**Nazwa przedmiotu:**

Quality Management (A)

**Koordynator przedmiotu:**

dr inż. Zdzisław MĄCZEŃSKI

**Status przedmiotu:**

Obowiązkowy

**Poziom kształcenia:**

Studia I stopnia

**Program:**

Informatyka

**Grupa przedmiotów:**

Kierunkowe

**Kod przedmiotu:**

EQUMA

**Semestr nominalny:**

1 / rok ak. 2009/2010

**Liczba punktów ECTS:**

3

**Liczba godzin pracy studenta związanych z osiągnięciem efektów uczenia się:**

**Liczba punktów ECTS na zajęciach wymagających bezpośredniego udziału nauczycieli akademickich:**

**Język prowadzenia zajęć:**

polski

**Liczba punktów ECTS, którą student uzyskuje w ramach zajęć o charakterze praktycznym:**

**Formy zajęć i ich wymiar w semestrze:**

|  |  |
| --- | --- |
| Wykład:  | 15h |
| Ćwiczenia:  | 0h |
| Laboratorium:  | 0h |
| Projekt:  | 15h |
| Lekcje komputerowe:  | 0h |

**Wymagania wstępne:**

**Limit liczby studentów:**

**Cel przedmiotu:**

<P>W dobie konkurencji globalnej, jakość wszelkich działań ma znaczenie decydujące o sukcesie. Dotyczy to działań zarówno wytwórczych jak i projektowych oraz serwisowych. Celem kursu jest przedstawienie i przedyskutowanie współczesnego spójnego podejścia

**Treści kształcenia:**

<UL><LI>(2h)Evolution of the meaning of quality. Objective and subjective quality. Technical and economical factors of quality. Busines issue. Quality of manufacturing and non-manufacturing activities. Search for the common quality measure.</LI> Projects as activities supporting business goals and objectives. Quality improvement projects as the basic means of implementing Black Belts - Green Belts structures.The project planning process: defining the team and its ground rules, risk management pla

**Metody oceny:**

**Egzamin:**

**Literatura:**

<OL><LI>The Six Sigma Handbook: A complete Guide for Green Belts, Black Belts and managements at all Levels, Thomas Pyzdek, McGraw-Hill</LI> <LI>Six Sigma for Electronic Design and Manufacturing (Professional Engineering), Sammy G. Shina, McGraw-Hill</LI>

**Witryna www przedmiotu:**

**Uwagi:**

## Efekty przedmiotowe