

KARTA ZAJĘĆ

Akademia Wychowania Fizycznego im. Jerzego Kukuczki w Katowicach
Wydział Zarządzania Sportem i Turystyką

Zarządzanie studia II stopnia, profil ogólnoakademicki

Nazwa zajęć /
nazwa grupy zajęć

AGILE - ZWINNA METODA ZARZĄDZANIA W BIZNESIE (26h)

Wiedza		
K_W01	W1	ma rozszerzoną wiedzę o charakterze nauk społecznych, ich miejscu w systemie nauk i relacjach do innych nauk a w szczególności do nauk o organizacji i zarządzaniu oraz ich miejscu w naukach społecznych
K_W02	W2	ma rozszerzoną wiedzę o specyfice nauk o zarządzaniu w dziedzinach będących przedmiotem specjalizacji
K_W07	W3	identyfikuje i wyjaśnia w świetle współczesnych ujęć teoretycznych skutki ekonomiczne i zarządcze różnic kulturowych w skali organizacji i regionów
Umiejętności		
K_U03	U1	posiada pogłębione umiejętności obserwowania, wyszukiwania i przetwarzania informacji na temat zjawisk społecznych oraz interpretowania ich z punktu widzenia problemów zarządzania
K_U04	U2	potrafi dobrać odpowiednie metody i narzędzia do opisu oraz analizy problemów i obszarów działalności organizacji i jej otoczenia oraz oceny ich przydatności i skuteczności
K_U06	U3	ma pogłębione umiejętności obserwowania, diagnozowania, racjonalnego oceniania złożonych sytuacji w zarządzaniu oraz analizowania motywów i wzorów ludzkich zachowań
Kompetencje społeczne		
K_K01	K1	rozumie, iż bez bieżącej aktualizacji wiedzy jego wiedza staje się archaiczna i mało przydatna a w wielu przypadkach może być szkodliwa
K_K05	K2	jest gotowy do podejmowania wyzwań zawodowych i osobistych; wykazuje aktywność, podejmuje trud i odznacza się wytrwałością w podejmowaniu

			indywidualnych i zespołowych działań profesjonalnych w zakresie zarządzania; angażuje się we współpracę
	K_K08	K3	jest gotowy do brania odpowiedzialności przed współpracownikami oraz przed społeczeństwem za stawiane zadania
Treści zajęć	<p>I. Wprowadzenie do Agile</p> <ul style="list-style-type: none"> Definicja Agile Geneza i historia powstania Agile Główne zasady i wartości Agile <p>II. Podstawowe założenia Agile</p> <ul style="list-style-type: none"> Iteracyjność i inkrementalność w procesie zarządzania Elastyczność i adaptacyjność do zmian Wsparcie dla współpracy i komunikacji w zespole Skupienie na wartości dla klienta (customer value) Ciągłe doskonalenie (continuous improvement) i umiejętność dostosowywania się (kaizen) <p>III. Metodologie zwinne w ramach Agile</p> <p>Scrum:</p> <ul style="list-style-type: none"> Podstawowe zasady i struktura Scrum Role: Scrum Master, Product Owner, Zespół Deweloperski Spotkania: Daily Standups, Sprint Planning, Sprint Review, Sprint Retrospective <p>Kanban:</p> <ul style="list-style-type: none"> Zasady wizualizacji procesu pracy Limitowanie pracy w toku (WIP - Work In Progress) Optymalizacja przepływu pracy <p>IV. Implementacja Agile w biznesie</p> <ul style="list-style-type: none"> Proces adaptacji metodyk Agile do struktury organizacyjnej Tworzenie zwinnych zespołów i zastosowanie praktyk Agile Zarządzanie produktem (Product Management) w podejściu Agile Techniki planowania i monitorowania postępów w projektach Agile <p>V. Korzyści wynikające z zastosowania Agile</p> <ul style="list-style-type: none"> Zwiększona elastyczność w reagowaniu na zmiany rynkowe i klienta Skrócenie czasu wprowadzenia produktu na rynek (time-to-market) Poprawa komunikacji w zespole i redukcja ryzyka projektowego Zwiększona satysfakcja klienta poprzez dostarczanie wartościowych rozwiązań Stały rozwój umiejętności i efektywności zespołu <p>VI. Wyzwania i potencjalne trudności w implementacji Agile</p> <ul style="list-style-type: none"> Konieczność zmiany kultury organizacyjnej Odpowiednie dostosowanie narzędzi i procedur do metodyk Agile Zarządzanie oczekiwaniami klienta i zespołu w dynamicznym środowisku <p>VII. Studia przypadków zastosowania Agile</p> <ul style="list-style-type: none"> Praktyczne przykłady sukcesów w różnych branżach Analiza wyzwań i ich rozwiązań wdrożeniowych <p>VIII. Perspektywy rozwoju Agile</p> <ul style="list-style-type: none"> Trendy i ewolucja metod Agile w przyszłości Rola szkoleń i rozwoju zawodowego w kontekście Agile Potencjalne zastosowania Agile poza branżą IT <p>IX. Podsumowanie i wnioski</p> <ul style="list-style-type: none"> Kluczowe punkty i nauki wyniesione z implementacji Agile 		

	Perspektywy i rekomendacje dla organizacji pragnących wdrożyć zwinne metody zarządzania
Metody dydaktyczne	Wykład z elementami konwersatorium Wykłady interaktywne Dyskusje grupowe Analiza przypadków biznesowych Prace projektowe w zespołach
Kryteria oceny efektów uczenia się	<p><u>I. Praktyczny/projekt</u> Kryteria oceny efektów uczenia się:</p> <p>2,0 – Student nie osiągnął wymaganych efektów uczenia się. 3,0 – Student wykazuje braki, które jednak nie dyskwalifikują dalszej edukacji i mogą zostać usunięte. Zwykle wiadomości zestawione luźno, brak połączeń i związków logicznych. Rozwiązuje problemy typowe o niewielkim stopniu trudności. 3,5 – Student wykazuje poprawne rozumienie pojęć, wyjaśnia ważniejsze zjawiska. Rozwiązuje problemy typowe, przeważnie poprawnie operuje posiadanymi informacjami. 4,0 – Zakres wiedzy studenta obejmuje podstawowe treści przedmiotu ze znajomością powiązań logicznych. Poprawnie rozumuje w kategoriach przyczynowo-skutkowych. 4,5 – Wyczerpujące opanowanie całego materiału programowego. Student sprawnie wykorzystuje wiedzę. Umiejętnie dokonuje oceny problemów, procesów i zjawisk. 5,0 – Ponad przeciętne opanowanie całego materiału programowego.</p> <p><u>II. Pisemny/test</u> Kryteria oceny efektów uczenia się:</p> <p>2,0 – student nie osiągnął wymaganych efektów uczenia się (punktacja poniżej 50%). 3,0 – student osiągnął efekty uczenia się w stopniu dostatecznym (51 do 60%). 3,5 – student osiągnął efekty uczenia się w stopniu dostatecznym plus (61 do 70%). 4,0 – student osiągnął efekty uczenia się w stopniu dobrym (71 do 80%). 4,5 – student osiągnął efekty uczenia się w stopniu dobrym plus (81 do 90%). 5,0 – student osiągnął efekty uczenia się w stopniu bardzo dobrym (91 do 100%).</p> <p><u>III. Ustny/aktywność</u> Kryteria oceny efektów uczenia się:</p> <p>2,0 – Student niezaangażowany. 3,0 – Student pracuje niesystematycznie. 3,5 – Student przejawia przeciętną aktywność. 4,0 – Student wykazuje dobre przygotowanie w sferze komunikacji i umiejętności interpersonalnych. Jest aktywny, podejmuje zadania dodatkowe.</p>

	<p>4,5 – Student jest zainteresowany problematyką przedmiotu. Przejawia postawę racjonalną, krytyczną i kreatywną.</p> <p>5,0 – Student twórczy w odpowiedzi, nie unika krytyki, posiada własne zdanie. Umiejętnie wyciąga wnioski. Jest aktywny, chętnie stawia pytania oraz problemy do dyskusji.</p>
Literatura	<ol style="list-style-type: none"> 1. Samoorganizacja w zarządzaniu projektami metodą Scrum; Marek Ćwiklicki, Marek Jabłoński, Tomasz Włodarek · 2010 2. Krytyczne czynniki sukcesu w zarządzaniu projektami; Seweryn Spalek · 2004 3. Rachunkowość w zarządzaniu projektami finansowanymi ze środków unijnych; Autorzy Krzysztof Dziadek · 2020 4. Alfabet zarządzania projektami, Michał Kopczewski · 2014 5. Informatyka w biznesie 2022; Helena Dudycz · 2023 6. Zarządzanie pracownikami w dobie Internetu; Jacek Woźniak · 2020 7. Scrum. O zwinnym zarządzaniu; Mariusz Chrapko (inżynieria oprogramowania) · 2013
Bilans punktów ECTS	<p>Liczba punktów ECTS = 2 pkt.</p> <p>Udział w zajęciach = 26h;</p> <p>przygotowanie się do weryfikacji efektów uczenia = 13h;</p> <p>zapoznanie się z literaturą = 13h;</p> <p>łącznie = 52h;</p> <p>w bezpośrednim kontakcie z prowadzącym 50% godzin.</p> <p>Minimalna ilość godzin nakładu pracy studenta 2 (pkt ECTS) x 26h = 52h.</p>

Forma oceny efektów uczenia się			
Efekty uczenia się	Forma oceny		
	Praktyczny	Pisemny	Ustny
W1	X		
W2	X		
W3	X		
U1	X		
U2	X		
U3	X		
K1	X		
K2	X		
K3	X		