



Zarządzanie projektami

Project management

Program studiów dla przedmiotu obowiązujący od cyklu kształcenia	2025/2026
Kierunek studiów	Marketing
Rok i semestr studiów	Rok I/ Semestr II
Poziom kształcenia	Studia I stopnia
Profil kształcenia na kierunku	Praktyczny
Moduł kształcenia dla przedmiotu	Kierunkowy
Nazwa specjalizacji (jeśli przedmiot specjalizacyjny)	-

Forma zajęć	Liczba godzin		ECTS	Forma zaliczenia	Waga
	Studia stacjonarne	Studia niestacjonarne			
Wykład	30	16	3	Egzamin	100%
Razem za zajęcia dydaktyczne	30	16			
Praca własna studenta	45	59			
Ogółem	75	75			

Cele kształcenia dla przedmiotu

1.	Zdobycie wiedzy z zakresu planowania, wdrażania i rozliczania projektów.
2.	Uzyskanie umiejętności do stosowania metodyki zarządzania projektami oraz poznanie struktur zespołów projektowych.
3.	Uzyskanie umiejętności do przedstawiania cyklu życia projektu i jego poszczególnych faz oraz zarządzania ryzykiem projektów.

Efekty uczenia się

WIEDZA			
L.p.	Efekty przedmiotowe (Student zna i rozumie)	Odniesienie do efektów kierunkowych	Metody weryfikacji efektów uczenia się
W1	Student posiada wiedzę na temat przyczyn realizacji projektów, zna definicje podstawowych pojęć związanych z zarządzaniem projektami oraz identyfikuje czynniki otoczenia wpływające na projekt.	MAR_WG06	Egzamin pisemny.
W2	Student zna metody i techniki zarządzania projektami oraz rozumie znaczenie ich stosowania dla efektywności funkcjonowania organizacji.	MAR_WG06	Egzamin pisemny.
W3	Student zna i rozumie cykl życia projektu, podstawowe fazy projektu, role interesariuszy oraz strukturę podstawowej dokumentacji projektowej, co umożliwia uporządkowane planowanie i nadzór nad realizacją projektów.	MAR_WG06	Egzamin pisemny.

UMIEJĘTNOŚCI			
L.p.	Efekty przedmiotowe (Student potrafi)	Odniesienie do efektów kierunkowych	Metody weryfikacji efektów uczenia się
U1	Student potrafi dobrać i zastosować podstawowe metody i techniki zarządzania projektami (m.in. planowanie zakresu, czasu, kosztów, ryzyka) oraz ocenić ich przydatność w konkretnych sytuacjach organizacyjnych.	MAR_UW03, MAR_UW06	Egzamin pisemny. Rozwiązywanie zadań i przykładów.
U2	Student potrafi kierować i współdziałać w projektach wprowadzających określone zmiany w organizacji, budować zespół projektowy oraz posługiwać się metodami i technikami zarządzania projektami w pracy zespołowej.	MAR_UO01, MAR_UW06	Egzamin pisemny. Rozwiązywanie zadań i przykładów.

KOMPETENCJE SPOŁECZNE			
L.p.	Efekty przedmiotowe (Student jest gotów do)	Odniesienie do efektów kierunkowych	Metody weryfikacji efektów uczenia się
K1	Student jest gotów do brania odpowiedzialności za realizację powierzonych zadań projektowych oraz rzetelnego wywiązywania się z roli członka lub lidera zespołu projektowego.	MAR_KO01	Rozwiązywanie zadań i przykładów.
K2	Student jest gotów do współpracy z innymi członkami zespołu projektowego i interesariuszami projektu, uwzględniając różne perspektywy oraz dążąc do osiągania wspólnych celów.	MAR_KO02, MAR_KO03	Rozwiązywanie zadań i przykładów.
K3	Student rozumie potrzebę uczenia się przez całe życie, jest gotów do systematycznego uzupełniania i doskonalenia swoich kompetencji projektowych oraz dostrzega konsekwencje decyzji projektowych dla organizacji i jej otoczenia.	MAR_KR01	Rozwiązywanie zadań i przykładów.



Treści kształcenia

L.p.	Treść kształcenia (tematyka zajęć)	Liczba godzin	
		Wykład	
		Studia stacjonarne	Studia niestacjonarne
1.	Fazy projektu. Cechy SMART projektu. Waterfall - czyli model kaskadowy. Prince2 - wprowadzenie i 7 pryncypiów. Prince2 - 7 tematów.	2	1
2.	Organizacja w Prince2. Jakość w Prince2. Plany w Prince2. Ryzyko w Prince2.	3	1
3.	Zmiana w Prince2 Postępy w Prince2.	3	1
4.	Procesy i sygnały w Prince2. Tabela obowiązków. Diagramy w Prince2. Proces przygotowanie projektu.	4	2
5.	Zarządzanie Strategiczne Projektem. Inicjowanie Projektu.	4	2
6.	Sterowanie Etapem. Zarządzanie Dostarczeniem Produktów.	2	1
7.	Zarządzaniem Końcem Etapu. Zamykanie Projektu.	2	2
8.	Dostosowanie metodyki PRINCE2 do warunków projektu. Technik identyfikacji, szacowania i ewaluacji Ryzyka.	2	2
9.	Rozwinięcie tematów Plany i Postępy. Agile Software Development - programowanie zwinne.	3	2
10.	SCRUM. Problemy w implementacji SCRUM-a to problemy jego członków. Programowanie ekstremalne Extreme Programming (XP). Kanban.	3	1
11.	Zaliczenie	2	1
Razem		30	16

Metody kształcenia

Forma zajęć	Metody kształcenia
Wykład	Wykład konwersatoryjny. Analiza przypadków i przykładów. Dyskusja, debata, burza mózgów. Rozwiązywanie zadań.

Warunki zaliczenia

Sposób zaliczenia	Wagi (%)
	Wykład
Egzamin pisemny	100
Razem	100%

Rozliczenie pracy własnej studenta

L.p.	Czynności w ramach pracy własnej	Szacowana liczba godzin	
		Studia stacjonarne	Studia niestacjonarne
1.	Lektura obowiązkowa	10	14
2.	Obowiązkowe zapoznanie się z innymi materiałami lub treściami (np. materiałami audio, video, narzędziami, pomocami, oprogramowaniem, sprzętem, aktami prawnymi, dokumentacją, warunkami miejsca pracy itp.)	15	25
3.	Przygotowanie do egzaminu	20	20
Razem		45	59

Literatura obowiązkowa

1.	M. Trocki, (red.), Nowoczesne zarządzanie projektami, 2013
2.	D. Lock, Podstawy zarządzania projektami, 2013

Literatura uzupełniająca

1.	C.L. Pritchard, Zarządzanie ryzykiem w projektach: teoria i praktyka, 2002
2.	T.L. Young, Skuteczne zarządzanie projektami, 2006
3.	S. Berkun, Sztuka zarządzania projektami, 2006
4.	R.K. Wysocki, R. McGary, Efektywne zarządzanie projektami, 2005



Inne materiały dydaktyczne

1.	UK Government. Prince2 – Skuteczne zarządzanie projektami. 2017
2.	https://scrumguides.org/
3.	https://www.agilealliance.org/