**Nazwa przedmiotu:**

Zarządzanie zespołem projektowym - gra symulacyjna

**Koordynator przedmiotu:**

dr inż. Cezary Szwed

**Status przedmiotu:**

Obowiązkowy

**Poziom kształcenia:**

Studia I stopnia

**Program:**

Inżynieria Zarządzania

**Grupa przedmiotów:**

Specjalność: Inżynieria cyfrowa

**Kod przedmiotu:**

-

**Semestr nominalny:**

7 / rok ak. 2020/2021

**Liczba punktów ECTS:**

2

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

2 ECTS
12h laboratorium + 18h przygotowanie do laboratorium + 5h konsultacje z prowadzącym + 10h zapoznanie z literaturą = 45h

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

0,75 ECTS
12h laboratorium + 5h konsultacje z prowadzącym = 17h

**Język prowadzenia zajęć:**

polski

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

2 ECTS
12h laboratorium + 18h przygotowanie do laboratorium + 5h konsultacje z prowadzącym + 10h zapoznanie z literaturą = 45h

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

|  |  |
| --- | --- |
| Wykład:  | 0h |
| Ćwiczenia:  | 0h |
| Laboratorium:  | 12h |
| Projekt:  | 0h |
| Lekcje komputerowe:  | 0h |

**Wymagania wstępne:**

-

**Limit liczby studentów:**

- od 25 osób do limitu miejsc w sali audytoryjnej (wykład) - od 25 osób do limitu miejsc w sali laboratoryjnej (laboratorium)

**Cel przedmiotu:**

Celem przedmiotu jest uzyskanie wiedzy, umiejętności i kompetencji z zakresu zarządzania zespołem projektowym oraz ich weryfikacja w warunkach zbliżonych do praktycznych.

**Treści kształcenia:**

C. Laboratorium:
Celem gry jest wykonanie wybranych zadań z przykładowego projektu przez zespół projektowy, np. opracowanie planu działań w projekcie, wdrożenie zmiany w projekcie, zarządzanie sytuacjami kryzysowymi w projekcie, itp. Uczestnicy zajmują różne pozycje w zespole projektowym i mają przydzielone różne role. Szczególny nacisk jest położony na podejmowanie decyzji, komunikację i uzgodnienia między uczestnikami, przy uwzględnieniu ograniczonych zasobów na realizację projektu.
Przebieg gry jest następujący:
1. Przedstawienie zasad symulacji, ustalenia organizacyjne, utworzenie zespołów projektowych, przydział zadań i ról uczestnikom. Wprowadzenie teoretyczne i praktyczne do symulacji.
2-3. Przeprowadzenie symulacji dla pierwszego zadania. Okresowe wprowadzenie zakłóceń przez prowadzącego. Przygotowanie raportu przez uczestników symulacji. Zmiana pozycji i ról uczestników w zespole.
4-5. Przeprowadzenie symulacji dla drugiego zadania. Okresowe wprowadzenie zakłóceń przez prowadzącego. Przygotowanie raportu przez uczestników symulacji. Zmiana pozycji i ról uczestników w zespole.
6-7. Przeprowadzenie symulacji dla trzeciego zadania. Okresowe wprowadzenie zakłóceń przez prowadzącego. Przygotowanie raportu przez uczestników symulacji. Zmiana pozycji i ról uczestników w zespole.
8. Prezentacja wniosków końcowych, omówienie wyników symulacji. Zaliczenie.

**Metody oceny:**

C. Laboratorium:
1. Ocena formatywna: na zajęciach, na podstawie raportów składanych przez studentów oraz obserwacji dokonanych przez prowadzącego
(-ych) jest weryfikowane wykonanie zadań projektowych przez zespoły; po dokonaniu oceny przez koordynatora przedmiotu elementy raportu są omawiane ze studentami.
2. Ocena sumatywna: oceniane są wnioski sformułowane przez zespoły w raportach oraz wywiązanie się z ról przez uczestników zespołów, po zakończeniu każdego z zadań. Ocena z przedmiotu w zakresie 2-5; do zaliczenia wymagane jest uzyskanie oceny >=3

**Egzamin:**

nie

**Literatura:**

Obowiązkowa:
1. Appelo J., 2016, Zarządzanie 3.0. Kierowanie zespołami z wykorzystaniem metodyk Agile, Warszawa, Helion.
2. Wysocki R.K., 2018, Efektywne zarządzanie projektami, Warszawa: Onepress.
3. Anna Całek, 2011, Zarządzanie zespołem. Motywacja i działanie, Katowice: Wydawnictwo Uniwersytetu Ekonomicznego w Katowicach.
Uzupełniająca:
1. Bradlej K., 1999, Podstawy metodyki Prince 2, Warszawa: Wyd. CRM.
2. Branderburg H., 1999, Zarządzanie projektami, Gliwice: Wyd. Politechnika Śląska.
3. Praca zbiorowa, 2001, Project Management. Efektywne zarządzanie przedsięwzięciami w przedsiębiorstwach, Warszawa: Wyd. WEKA.

**Witryna www przedmiotu:**

www.olaf.wz.pw.edu.pl

**Uwagi:**

-

## Efekty przedmiotowe

### Profil ogólnoakademicki - wiedza

**Efekt I1\_W01:**

Absolwent zna i rozumie teorie oraz ogólną metodologię badań w zakresie zarządzania, ze szczególnym uwzględnieniem systemów i procesów zarządzania

Weryfikacja:

Kolokwium zaliczeniowe

**Powiązane efekty kierunkowe:**

**Powiązane efekty obszarowe:**

### Profil ogólnoakademicki - umiejętności

**Efekt I1\_U01:**

Absolwent potrafi identyfikować i interpretować podstawowe zjawiska i procesy społeczne z wykorzystaniem wiedzy z zakresu zarządzania, ze szczególnym uwzględnieniem uwarunkowań zarządzania przedsiębiorstwem produkcyjnym oraz zarządzania projektami

Weryfikacja:

Zrealizowany projekt

**Powiązane efekty kierunkowe:**

**Powiązane efekty obszarowe:**

### Profil ogólnoakademicki - kompetencje społeczne

**Efekt I1\_K02:**

Absolwent jest gotów do uznawania znaczenia wiedzy w rozwiązywaniu problemów poznawczych i praktycznych

Weryfikacja:

Kolokwium zaliczeniowe i zrealizowany projekt

**Powiązane efekty kierunkowe:**

**Powiązane efekty obszarowe:**