



Karta przedmiotu

Nazwa i kod przedmiotu	Zarządzanie produktem w branży IT, PG_00050238						
Kierunek studiów	Informatyka						
Data rozpoczęcia studiów	luty 2027 r.	Rok akademicki realizacji przedmiotu			2027/2028		
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 Politechniki Gdańskiej -> 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	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>Treści przedmiotu - seminarium</p> <p>Celem przedmiotu jest rozwój umiejętności z zakresu tworzenia i zarządzania produktami w branży IT. Mottem przedmiotu jest Sztuką 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"> 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 T. Brown, Change by Design: How Design Thinking Transforms Organizations and Inspires Innovation, HarperBusiness, 2009 A. Osterwalder, Y. Pigneur, Tworzenie modeli biznesowych. Podręcznik wizjonera, Helion, 2012 ProductVision.pl, Product Guide. Podręcznik Product Managera, https://productvision.pl/product-guide-podrecznik-product-managera/ J. Donovan, TED. Jak wygłosić mowę życia, Onepress, 2015 O. Springer, J. Miler, "The Role of a Software Product Manager in Various Business Environments", Annals of Computer Science and Information Systems, 2018 	

	Uzupełniająca lista lektur	<ol style="list-style-type: none"> 1. E. Hasted, Sprzedaj swój software, Helion, 2007 2. N. Duarte, Współbrzmienie. Znajdź wspólny język z odbiorcami Twojej prezentacji, Onepress, 2012
	Adresy eZasobów	
Przykładowe zagadnienia/ przykładowe pytania/ realizowane zadania	<ol style="list-style-type: none"> 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 	
Zajęcia praktyczne w ramach przedmiotu	Nie dotyczy	

Dokument wygenerowany elektronicznie. Nie wymaga pieczęci ani podpisu.