	[liEMU2_K02] Potrafi swobodnie komunikować się z otoczeniem na specjalistyczne tematy z zakresu informatyki i ekonometrii w miejscu pracy i poza nim, przekazywać swoją wiedzę oraz dzielić się swoimi umiejętnościami za pomocą różnych środków przekazu. Kulturalnie uczestniczy w dyskusji, nie boi się zadawać pytań i umie wyrażać konstruktywną krytykę.	wykazuje inicjatywę w podejmowaniu działań popularyzujących tworzenie oprogramowania w adaptacyjnych inicjatywach,	[SK2] prezentacja/projekt/referat/raport
	[liEMU2_K01] Rozumie potrzebę ustawicznego uzupełniania i pogłębiania nabytej wiedzy; inspirować i organizować proces uczenia się innych osób.	wybiera technologie pozwalające na zwinne zarządzanie projektami informatycznymi, stosuje najnowsze technologie z zakresu zarządzania projektami informatycznymi	[SK2] prezentacja/projekt/referat/raport
	[liEMU2_W03] Ma pogłębioną wiedzę o człowieku jako podmiocie tworzącym struktury i instytucje ekonomiczne.	opisuje wyzwania dla projektów wytwarzania oprogramowania, wyróżnia ograniczenia metodyk klasycznych wytwarzania oprogramowania	[SW2] prezentacja/projekt/referat/raport
	[liEMU2_U02] Potrafi sprawnie pozyskiwać szczegółowe informacje o procesach i zjawiskach ekonomicznych w drodze obserwacji bezpośredniej, planowanego eksperymentu lub kwerendy baz danych oraz gromadzić je i przetwarzać za pomocą nowoczesnych narzędzi informatycznych.	monitoruje realizację projektów za pomocą wykresów wypalania	[SU2] prezentacja/projekt/referat/raport

Treści przedmiotu	1.Wyzwania dla projektów wytwarzania oprogramowania		
	2.Zarządzanie projektem/przedsięwzięciem		
	Budowanie zespołu (pracownicy, produkt, proces)		
	Komunikacja w zespole		
	Dekompozycja prac		
	3.Inżynieria wymagań		
	4.Ograniczenia metodyk klasycznych wytwarzania oprogramowania		
	5.Podejścia zwinne wytwarzania oprogramowania		
	Założenia podejść zwinnych		
	Metodyki zwinne		
	6.Podejście Scrum		
	Znaczenie Scrum		
	Korzyści metodyk zwinnych		
	Zastosowania metody Scrum		
	Zalety i wady Scrum		
	Role w Scrum		
	Sprint		
	Ceremonie Scrum		
	Artefakty Scrum		
	Warsztat z zakresu realizacji projektu podejściem zwinnym Scrum		
	Adaptacja i ocena metodyki Scrum dla realizacji projektów przez zespoły typu ad hoc		
Wymagania wstępne i dodatkowe			
Sposoby i kryteria oceniania osiągniętych efektów uczenia się	Sposób oceniania (składowe)	Próg zaliczeniowy	Składowa oceny końcowej
	Projekt zespołowy	50.0%	100.0%
Zalecana lista lektur	Podstawowa lista lektur	1. Chrapko. SCRUM, o zwinnym zarządzaniu projektami, HELION 2019 2. Ken Schwaber, Jeff Sutherland, Scrum Guide, 2023	
	Uzupełniająca lista lektur	1. Wrycza S. Analiza i projektowanie systemów. SCRUM, rozdz. 13; w: Informatyka Ekonomiczna:Teoria i zastosowania, PWN, Warszawa 2019	

	Adresy eZasobów	Adresy na platformie eNauczanie:
Przykładowe zagadnienia/ przykładowe pytania/ realizowane zadania	Przygotuj oraz przeprowadź sprint opracowania biznesowego systemu informatycznego.	
Praktyki zawodowe w ramach przedmiotu	Nie dotyczy	

Dokument wygenerowany elektronicznie. Nie wymaga pieczęci ani podpisu.