

**Formularz opisu przedmiotu (formularz sylabusu) na studiach wyższych,
doktoranckich, podyplomowych i kursach doształcających**

A. Ogólny opis przedmiotu

Nazwa pola	Komentarz
Nazwa przedmiotu (w języku polskim oraz angielskim)	Innowacja technologiczna w praktyce (Technological innovation in practice)
Jednostka oferująca przedmiot	Wydział Filozofii i Nauk Społecznych
Jednostka, dla której przedmiot jest oferowany	Wydział Filozofii i Nauk Społecznych; Kierunek – Studia nad nauką i technologią
Kod przedmiotu	2405-ST5-S2-2-IPRA
Kod ISCED	0314
Liczba punktów ECTS	4
Sposób zaliczenia	Zaliczenie na ocenę
Język wykładowy	język polski
Określenie, czy przedmiot może być wielokrotnie zaliczany	nie
Przynależność przedmiotu do grupy przedmiotów	Przedmioty obowiązkowe dla II roku studiów na nauką i technologią
Całkowity nakład pracy studenta/słuchacza studiów podyplomowych/uczestnika kursów doształcających	<i>Godziny realizowane z udziałem nauczycieli (godz.):</i> - udział w laboratorium - 30 - konsultacje z nauczycielem akademickim - 10 <i>Czas poświęcony na pracę indywidualną studenta (godz.):</i> - przygotowanie do laboratorium – 10 - pisanie prac, projektów - 40 - czytanie literatury - 10 - przygotowanie do kolokwium - 20 Łącznie: 120 godz. (4 ECTS)
Efekty uczenia się – wiedza	<i>W1:</i> Ma wiedzę na temat praktycznych i teoretycznych aspektów projektowania produktów technologicznych – K_W04; K_W09. <i>W2:</i> Zna i rozumie najważniejsze elementy metodyk: agile, scrum, MVP – K_W10.
Efekty uczenia się – umiejętności	<i>U1:</i> Potrafi zaprojektować proces pracy na produktem technologicznym – K_U01; K_U04; K_U08. <i>U2:</i> Potrafi współpracować w procesie tworzenia innowacji ze wszystkimi zainteresowanymi stronami – K_U06; K_U08. <i>U3:</i> Potrafi samodzielnie korzystać z różnego rodzaju analiz eksperckich w procesie projektowania innowacji – K_U02; K_U08.
Efekty uczenia się – kompetencje społeczne	<i>K1:</i> Potrafi współpracować w grupie – K_K04 <i>K2:</i> Potrafi uczestniczyć i współtworzyć projekt związany z kreowaniem produktu innowacyjnego – K_K05
Metody dydaktyczne	- ćwiczeniowa - giełda pomysłów - projektu

	- studium przypadku
Wymagania wstępne	brak
Skrócony opis przedmiotu	Celem zajęć jest zdobycie teoretycznych podstaw i praktycznych umiejętności z zakresu projektowania produktów technologicznych, budowania wartości dla klienta, metodyk zwinnych (<i>agile</i>), inkrementalnego dostarczania rozwiązań technologicznych (<i>scrum</i>) oraz zderzenia i testowania pomysłu na rynku przed budową pełnego produktu (<i>MVP</i>).
Pełny opis przedmiotu	<p>Zdolność firm do innowacji to w dzisiejszych czasach jeden z kluczowych czynników sukcesu i budowania przewagi konkurencyjnej. Technologie informatyczne pełnią szczególną rolę we wprowadzaniu innowacji produktowych, procesowych czy organizacyjnych. Przedsiębiorstwa w różnych branżach od finansowej, przez handel i produkcję, aż po organizacje sektora publicznego stają się coraz częściej firmami technologicznymi i właśnie w tym obszarze szukają największych innowacji.</p> <p>„Przełomowa technologia” (<i>disruptive technology</i>) to innowacja, która znacząco zmienia sposób działania konsumentów, firm lub całego przemysłu. Przełomowa technologia usuwa ogniwa systemu, istniejące praktyki lub nawyki, które zastępuje, ponieważ ma atrybuty, które są wyraźnie lepsze.</p> <p>Celem zajęć jest zdobycie teoretycznych podstaw i praktycznych umiejętności z zakresu projektowania produktów technologicznych, budowania wartości dla klienta, metodyk zwinnych (<i>agile</i>), inkrementalnego dostarczania rozwiązań technologicznych (<i>scrum</i>) oraz zderzenia i testowania pomysłu na rynku przed budową pełnego produktu (<i>MVP</i>).</p> <p>Zajęcia będą miały w dużym stopniu charakter warsztatowy, ćwiczący zarówno samodzielne wyszukiwanie i studiowanie materiałów, jak i umiejętności pracy w grupie.</p>
Literatura	<p>J. Sutherland, <i>Scrum, czyli jak robić dwa razy więcej, dwa razy szybciej</i>, PWN, Warszawa 2017.</p> <p>M. Chrapko, <i>Scrum. O zwinnym zarządzaniu projektami</i>, Helion, Gdańsk 2018.</p> <p>B. Bereza, <i>Agile. Szansa na skokowy wzrost produktywności</i>, Weronika Wota, Warszawa 2014.</p>
Metody i kryteria oceniania	<p>Metody oceniania: Realizacja projektu</p> <p>Kryteria oceniania: zaliczenie na ocenę na podstawie realizacji projektu</p>
Praktyki zawodowe w ramach przedmiotu	nie dotyczy

B) Opis przedmiotu cyklu

Nazwa pola	Komentarz
Cykl dydaktyczny, w którym przedmiot jest realizowany	2022/21 Z
Sposób zaliczenia przedmiotu w cyklu	Identyczne jak w części A
Forma(y) i liczba godzin zajęć oraz sposoby ich zaliczenia	Identyczne jak w części A
Imię i nazwisko koordynatora/ów przedmiotu cyklu	Mgr Michał Jackowiak
Imię i nazwisko osób prowadzących grupy zajęciowe przedmiotu	<u>Laboratorium</u> : Mgr Michał Jackowiak
Atrybut (charakter) przedmiotu	Przedmiot obowiązkowy
Grupy zajęciowe z opisem i limitem miejsc w grupach	Laboratorium – np. 1 grupa (limit miejsc - 15 osób)
Terminy i miejsca odbywania zajęć	
Liczba godzin zajęć prowadzonych z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość	nie dotyczy
Strona www przedmiotu	nie dotyczy
Efekty kształcenia, zdefiniowane dla danej formy zajęć w ramach przedmiotu	identyczne jak w części A
Metody i kryteria oceniania danej formy zajęć w ramach przedmiotu	identyczne jak w części A
Zakres tematów	Celem zajęć jest zdobycie teoretycznych podstaw i praktycznych umiejętności z zakresu projektowania produktów technologicznych, budowania wartości dla klienta, metodyk zwinnych (<i>agile</i>), inkrementalnego dostarczania rozwiązań technologicznych (<i>scrum</i>) oraz zderzania i testowania pomysłu na rynku przed budową pełnego produktu (<i>MVP</i>).
Metody dydaktyczne	identyczne jak w części A
Literatura	identyczna jak w części A