



SYLABUS PRZEDMIOTU

Nazwa przedmiotu:	Zarządzanie projektem informatycznym
Kod przedmiotu:	ZPR
Kierunek / Profil:	Informatyka / praktyczny
Tryb studiów:	stacjonarny
Rok / Semestr:	3 / 6
Charakter:	obieralny
Odpowiedzialny:	mgr. Aleksandr Polin (alex.polin@pjwstk.edu.pl)
Wersja z dnia:	19.02.2026

1. Godziny zajęć i punkty ECTS

Wykłady	Ćwiczenia	Laboratoria	Z prowadzącym	Praca własna	Łącznie	ECTS
15 h	—	15 h	30 h	20 h	50 h	2

2. Forma zajęć

Forma zajęć	Sposób zaliczenia
Ćwiczenia	Zaliczenie
Wykład	Nieoceniany

3. Cel dydaktyczny

Zapoznanie studentów z kluczowymi koncepcjami i praktykami zarządzania projektami informatycznymi. Wyposażenie studentów w umiejętności planowania, organizowania, kierowania i kontroli projektów IT. Zrozumienie specyfiki zarządzania zespołami IT, motywacji i komunikacji.

4. Przedmioty wprowadzające

Przedmiot

Znajomość podstawowych pojęć z zakresu inżynierii oprogramowania, cyklu życia oprogramowania.

5. Treści programowe

1. Wprowadzenie do zarządzania projektami IT
2. Definicje, cele i zakres zarządzania projektami.
3. Cykl życia projektu IT.
4. Case study: Denver International Airport Baggage System - analiza błędów i wnioski.
5. Metodologie zarządzania projektami
6. Waterfall, Agile, Scrum, Kanban - omówienie, porównanie, zastosowania.
7. Scrum vs. Scream - rozpoznawanie i unikanie patologii w zarządzaniu.
8. Motywacja i zarządzanie zespołami IT
9. Teorie motywacji, rola motywacji wewnętrznej i zewnętrznej.
10. Algorytmiczne vs. Heurystyczne zadania - wpływ na motywację.
11. Budowanie efektywnych zespołów, role i odpowiedzialności.
12. Planowanie projektu
13. Etapy planowania projektu, analiza sytuacji, SMART goals, WBS.
14. Identyfikacja i analiza ryzyka.
15. Case study: Manhattan Project vs. Maginot Line - dobre i złe praktyki planowania.
16. Ćwiczenia: planowanie projektu z użyciem "Ninja Planning Card".
17. Realizacja i kontrola projektu
18. Zarządzanie czasem, budżetem i zasobami.
19. Monitoring postępów projektu, raportowanie, analiza odchyлеń.
20. Zarządzanie zmianą, kontrola jakości.
21. Zamknięcie projektu
22. Ocena projektu, dokumentacja, lessons learned.
23. Prezentacja wyników projektu.
24. Dodatkowe zagadnienia
25. PRINCE2, Six Sigma - wprowadzenie.
26. Teorie X, Y, Z - style zarządzania.
27. Cargo Cults - unikanie bezmyślnego naśladowania.

28. Etyka w zarządzaniu projektami IT.

6. Efekty kształcenia

Wiedza

- Zna i rozumie zaawansowane pojęcia z zakresu zagadnień inżynierii oprogramowania, standardów i kształtu cykli wytwórczych oraz ewolucji oprogramowania.
- Zna i rozumie pojęcia z zakresu planowania przedsięwzięcia informatycznego, wstępnej oceny ekonomicznej, aspektów społecznych oraz analizy wykonalności.
- Zna i rozumie podstawowe problemy etyczne, społeczne i zawodowe informatyki, rozumie odpowiedzialność związaną z działalnością w obszarze informatyki.

Umiejętności

- Potrafi pracować w zespole, oszacować czas i koszty realizacji zadania, planować i realizować harmonogram prac.
- Potrafi zaplanować i wytworzyć podstawowe dokumenty związane z realizacją projektu informatycznego.

Kompetencje społeczne

- Jest gotów do współdziałania i współpracy w zespole, przyjmując różne role.
- Jest gotów do działania w sposób przedsiębiorczy.

7. Kryteria oceny

- Wykład z elementami dyskusji,
- prezentacja multimedialna,
- case study,
- wykład zaproszony.
- dyskusja,
- burza mózgów,
- rozwiązywanie zadań,
- analiza przypadków,
- prezentacje.
- Zaliczenie
- Kryteria oceny
- Studenci tworzą i prezentują projekt planu zarządzania projektem informatycznym, wybranego przez grupę.
- Oceniane są: kompletność planu, zastosowanie teorii z wykładów, realizm, innowacyjność, jakość prezentacji.
- Ocena grupowa i indywidualna (uwzględniająca wkład).

- Nie dotyczy.

8. Metody dydaktyczne

Wykład, laboratoria, praca własna studenta.

9. Literatura

Podstawowa:

- Dąbrowski, M. Wieczne opóźnienie. Zarządzanie projektami IT. OnePress, 2021.
- Schwalbe, Kathy. Information Technology Project Management. 9th ed. Cengage Learning, 2019
- Kisielnicki, J., Zarządzanie projektami, Nieoczywiste

Uzupełniająca:

- PMI. A Guide to the Project Management Body of Knowledge (PMBOK® Guide). 7th ed. Project Management Institute, 2021.
- Sutherland, Jeff. Scrum: The Art of Doing Twice the Work in Half the Time. Crown Business, 2014.