



# POLSKO-JAPOŃSKA AKADEMIA TECHNIK KOMPUTEROWYCH

## SYLABUS PRZEDMIOTU

Nazwa przedmiotu:	Wstęp do Zarządzania
Kod przedmiotu:	WDZ
Kierunek / Profil:	Informatyka / praktyczny
Tryb studiów:	stacjonarny
Rok / Semestr:	1 / 1
Charakter:	obowiązkowy
Odpowiedzialny:	dr. Radosław Stojek
Wersja z dnia:	20.02.2026

### 1. Godziny zajęć i punkty ECTS

Wykłady	Ćwiczenia	Laboratoria	Z prowadzącym	Praca własna	Łącznie	ECTS
30 h	30 h	—	60 h	30 h	90 h	3

### 2. Forma zajęć

Forma zajęć	Sposób zaliczenia
Ćwiczenia	Zaliczenie z oceną

### 3. Cel dydaktyczny

Celem przedmiotu jest wprowadzenie studentów kierunku Informatyka w podstawowe pojęcia i praktyki zarządzania organizacją oraz pracą zespołów projektowych, ze szczególnym uwzględnieniem realiów branży IT. Student poznaje rolę menedżera, podstawowe funkcje zarządzania (planowanie, organizowanie, przewodzenie, kontrola), zasady pracy zespołowej, komunikacji i podejmowania decyzji, a także wybrane metody zarządzania projektami i produktami w środowisku wytwarzania oprogramowania. Zajęcia rozwijają

umiejętność analizy problemów organizacyjnych, przygotowania prostych planów działań oraz prezentowania wyników pracy w formie projektu.

## 4. Treści programowe

---

1. Wprowadzenie: pojęcie zarządzania, organizacja i jej otoczenie; specyfika branży IT.
2. Funkcje zarządzania: planowanie, organizowanie, przewodzenie, kontrola – przykłady z projektów informatycznych.
3. Cele i mierniki: SMART/OKR (wprowadzenie), priorytetyzacja i podejmowanie decyzji.
4. Struktury organizacyjne i role w IT (zespół wytwórczy, product, project, ops); odpowiedzialność i zakres kompetencji.
5. Praca zespołowa: role zespołowe, normy współpracy, kontrakt zespołowy, odpowiedzialność zbiorowa.
6. Komunikacja w zespole: kanały komunikacji, feedback, dokumentowanie ustaleń, spotkania efektywne.
7. Konflikt i negocjacje: źródła konfliktów, techniki rozwiązywania, eskalacja i deeskalacja.
8. Motywacja i zaangażowanie: potrzeby, motywatory, środowisko pracy w IT, kultura organizacyjna.
9. Zarządzanie czasem i zadaniami: plan tygodnia, praca w sprintach (intuicja), ograniczenia WIP (wprowadzenie).
10. Wprowadzenie do zarządzania projektami: zakres, czas, koszt, jakość, ryzyko; interesariusze.
11. Metodyki zwinne w IT: Agile (wartości i zasady), Scrum/Kanban – role i artefakty (wprowadzenie).
12. Ryzyko i jakość: identyfikacja ryzyk, proste rejestry ryzyk, przeglądy jakości i kryteria akceptacji.
13. Etyka i odpowiedzialność w zarządzaniu: prywatność, bezpieczeństwo, AI w organizacji (wprowadzenie).
14. Warsztat projektowy: analiza przypadku, plan działań, podział ról, przygotowanie prezentacji projektu.
15. Prezentacje projektów i podsumowanie: omówienie wniosków, retrospektywa, zalecenia do dalszego rozwoju.

## 5. Efekty kształcenia

---

### Wiedza

- Student definiuje podstawowe pojęcia zarządzania (organizacja, proces, cel, zasoby, interesariusze) oraz opisuje funkcje zarządzania i podstawowe role w zespołach IT. Zna podstawowe podejścia do zarządzania projektami i produktami (m.in. klasyczne i zwinne) oraz rozumie znaczenie komunikacji, motywacji i kontroli jakości w pracy

zespołowej.

## Umiejętności

- Student potrafi przygotować prosty plan działań (cele, zakres, ryzyka, zasoby, harmonogram w zarysie) dla przedsięwzięcia informatycznego. Dobiera podstawowe narzędzia pracy zespołowej (podział zadań, priorytety, przepływ informacji), analizuje problemy organizacyjne i proponuje usprawnienia. Potrafi opracować i zaprezentować wyniki projektu w zespole, uzasadniając podjęte decyzje.

## Kompetencje społeczne

- Student potrafi współpracować w zespole, przyjmować role i odpowiedzialności, komunikować się w sposób rzeczowy i respektujący różnorodność opinii. Rozumie potrzebę etycznego działania, terminowości i dbałości o jakość w realizacji zadań.

## 6. Kryteria oceny

---

- Ćwiczenia:
- zadania wykonywane na zajęciach (indywidualne i zespołowe) - 40%
- projekt zespołowy (opracowanie i prezentacja) - 60%
- Warunek zaliczenia: oddanie projektu oraz uzyskanie co najmniej 50% punktów łącznie.
- Wymagana obecność i aktywność: dopuszczalne 2 nieobecności nieusprawiedliwione; pozostałe do odrobienia.

## 7. Metody dydaktyczne

---

Wykład, laboratoria, praca własna studenta.

## 8. Literatura

---

### Podstawowa:

- R. Griffin, Podstawy zarządzania organizacjami
- H. Kerzner, Project Management: A Systems Approach (wybrane rozdziały)
- P. Drucker, Praktyka zarządzania (wybrane rozdziały)

### Uzupełniająca:

- M. C. Lencioni, Pięć dysfunkcji pracy zespołowej
- D. Pink, Drive. Kompletnie nowe spojrzenie na motywację
- Scrum Guide (aktualna wersja) – materiały referencyjne