



Karta przedmiotu

Nazwa i kod przedmiotu	Zarządzanie produktem w branży IT, PG_00050238						
Kierunek studiów	Informatyka						
Data rozpoczęcia studiów	luty 2025 r.	Rok akademicki realizacji przedmiotu			2025/2026		
Poziom kształcenia	II stopnia	Grupa zajęć			Grupa zajęć fakultatywnych Grupa zajęć specjalnościowych Grupa zajęć powiązanych z prowadzonymi badaniami naukowymi w dziedzinie nauki związanej z kierunkiem - profil ogólnoakademicki		
Forma studiów	stacjonarne	Sposób realizacji			na uczelni		
Rok studiów	1	Język wykładowy			polski		
Semestr studiów	2	Liczba punktów ECTS			1.0		
Profil kształcenia	ogólnoakademicki	Forma zaliczenia			zaliczenie		
Jednostka prowadząca	Wydział Elektroniki, Telekomunikacji i Informatyki -> Katedra Inżynierii Oprogramowania						
Imię i nazwisko wykładowcy (wykładowców)	Odpowiedzialny za przedmiot		dr inż. Jakub Miler				
	Prowadzący zajęcia z przedmiotu		dr inż. Jakub Miler				
Formy zajęć i metody nauczania	Forma zajęć	Wykład	Ćwiczenia	Laboratorium	Projekt	Seminarium	RAZEM
	Liczba godzin zajęć	0.0	0.0	0.0	0.0	15.0	15
	W tym liczba godzin zajęć na odległość: 0.0						
Aktywność studenta i liczba godzin pracy	Aktywność studenta	Udział w zajęciach dydaktycznych, objętych planem studiów		Udział w konsultacjach		Praca własna studenta	RAZEM
	Liczba godzin pracy studenta	15		2.0		8.0	25
Cel przedmiotu	Rozwój umiejętności z zakresu tworzenia innowacyjnych produktów informatycznych, wprowadzania ich na rynek, analizy odpowiedzi rynku i zarządzania produktem w branży IT						

Efekty uczenia się przedmiotu	Efekt kierunkowy	Efekt z przedmiotu	Sposób weryfikacji i oceny efektu
	[K7_W11] zna i rozumie w pogłębionym stopniu ogólne zasady tworzenia i rozwoju form indywidualnej przedsiębiorczości oraz ekonomiczne, prawne i inne uwarunkowania różnych rodzajów działań związanych z nadaną kwalifikacją, w tym zasady ochrony własności przemysłowej i prawa autorskiego	Student opisuje metody i narzędzia stosowane w firmach wytwarzających produkty IT.	[SW2] Ocena wiedzy zawartej w prezentacji [SW3] Ocena wiedzy zawartej w opracowaniu tekstowym i projektowym
	[K7_K02] jest gotów do krytycznej oceny odbieranych treści, uznawania znaczenia wiedzy w rozwiązywaniu problemów poznawczych i praktycznych	Student prezentuje opracowane projekty, modele, rozwiązania i produkty. Student dyskutuje i ocenia projekty, modele, rozwiązania i produkty.	[SK5] Ocena umiejętności rozwiązywania problemów występujących w praktyce [SK4] Ocena umiejętności komunikacji, w tym poprawności językowej
	[K7_U43] potrafi stosować technologie informacyjne w warunkach gospodarki rynkowej i społeczeństwa informacyjnego, a także algorytmizować i informatyzować procesy poznawcze i decyzyjne w innych dziedzinach wiedzy	Student stosuje metody i narzędzia informacyjne w analizie rynku i używania produktów.	[SU4] Ocena umiejętności korzystania z metod i narzędzi
[K7_K01] jest gotów do tworzenia i rozwijania wzorów właściwego postępowania w środowisku pracy i życia, podejmowania inicjatyw, krytycznej oceny siebie oraz zespołów i organizacji, w których uczestniczy, przewodzenia grupie i ponoszenia odpowiedzialności za nią, odpowiedzialnego pełnienia ról zawodowych z uwzględnieniem zmieniających się potrzeb społecznych, w tym: – rozwijania dorobku zawodu, – podtrzymywania etosu zawodu, – przestrzegania i rozwijania zasad etyki zawodowej oraz działania na rzecz przestrzegania tych zasad	Student zarządza rozwojem produktów informatycznych w zespole z koncentracją na potrzebach użytkowników.	[SK4] Ocena umiejętności komunikacji, w tym poprawności językowej [SK3] Ocena umiejętności organizacji pracy	
Treści przedmiotu	<p>Celem przedmiotu jest rozwój umiejętności z zakresu tworzenia i zarządzania produktami w branży IT. Mottem przedmiotu jest Sztuka nie jest wytworzyć produkt; sztuką jest go sprzedać. Przedmiot uczy kompetencji analitycznych, kreatywnych i biznesowych pomagających tworzyć i sprzedawać z sukcesem produkty informatyczne. Zarządzanie produktem obejmuje również analizę odpowiedzi rynku na produkt, zbieranie danych od użytkowników i ich wykorzystywanie do ulepszania produktów.</p> <p>Przedmiot realizowany jest jako cykl 5 seminariów po 3 godziny zajęciowe każdy. Większość zajęć ma formę warsztatową; pracuje się w kilkuosobowych zespołach, niekoniecznie takich samych na każdym warsztacie.</p>		
Wymagania wstępne i dodatkowe	<p>Ogólna wiedza z zakresu inżynierii oprogramowania, cyklu życia produktów informatycznych.</p> <p>Podstawowa wiedza z zakresu zarządzania projektami i użyteczności oprogramowania.</p>		
Sposoby i kryteria oceniania osiągniętych efektów uczenia się	Sposób oceniania (składowe)	Próg zaliczeniowy	Składowa oceny końcowej
	Warsztaty	51.0%	100.0%
Zalecana lista lektur	Podstawowa lista lektur	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Product Management Educational Institute, The Guide to The Produkt Management and Marketing Body of Knowledge (ProdBOK), eds. G. Geracie, S. D. Eppinger, Association of International Product Marketing and Management, 2013</li> <li>2. T. Brown, Change by Design: How Design Thinking Transforms Organizations and Inspires Innovation, HarperBusiness, 2009</li> <li>3. A. Osterwalder, Y. Pigneur, Tworzenie modeli biznesowych. Podręcznik wizjonera, Helion, 2012</li> <li>4. ProductVision.pl, Product Guide. Podręcznik Product Managera, <a href="https://productvision.pl/product-guide-podrecznik-product-managera/">https://productvision.pl/product-guide-podrecznik-product-managera/</a></li> <li>5. J. Donovan, TED. Jak wygłosić mowę życia, Onepress, 2015</li> <li>6. O. Springer, J. Miler, "The Role of a Software Product Manager in Various Business Environments", Annals of Computer Science and Information Systems, 2018</li> </ol>	

	Uzupełniająca lista lektur	1. E. Hasted, Sprzedaj swój software, Helion, 2007 2. N. Duarte, Współbrzmienie. Znajdź wspólny język z odbiorcami Twojej prezentacji, Onepress, 2012
	Adresy eZasobów	Adresy na platformie eNauczanie:
Przykładowe zagadnienia/ przykładowe pytania/ realizowane zadania	1. Zarządzanie produktem i rola kierownika produktu IT 2. Koncepcje produktowe, product discovery 3. Karta produktu, eksperyment MVP 4. Modele biznesowe produktów i usług, Aha moment 5. Roadmapa produktu i metryki produktowe	
Praktyki zawodowe w ramach przedmiotu	Nie dotyczy	

Dokument wygenerowany elektronicznie. Nie wymaga pieczęci ani podpisu.