

WYDZIAŁ ZARZĄDZANIA**KARTA PRZEDMIOTU****Nazwa przedmiotu w języku polskim: Zarządzanie projektami – gry symulacyjne****Nazwa przedmiotu w języku angielskim: Project management – simulation games****Kierunek studiów: Inżynieria Zarządzania****Specjalność: Zarządzanie projektami (ZPR)****Poziom i forma studiów: II stopień, stacjonarna****Rodzaj przedmiotu: obowiązkowy****Kod przedmiotu W08IZZ-SM0018****Grupa kursów TAK**

	Wykład	Ćwiczenia	Laboratorium	Projekt	Seminarium
Liczba godzin zajęć zorganizowanych w Uczelni (ZZU)	15		15		
Liczba godzin całkowitego nakładu pracy studenta (CNPS)	25		25		
Forma zaliczenia			zaliczenie na ocenę		
Dla grupy kursów zaznaczyć kurs końcowy (X)			X		
Liczba punktów ECTS			2		
w tym liczba punktów odpowiadająca zajęciom o charakterze praktycznym (P)			1		
w tym liczba punktów ECTS odpowiadająca zajęciom wymagającym bezpośredniego udziału nauczycieli lub innych osób prowadzących zajęcia (BU)			1,36		

WYMAGANIA WSTĘPNE W ZAKRESIE WIEDZY, UMIEJĘTNOŚCI I KOMPETENCJI SPOŁECZNYCH

Znajomość procesów kaskadowego zarządzania projektami, umiejętność inicjowania, planowania, realizacji, kontrolowania i zamykania projektu

CELE PRZEDMIOTU

C1 Przekazanie studentom wiedzy na temat metod zarządzania projektami w poszczególnych fazach cyklu życia projektu

C2 Rozwinięcie krytycznego i kreatywnego podejścia do zarządzania projektami, umiejętności tworzenia indywidualnych rozwiązań w zakresie zarządzania projektami

PRZEDMIOTOWE EFEKTY UCZENIA SIĘ

Z zakresu wiedzy:

PEU_W01: Student rozumie i ma wiedzę w zakresie metod w procesach inicjowania, planowania, realizacji, kontroli i zamykania projektów

Z zakresu umiejętności:

PEU_U01: Student potrafi dobrać i zastosować odpowiednie metody zarządzania projektami oraz modyfikować je do aktualnych potrzeb

PEU_U02: Student potrafi zarządzać projektem w środowisku symulowanym

Z zakresu kompetencji społecznych:

PEU_K01: student potrafi dyskutować na temat problemów związanych z zarządzaniem projektami i wypracować kompromisowe rozwiązanie w małej grupie

TREŚCI PROGRAMOWE		
Forma zajęć – wykład 2 ciagi zajęć: pierwszy 7h pod rząd, drugi 8h pod rząd Sala – układ umożliwiający przeprowadzenie warsztatów, np. 4.48 B4		Liczba godzin
Wy1	Zarządzanie projektami – pojęcia i metody niezbędne dla przeprowadzenia gry warsztatowej oraz gry symulacyjnej	2
	Gra symulacyjna w zarządzaniu projektami – zasady i wytyczne	2
	Gra warsztatowa w zarządzaniu projektami – zasady i wytyczne, faza inicjowania i planowania projektu	3
Wy2	Gra warsztatowa – przebieg gry w fazie realizacji projektu	6
	Gra warsztatowa – podsumowanie, wnioski, Lessons Learned	2
Suma godzin		15
Forma zajęć – laboratorium 2 ciagi zajęć: pierwszy 8h pod rząd, drugi 7h pod rząd Sala laboratoryjna dostępna przez 4 dni (2 dni – jedna grupa studentów, 2 dni – druga grupa studentów)		Liczba godzin
La1	Wprowadzenie do gry symulacyjnej – powtórzenie kluczowych zasad	1
	Faza planowania projektu, w której należy:	2
	- zbudować zespół projektowy poprzez dopasowanie zasobów do wymaganych kompetencji dla (przynajmniej) początkowych działań, w zakresie ilości zasobów niezbędnych do osiągnięcia wymaganej wydajności;	
	- zaplanować działania ograniczające ryzyko w odniesieniu do ryzyk wpisanych do rejestru;	
	- przygotować plan spotkań, przeglądy jakości na poziomie działań i przeglądy na poziomie projektu (kalendarz);	
	- zaplanować działania związane z monitorowaniem, tak aby wiedzieć czy projekt nie jest opóźniony lub czy budżet nie jest przekroczony.	
	Faza zarządzania projektem - Rozgrywka 1	3
La2	Przygotowanie raportu po 1 rozgrywce	1
	Przedstawienie raportu projektu po 1 rozgrywce	1
	Faza zarządzania projektem – Rozgrywka 2	3
	Przygotowanie raportu po 2 rozgrywce	1
	Przedstawienie raportu projektu po 1 rozgrywce	1
Wnioski oraz Lessons Learned		2
Suma godzin		15

STOSOWANE NARZĘDZIA DYDAKTYCZNE
1. Wykład teoretyczny połączony z grą warsztatową 2. Symulator do zarządzania projektami (np. Simultrain®) 3. Lessons Learned

OCENA OSIĄGNIĘCIA PRZEDMIOTOWYCH EFEKTÓW UCZENIA SIĘ		
Oceny (F – formująca (w trakcie semestru), P – podsumowująca (na koniec semestru))	Numer efektu uczenia się	Sposób oceny osiągnięcia efektu uczenia się
F1	PEU_W01, PEU_U01, PEU_U02 PEU_K01	Ocena pracy zespołowej studentów podczas gry warsztatowej
F2	PEU_W01, PEU_U01, PEU_U02 PEU_K01	Ocena pracy zespołowej studentów podczas gry symulacyjnej
$P=0,4 \cdot F1 + 0,6 \cdot F2$		

LITERATURA PODSTAWOWA I UZUPEŁNIAJĄCA
<u>LITERATURA PODSTAWOWA:</u> <ol style="list-style-type: none">1. Gray C.F., Larson E.W., Desai G.V. (2013), Project Management, MCGraw Hill;2. Kerzner H. (2005), Advanced Project Management, Edycja Polska, Helion3. Kerzner H. (2017), Project Management Metrics, KPIs, and Dashboards: A Guide to Measuring and Monitoring Project Performance, Wiley <u>LITERATURA UZUPEŁNIAJĄCA:</u> <ol style="list-style-type: none">1. Grucza B. (2019), Zarządzanie interesariuszami projektu, PWE2. Moustafaev J. (2015), Project scope management, CRC Press3. Venkataraman R.R., Pinto K.P. (2008), Cost and Value Management in Projects, John Wiley & Sons4. Wysocki R.K. (2014), Effective Project Management, John Wiley & Sons
OPIEKUN PRZEDMIOTU (IMIE, NAZWISKO, ADRES E-MAIL)
dr hab. inż. Agata Klaus-Rosińska, prof. uczelni, agata.klaus-rosinska@pwr.edu.pl