

POLITECHNIKA KRAKOWSKA IM. TADEUSZA KOŚCIUSZKI

KARTA PRZEDMIOTU

obowiązuje studentów rozpoczynających studia w roku akademickim 2023/2024

Wydział Informatyki i Telekomunikacji

Kierunek studiów: Informatyka

Profil: Ogólnoakademicki

Forma studiów: stacjonarne

Kod kierunku: I

Stopień studiów: I

Specjalności: Brak specjalności

1 INFORMACJE O PRZEDMIOCIE

NAZWA PRZEDMIOTU	Projekt biznesowy
NAZWA PRZEDMIOTU W JĘZYKU ANGIELSKIM	Business project
KOD PRZEDMIOTU	WiIT I oIS C35 23/24
KATEGORIA PRZEDMIOTU	Przedmioty kierunkowe
LICZBA PUNKTÓW ECTS	3.00
SEMESTRY	6

2 RODZAJ ZAJĘĆ, LICZBA GODZIN W PLANIE STUDIÓW

SEMESTR	WYKŁAD	ĆWICZENIA	LABORATORIUM	LABORATORIUM KOMPUTERO- WE	SEMINARIUM	PROJEKT
6	0	0	0	0	0	45

3 CELE PRZEDMIOTU

Cel 1 Nabycie i/lub doskonalenie umiejętności przygotowania praktycznego projektu biznesowego o charakterze wdrożeniowym, zgodnie z wymaganiami i oczekiwaniami firmy z sektora IT.

Cel 2 Przygotowanie dokumentacji, wykorzystanie odpowiednich metodologii wytwarzania oprogramowania i analiz rynku oraz prezentacja projektu na forum grupy.

Kod archiwizacji:

4 WYMAGANIA WSTĘPNE W ZAKRESIE WIEDZY, UMIEJĘTNOŚCI I INNYCH KOMPETENCJI

- 1 Umiejętność pracy w zespole, kompetencje programistyczne, znajomość podstawowych zasad inżynierii oprogramowania.

5 EFEKTY KSZTAŁCENIA

EK1 Wiedza Posiada wiedzę o procesach biznesowych w organizacji i jej otoczeniu, potrafi dokonać ich analizy i oceny. Posiada wiedzę o narzędziach i metodach wykorzystywanych w różnych obszarach zarządzania.

EK2 Wiedza Zna zasady prowadzenia biznesu, rozumie istotę przedsiębiorczości oraz zasady funkcjonowania rynku w sektorze IT.

EK3 Umiejętności Student potrafi zdefiniować problem biznesowy, przygotować propozycję rozwiązania problemu i dobrać odpowiednie metody i narzędzia do jego rozwiązania. Student potrafi formułować wnioski i rekomendować działania o walorach implementacyjnych/wdrożeniowych.

EK4 Kompetencje społeczne Student potrafi współpracować w grupie realizując wspólny projekt. Cechuje go twórcze myślenie, kreatywność i innowacyjność w realizowanych zadaniach.

6 TREŚCI PROGRAMOWE

PROJEKT		
LP	TEMATYKA ZAJĘĆ OPIS SZCZEGÓŁOWY BLOKÓW TEMATYCZNYCH	LICZBA GODZIN
P1	Przedsiębiorczość na rynku pracy. Twórcze metody znajdowania rozwiązań. Innowacyjne przedsięwzięcia (nisza rynkowa, identyfikacja potrzeb, ocena własnych możliwości, analiza ryzyka). Praca w zespole. Autoprezentacja.	6
P2	Kontakt z klientem. Specyfikacja wymagań, scenariusze zadań. Strategie i metodyki zarządzanie projektem. Planowanie budżetu. Szacowanie czasu trwania projektu/zadań, delegowanie zadań, zarządzanie zespołem. Efektywne sposoby testowania i wdrażania oprogramowania. Dobre praktyki. Zasady rozliczenia poszczególnych zadań i całego projektu.	8
P3	Spotkania z przedstawicielami firm współpracujących z wydziałem - ustalenie celu projektu biznesowego, określenie zadań, powołanie zespołów projektowych. Ustalenie harmonogramu spotkań i zasad mentoringu.	5
P4	Realizacja projektu biznesowego pod kierunkiem mentora z firmy i opiekuna przedmiotu. Spotkania projektowe.	20
P5	Końcowa prezentacja osiągniętych rezultatów. Końcowa wizyta studyjna w firmie - prezentacja projektów, dyskusja, wzajemna wymiana wiedzy i doświadczenia.	6

7 NARZĘDZIA DYDAKTYCZNE

N1 Praca w grupach

N2 Prezentacje multimedialne

N3 Dyskusja, konsultacje

N4 Zajęcia praktyczne

N5 Platforma MS Teams, Delta

8 OBCIĄŻENIE PRACĄ STUDENTA

FORMA AKTYWNOŚCI	ŚREDNIA LICZBA GODZIN NA ZREALIZOWANIE AKTYWNOŚCI
Godziny kontaktowe z nauczycielem akademickim, w tym:	
Godziny wynikające z planu studiów	45
Konsultacje przedmiotowe	15
Egzaminy i zaliczenia w sesji	0
Godziny bez udziału nauczyciela akademickiego wynikające z nakładu pracy studenta, w tym:	
Przygotowanie się do zajęć, w tym studiowanie zalecanej literatury	10
Opracowanie wyników	10
Przygotowanie raportu, projektu, prezentacji, dyskusji	10
SUMARYCZNA LICZBA GODZIN DLA PRZEDMIOTU WYNIKAJĄCA Z CAŁEGO NAKŁADU PRACY STUDENTA	90
SUMARYCZNA LICZBA PUNKTÓW ECTS DLA PRZEDMIOTU	3.00

9 SPOSOBY OCENY

OCENA PODSUMOWUJĄCA

P1 Obecność i aktywny udział w realizacji projektu

P2 Realizacja projektu biznesowego w zespole

WARUNKI ZALICZENIA PRZEDMIOTU

W1 Obecność i aktywny udział w realizacji projektu

W2 Realizacja projektu biznesowego w zespole

W3 2 nieobecności nieusprawiedliwione na zajęciach obowiązkowych

KRYTERIA OCENY

EFEKT KSZTAŁCENIA 1	
NA OCENĘ 2.0	Student nie spełnia wymagań na ocenę 3.0.

NA OCENĘ 3.0	Student posiada wiedzę o procesach biznesowych oraz narzędziach i metodach wykorzystywanych w różnych obszarach zarządzania na poziomie 51% - 60%.
NA OCENĘ 3.5	Student posiada wiedzę o procesach biznesowych oraz narzędziach i metodach wykorzystywanych w różnych obszarach zarządzania na poziomie 61% - 70%.
NA OCENĘ 4.0	Student posiada wiedzę o procesach biznesowych oraz narzędziach i metodach wykorzystywanych w różnych obszarach zarządzania na poziomie 71% - 80%.
NA OCENĘ 4.5	Student posiada wiedzę o procesach biznesowych oraz narzędziach i metodach wykorzystywanych w różnych obszarach zarządzania na poziomie 81% - 90%.
NA OCENĘ 5.0	Student posiada wiedzę o procesach biznesowych oraz narzędziach i metodach wykorzystywanych w różnych obszarach zarządzania na poziomie 91% - 100%.
EFEKT KSZTAŁCENIA 2	
NA OCENĘ 2.0	Student nie spełnia wymagań na ocenę 3.0.
NA OCENĘ 3.0	Student zna zasady prowadzenia biznesu, rozumie istotę przedsiębiorczości oraz zasady funkcjonowania rynku w sektorze IT na poziomie 51% - 60%.
NA OCENĘ 3.5	Student zna zasady prowadzenia biznesu, rozumie istotę przedsiębiorczości oraz zasady funkcjonowania rynku w sektorze IT na poziomie 61% - 70%.
NA OCENĘ 4.0	Student zna zasady prowadzenia biznesu, rozumie istotę przedsiębiorczości oraz zasady funkcjonowania rynku w sektorze IT na poziomie 71% - 80%.
NA OCENĘ 4.5	Student zna zasady prowadzenia biznesu, rozumie istotę przedsiębiorczości oraz zasady funkcjonowania rynku w sektorze IT na poziomie 81% - 90%.
NA OCENĘ 5.0	Student zna zasady prowadzenia biznesu, rozumie istotę przedsiębiorczości oraz zasady funkcjonowania rynku w sektorze IT na poziomie 91% - 100%.
EFEKT KSZTAŁCENIA 3	
NA OCENĘ 2.0	Student nie spełnia wymagań na ocenę 3.0.
NA OCENĘ 3.0	Student potrafi zdefiniować problem biznesowy, przygotować propozycję rozwiązania problemu i dobrać odpowiednie metody i narzędzia do jego rozwiązania. Potrafi formułować wnioski i rekomendować działania implementacyjne/wdrożeniowe na poziomie 51% - 60%.
NA OCENĘ 3.5	Student potrafi zdefiniować problem biznesowy, przygotować propozycję rozwiązania problemu i dobrać odpowiednie metody i narzędzia do jego rozwiązania. Potrafi formułować wnioski i rekomendować działania implementacyjne/wdrożeniowe na poziomie 61% - 70%.
NA OCENĘ 4.0	Student potrafi zdefiniować problem biznesowy, przygotować propozycję rozwiązania problemu i dobrać odpowiednie metody i narzędzia do jego rozwiązania. Potrafi formułować wnioski i rekomendować działania implementacyjne/wdrożeniowe na poziomie 71% - 80%.

NA OCENĘ 4.5	Student potrafi zdefiniować problem biznesowy, przygotować propozycję rozwiązania problemu i dobrać odpowiednie metody i narzędzia do jego rozwiązania. Potrafi formułować wnioski i rekomendować działania implementacyjne/wdrożeniowe na poziomie 81% - 90%.
NA OCENĘ 5.0	Student potrafi zdefiniować problem biznesowy, przygotować propozycję rozwiązania problemu i dobrać odpowiednie metody i narzędzia do jego rozwiązania. Potrafi formułować wnioski i rekomendować działania implementacyjne/wdrożeniowe na poziomie 91% - 100%.
EFEKT KSZTAŁCENIA 4	
NA OCENĘ 2.0	Student nie spełnia wymagań na ocenę 3.0.
NA OCENĘ 3.0	Student potrafi współpracować w grupie realizując wspólny projekt, cechuje go twórcze myślenie, kreatywność i innowacyjność w realizowanych zadaniach na poziomie 51% - 60%.
NA OCENĘ 3.5	Student potrafi współpracować w grupie realizując wspólny projekt, cechuje go twórcze myślenie, kreatywność i innowacyjność w realizowanych zadaniach na poziomie 61% - 70%.
NA OCENĘ 4.0	Student potrafi współpracować w grupie realizując wspólny projekt, cechuje go twórcze myślenie, kreatywność i innowacyjność w realizowanych zadaniach na poziomie 71% - 80%.
NA OCENĘ 4.5	Student potrafi współpracować w grupie realizując wspólny projekt, cechuje go twórcze myślenie, kreatywność i innowacyjność w realizowanych zadaniach na poziomie 81% - 90%.
NA OCENĘ 5.0	Student potrafi współpracować w grupie realizując wspólny projekt, cechuje go twórcze myślenie, kreatywność i innowacyjność w realizowanych zadaniach na poziomie 91% - 100%.

10 MACIERZ REALIZACJI PRZEDMIOTU

EFEKT KSZTAŁCENIA	ODNIESIENIE DANEGO EFEKTU DO SZCZEGÓŁOWYCH EFEKTÓW ZDEFINIOWANYCH DLA PROGRAMU	CELE PRZEDMIOTU	TREŚCI PROGRAMOWE	NARZĘDZIA DYDAKTYCZNE	SPOSOBY OCENY
EK1	I1_W06 I1_W10 I1_W11 I1_W12 I1_W13 I1_W14 I1_U01b I1_U03 I1_U04 I1_U05 I1_U07b I1_U08 I1_U20 I1_U21 I1_U22 I1_U23	Cel 1 Cel 2	P1 P2 P3 P4 P5	N1 N2 N3 N4 N5	P1 P2
EK2	I1_W14 I1_U01b I1_U02 I1_U03 I1_U04 I1_U05	Cel 1 Cel 2	P1 P2 P3 P4 P5	N1 N2 N3 N4 N5	P1 P2
EK3	I1_W06 I1_W10 I1_W11 I1_W12 I1_W13 I1_W14 I1_U01b I1_U03 I1_U04 I1_U05 I1_U07b I1_U08 I1_U20 I1_U21 I1_U22 I1_U23	Cel 1 Cel 2	P1 P2 P3 P4 P5	N1 N2 N3 N4 N5	P1 P2
EK4	I1_K02 I1_K03 I1_K04 I1_K05	Cel 1 Cel 2	P1 P2 P3 P4 P5	N1 N2 N3 N4 N5	P1 P2

11 WYKAZ LITERATURY

LITERATURA PODSTAWOWA

- [1] | Szymon Drejewicz — *Zrozumieć BPMN. Modelowanie procesów biznesowych*, , 2017, Helion
- [2] | David Thomas, Andrew Hunt — *Pragmatyczny programista. Od czeladnika do mistrza. Wydanie II*, , 2021, Helion
- [3] | Beata Michalska-Dominiak, Piotr Grocholiński — *Poradnik design thinking*, , 2022, OnePress

12 INFORMACJE O NAUCZYCIELACH AKADEMICKICH

OSOBA ODPOWIEDZIALNA ZA KARTĘ

dr inż. Anna Plichta (kontakt: aplichta@pk.edu.pl)

OSOBY PROWADZĄCE PRZEDMIOT

1 przedstawiciel firmy z sektora IT Imię Nazwisko (kontakt: mail@example.com)

2 dr inż. Anna Plichta (kontakt: anna.plichta@pk.edu.pl)

13 ZATWIERDZENIE KARTY PRZEDMIOTU DO REALIZACJI

(miejscowość, data)

(odpowiedzialny za przedmiot)

(dziekan)

PRZYJMUJĘ DO REALIZACJI (data i podpisy osób prowadzących przedmiot)

.....
.....