

**Akademia Górniczo-Hutnicza
im. Stanisława Staszica w Krakowie**

Wydział Elektrotechniki, Automatyki, Informatyki i Elektroniki

KATEDRA AUTOMATYKI



**ZARZĄDZANIE PROJEKTAMI
INFORMATYCZNYMI**

WIRTUALNE WARSZTATY

**MARTA DRABARCZYK, KRZYSZTOF KUTT,
MICHAŁ NOWAK, ALEKSANDRA SIKORA,
OLGA ZACHARIASZ**

Kraków 2012

Spis treści

1. Wykład 2. Metodologia zarządzania projektami w przedsiębiorstwie informatycznym	5
1.1. Model wybranego procesu.....	5
1.2. Produkty, procesy, projekty	5
1.3. Role w przedsiębiorstwie	5
2. Wykład 3. Środowisko zarządzania projektami w przedsiębiorstwie.....	6
2.1. Strategia firmy	6
2.2. Strategia rozwoju firmy	7
2.3. Sieć zależności korzyści	7
2.4. Zarządzanie portfelem projektów	7
2.5. Czynniki środowiskowe.....	7
3. Wykład 4. Zarządzanie wiedzą w przedsiębiorstwach	8
3.1. Procesy wykorzystania produktu projektu	8
3.2. Model przepływu danych	8
3.3. Mapa umysłu dla systemu zarządzania wiedzą.....	8
3.4. Przegląd praktyk OPM3	9
4. Wykład 5. Zarządzanie projektami wg metodyki PMBOK.....	11
4.1. Analiza wartości	11
4.2. Role i struktury organizacyjne.....	11
5. Wykład 6. Systematyczny opis metodyki SCRUM w zarządzaniu projektami	12
5.1. Czy warto wprowadzić metodykę SCRUM?.....	12
6. Wykład 7. Zintegrowane zarządzanie projektem informatycznym	13
6.1. Sukces projektu	13
6.2. Rozpoczęcie projektu	13
6.3. Karta projektu	13
6.4. Plan zarządzania projektem wg B.A.R.F.	13

7. Wykład 8. Zarządzanie zakresem projektu i produktu w projekcie informatycznym	14
7.1. Wymagania	14
7.2. Mapa umysłu dla zakresu projektu	14
7.3. Diagram SPP	14
8. Wykład 9. Zarządzanie czasem w projekcie informatycznym.....	15
8.1. SPP uwzględniający plan kont kosztowych projektu	15
8.2. Harmonogram w MS Project.....	15
8.3. Struktura RBS projektu	15
8.4. Harmonogram z uwzględnieniem zasobów.....	15
9. Wykład 10. Zarządzanie kosztami w projekcie informatycznym.....	16
9.1. Plan poprawy procesu.....	16
9.2. Plan zarządzania kosztami.....	16
9.3. Wprowadzenie kosztów do planu projektu.....	16
9.4. Monitorowanie projektu z wykorzystaniem EVA	16
10. Wykład 11. Zarządzanie jakością w projekcie informatycznym	17
10.1. Lista kontrolna.....	17
10.2. Plan poprawy procesów	17
10.3. Plan zarządzania jakością pod kątem przydziału zasobów	17
10.4. Audyt jakości	17
10.5. Wyniki procesu kontroli jakości	17
10.6. Diagram przyczynowo-skutkowy w zarządzaniu jakością.....	17
10.7. Diagram Pareto	18
11. Wykład 12. Zarządzanie zasobami ludzkimi w projekcie informatycznym.....	19
11.1. WBS i OBS.....	19
11.2. Sposób wykorzystania integracji	19
11.3. Zasady stosowania pracy zdalnej.....	19
11.4. Zasady nagradzania	19
11.5. Role w zespole projektowym	19
12. Wykład 13. Zarządzanie komunikacją w projekcie informatycznym	20
12.1. Interesariusze projektu.....	20
12.2. Plan przekazywania informacji	20
12.3. Szablon spotkania i notatki ze spotkania.....	20
13. Wykład 14. Zarządzanie ryzykiem w projekcie informatycznym.....	21

13.1. Macierz ryzyka	21
13.2. Rejestr ryzyka projektowego	21
13.3. Analiza jakościowa i ilościowa SWOT	21
13.4. Analiza jakościowa ryzyka	21
13.5. Analiza ilościowa ryzyka.....	21
13.6. Plany reakcji na ryzyko	21
14. Wykład 15. Zarządzanie kontraktami w projekcie informatycznym	22
14.1. Szkic kontraktu	22
14.2. Wybór prac, które należy zlecić. Wybór dostawcy	22

1. Wykład 2. Metodologia zarządzania projektami w przedsiębiorstwie informatycznym

1.1. Model wybranego procesu

Ten wirtualny warsztat jest beznadziejny.

1.2. Produkty, procesy, projekty

Ten wirtualny warsztat jest beznadziejny.

1.3. Role w przedsiębiorstwie

Ten wirtualny warsztat jest beznadziejny.

2. Wykład 3. Środowisko zarządzania projektami w przedsiębiorstwie

2.1. Strategia firmy

Wizja

Wizją naszego przedsiębiorstwa jest stworzenie systemów wspierających zarządzanie projektami informatycznymi.

Misja

Nasza firma dąży do tego, aby być najlepszym pod względem jakości i niezawodności dostawcą oprogramowania do zarządzania projektami informatycznymi na rynku.

Cele strategiczne

Plan dwuletni naszego przedsiębiorstwa zakłada:

- stworzenie sztandarowego produktu firmy, który zapewni rozpoznawalność marki oraz stały dochód na poziomie 200 000 zł miesięcznie,
- wypuszczenie na rynek dwóch kolejnych produktów,
- osiągnięcie sprzedaży na poziomie 50 licencji na kwartał,
- ekspansja działalności firmy na rynki czeski i słowacki.

Zasady (Wartości)

- Dobre traktowanie pracowników
- Najwyższa jakość produktów
- Bezstronność
- Niezależność od innych przedsiębiorstw

2.2. Strategia rozwoju firmy

Ten wirtualny warsztat jest beznadziejny.

2.3. Sieć zależności korzyści

Ten wirtualny warsztat jest beznadziejny.

2.4. Zarządzanie portfelem projektów

Ten wirtualny warsztat jest beznadziejny.

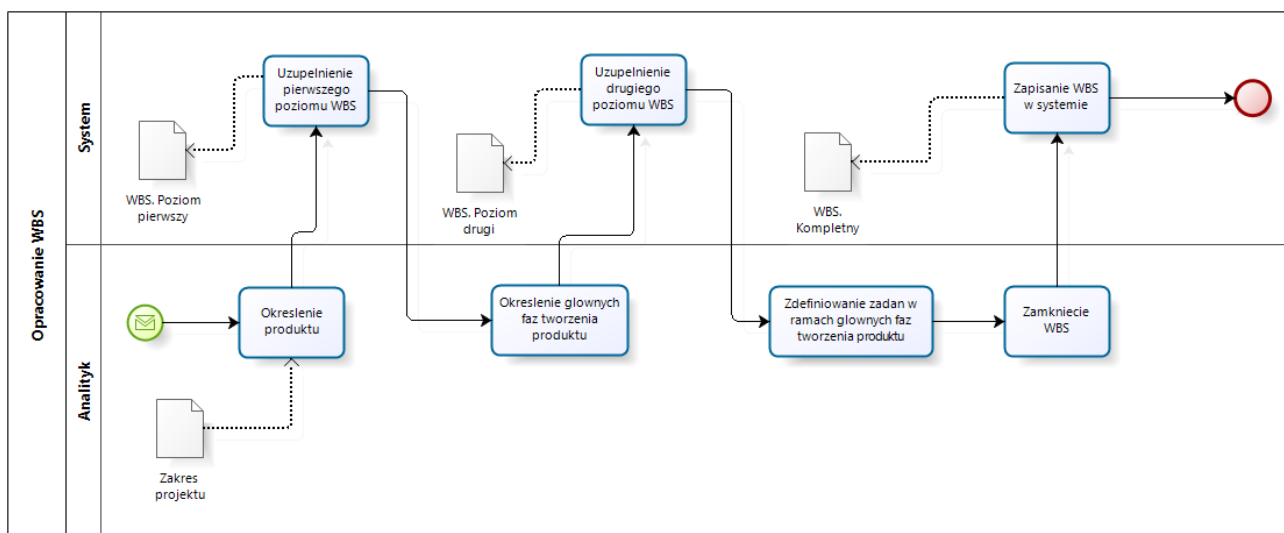
2.5. Czynniki środowiskowe

Ten wirtualny warsztat jest beznadziejny.

3. Wykład 4. Zarządzanie wiedzą w przedsiębiorstwach

3.1. Procesy wykorzystania produktu projektu

Zobacz Rys. 3.1 i 3.2.



Powered by
bizagi
Modeler

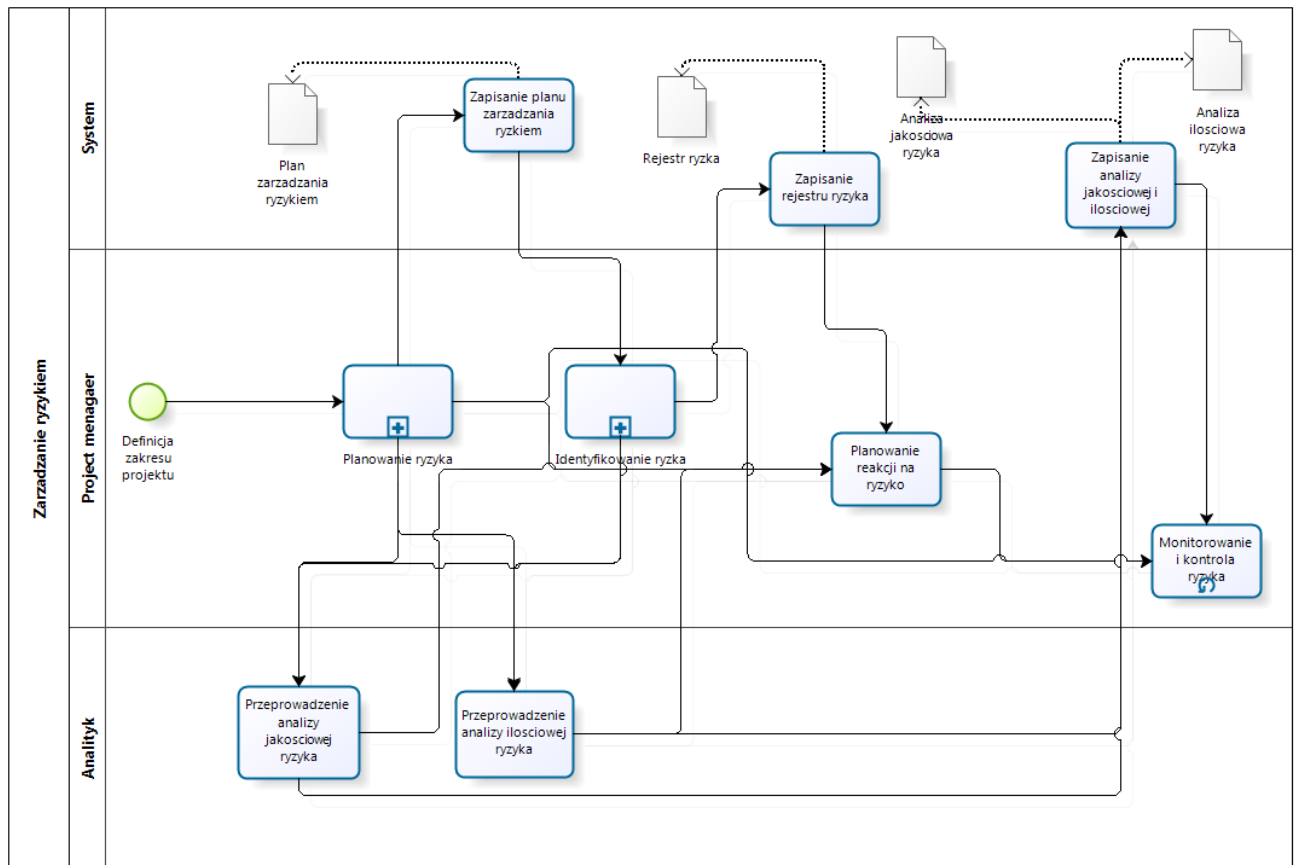
Rysunek 3.1: Tworzenie WBS

3.2. Model przepływu danych

Ten wirtualny warsztat jest beznadziejny.

3.3. Mapa umysłu dla systemu zarządzania wiedzą

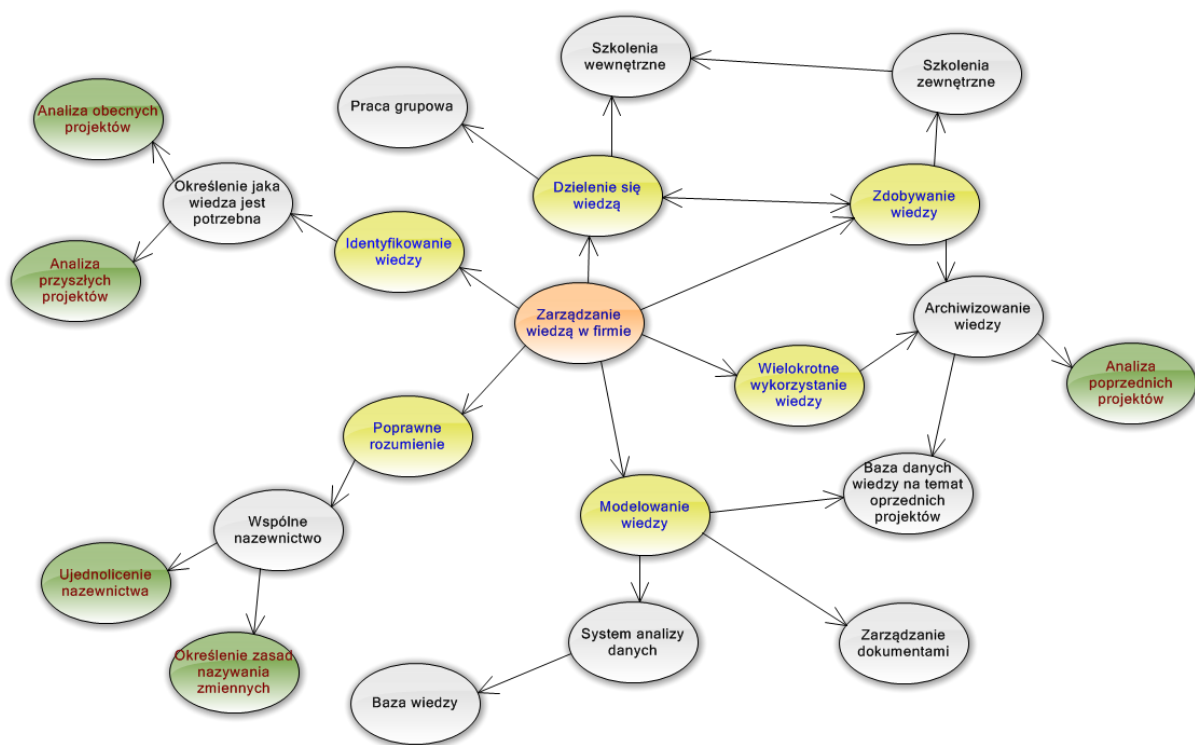
Zobacz Rys. 3.3



Rysunek 3.2: Zarządzanie ryzykiem

3.4. Przegląd praktyk OPM3

Ten wirtualny warsztat jest beznadziejny.



Rysunek 3.3: Mapa myśli

4. Wykład 5. Zarządzanie projektami wg metodyki PMBOK

4.1. Analiza wartości

Ten wirtualny warsztat jest beznadziejny.

4.2. Role i struktury organizacyjne

Ten wirtualny warsztat jest beznadziejny.

5. Wykład 6. Systematyczny opis metodyki SCRUM w zarządzaniu projektami

5.1. Czy warto wprowadzić metodykę SCRUM?

Ten wirtualny warsztat jest beznadziejny.

6. Wykład 7. Zintegrowane zarządzanie projektem informatycznym

6.1. Sukces projektu

Ten wirtualny warsztat jest beznadziejny.

6.2. Rozpoczęcie projektu

Ten wirtualny warsztat jest beznadziejny.

6.3. Karta projektu

Ten wirtualny warsztat jest beznadziejny.

6.4. Plan zarządzania projektem wg B.A.R.F.

Ten wirtualny warsztat jest beznadziejny.

7. Wykład 8. Zarządzanie zakresem projektu i produktu w projekcie informatycznym

7.1. Wymagania

Ten wirtualny warsztat jest beznadziejny.

7.2. Mapa umysłu dla zakresu projektu

Ten wirtualny warsztat jest beznadziejny.

7.3. Diagram SPP

Ten wirtualny warsztat jest beznadziejny.

8. Wykład 9. Zarządzanie czasem w projekcie informatycznym

8.1. SPP uwzględniający plan kont kosztowych projektu

Ten wirtualny warsztat jest beznadziejny.

8.2. Harmonogram w MS Project

Ten wirtualny warsztat jest beznadziejny.

8.3. Struktura RBS projektu

Ten wirtualny warsztat jest beznadziejny.

8.4. Harmonogram z uwzględnieniem zasobów

Ten wirtualny warsztat jest beznadziejny.

9. Wykład 10. Zarządzanie kosztami w projekcie informatycznym

9.1. Plan poprawy procesu

Ten wirtualny warsztat jest beznadziejny.

9.2. Plan zarządzania kosztami

Ten wirtualny warsztat jest beznadziejny.

9.3. Wprowadzenie kosztów do planu projektu

Ten wirtualny warsztat jest beznadziejny.

9.4. Monitorowanie projektu z wykorzystaniem EVA

Ten wirtualny warsztat jest beznadziejny.

10. Wykład 11. Zarządzanie jakością w projekcie informatycznym

10.1. Lista kontrolna

Ten wirtualny warsztat jest beznadziejny.

10.2. Plan poprawy procesów

Ten wirtualny warsztat jest beznadziejny.

10.3. Plan zarządzania jakością pod kątem przydziału zasobów

Ten wirtualny warsztat jest beznadziejny.

10.4. Audyt jakości

Ten wirtualny warsztat jest beznadziejny.

10.5. Wyniki procesu kontroli jakości

Ten wirtualny warsztat jest beznadziejny.

10.6. Diagram przyczynowo-skutkowy w zarządzaniu jakością

Ten wirtualny warsztat jest beznadziejny.

10.7. Diagram Pareto

Ten wirtualny warsztat jest beznadziejny.

11. Wykład 12. Zarządzanie zasobami ludzkimi w projekcie informatycznym

11.1. WBS i OBS

Ten wirtualny warsztat jest beznadziejny.

11.2. Sposób wykorzystania integracji

Ten wirtualny warsztat jest beznadziejny.

11.3. Zasady stosowania pracy zdalnej

Ten wirtualny warsztat jest beznadziejny.

11.4. Zasady nagradzania

Ten wirtualny warsztat jest beznadziejny.

11.5. Role w zespole projektowym

Ten wirtualny warsztat jest beznadziejny.

12. Wykład 13. Zarządzanie komunikacją w projekcie informatycznym

12.1. Interesariusze projektu

Ten wirtualny warsztat jest beznadziejny.

12.2. Plan przekazywania informacji

Ten wirtualny warsztat jest beznadziejny.

12.3. Szablon spotkania i notatki ze spotkania

Ten wirtualny warsztat jest beznadziejny.

13. Wykład 14. Zarządzanie ryzykiem w projekcie informatycznym

13.1. Macierz ryzyka

Ten wirtualny warsztat jest beznadziejny.

13.2. Rejestr ryzyka projektowego

Ten wirtualny warsztat jest beznadziejny.

13.3. Analiza jakościowa i ilościowa SWOT

Ten wirtualny warsztat jest beznadziejny.

13.4. Analiza jakościowa ryzyka

Ten wirtualny warsztat jest beznadziejny.

13.5. Analiza ilościowa ryzyka

Ten wirtualny warsztat jest beznadziejny.

13.6. Plany reakcji na ryzyko

Ten wirtualny warsztat jest beznadziejny.

14. Wykład 15. Zarządzanie kontraktami w projekcie informatycznym

14.1. Szkic kontraktu

Ten wirtualny warsztat jest beznadziejny.

14.2. Wybór prac, które należy zlecić. Wybór dostawcy

Ten wirtualny warsztat jest beznadziejny.