Informačný list predmetu

Akademický rok 2026/2027

Vysoká škola	Univerzita sv. Cyrila a Metoda v Trnave
Fakulta	FMK UCM
Kód predmetu	KDH/23mdTEDI010/23
Názov predmetu	praktikum projektového manažmentu III.
Rozsah	2C
Počet kreditov	2
Vyučujúci	Mgr. Magdaléna Švecová, PhD. (prednášajúci), Mgr. Adam Kysler, PhD. (prednášajúci)

Podmienky na absolvovanie predmetu

Výsledné hodnotenie bude vychádzať z úspešnosti študenta v hodnotených oblastiach.

Pre úspešné absolvovanie predmetu musí študent získať minimálne 56% bodov (celkovo 56 bodov zo 100).
A 1,0 výborne – vynikajúce výsledky len s minimálnymi chybami ‹92-100 %›
B 1,5 veľmi dobre – nadpriemerné výsledky s menšími chybami ‹83-91 %›
C 2,0 dobre – vcelku dobré, priemerné výsledky ‹74-82 %›
D 2,5 uspokojivo – dobré výsledky, ale vyskytujú sa významné chyby ‹65-73 %›
E 3,0 dostatočne – výsledky vyhovujú minimálnym kritériám ‹56-64 %›
FX 4,0 nedostatočne – absolvovanie predmetu si vyžaduje vynaložiť ešte značné úsilie a množstvo práce zo strany študenta ‹0-55 %›

Výsledné hodnotenie tvorí:
20 % - účasť na hodinách
30 % - účasť na workshope Radical Candor
50 % úspešnosť tímu pri vývoji hry

Výsledky vzdelávania

Študent po absolvovaní predmetu nadobudne tieto vedomosti, zručnosti a kompetencie:
- zlepší úroveň svojej spoločenskej inteligencie,
- naučí sa riadiť konflikty,
- zvládne realizovať rozhodnutia,
- vie efektívne zdieľať svoju víziu s ostatnými členmi tímu,
- vie, ako pripraviť, podporiť a viesť svojich ľudí cez tieto rôzne organizačné zmeny,
- naučí sa potrebným medziľudským zručnostiam, akými sú aktívne počúvanie, poskytovanie a prijímanie spätnej väzby, (ne)verbálna komunikácia, schopnosti riešiť problémy a tímová práca,
- naučia sa metódam, akými sú coaching, leadership, inklúzia, selfmanažment.

Stručná osnova predmetu

Študenti budú počas semestra pracovať ako vedúci (lídri) prideleného vývojárskeho tímu, ktorý pracuje na určitom projekte. Študent bude musieť organizovať pravidelné stretnutia (porady) s tímom, kontrolovať progres, nastaviť časový harmonogram, riešiť konflikty v tíme a dotiahnuť projekt do úspešného konca.

Okrem toho majú poslucháči k dispozícii niekoľko workshopov, ktoré im pomôžu zlepšiť komunikačné mäkké zručnosti a mentorov - tzv. project ownerov, ktorí budú mentorovať samotných teamleaderov a pomáhať im riešiť ich problémy.

Odporúčaná literatúra

Doležal, J. (2022) Agilní přístupy vývoje produktu a řízení projektu. Grada.
Flyvbjerg, B. & Gardner, D. How big things get done [Ako sa spravia veľké projekty]. MacMillan.
Kieran, D. (2021). The Complex Project Toolkit: Using design thinking to transform the delivery of your hardest projects. Major Street Pub.
Scott, K. (2017). Radical Candor. St. Martin ' Press.
Sutherland, J. (2015). Scrum The Art of doing Twice the Work in Half the Time. [Scrum Umenie urobiť dvakrát viac práce za polovicu času]. Crown Publishing. Dostupne: https://www.agileleanhouse.com/lib/lib/News/More_Praise_for_Scrum_The_Art_of_Doing_T.pdf

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu

slovenský