



MAŁOPOLSKA WYŻSZA SZKOŁA EKONOMICZNA W TARNOWIE

KARTA PROGRAMOWA

Moduł kształcenia	Metody kreatywnego zarządzania projektami innowacyjnymi w przedsiębiorstwie	
Nazwa modułu kształcenia w języku angielskim	Methods for creative management of innovative projects in the company	
Kierunek studiów	Zarządzanie	
Profil kształcenia	ogólnoakademicki	
Forma kształcenia	studia stacjonarne	
Poziom przedmiotu (podstawowy/specjalnościowy/ogólnouczelniany)	specjalnościowy	kształtujący umiejętności praktyczne
Status przedmiotu (obowiązkowy/do wyboru)	do wyboru	
Poziom modułu kształcenia	I stopień	
Język wykładowy	polski	
Semestr realizacji modułu	IV/V/VI	
Liczba punktów ECTS	3	
Liczba godzin	Forma modułu: wykład 40	Forma modułu: ćwiczenia
Jednostka realizująca moduł	Katedra Zarządzania	
Moduły poprzedzające	Organizacja i zarządzanie	

Syntetyczna charakterystyka modułu

Moduł charakteryzuje wartości, artefakty, zdarzenia oraz role związane z nowoczesnymi metodami zarządzania projektami w organizacji. Tematyka ta jest powiązana z zakresem przedmiotowym zarządzania finansami przedsiębiorstw z uwzględnieniem charakteru i specyfiki realizacji projektów innowacyjnych.

Moduł ten podejmuje współczesne wyzwania procesu innowacji (tzw. projektyzacja organizacji) z punktu widzenia zakresu, kosztu i czasu realizacji projektu innowacyjnego. W module zaprezentowano różnice między projektowaniem tradycyjnym a zwinnym, kładąc nacisk na popularne teraz metodyki Agile. Zagadnienia teoretyczne uzupełnione są o liczne przykłady praktyczne, wynikające z funkcjonowania przedsiębiorstw, pozwalające nabyć umiejętności projektowania innowacyjnych rozwiązań w każdym przedsiębiorstwie.

Cele modułu

Celem modułu jest poznanie i zrozumienie istoty współczesnego zarządzania projektami innowacyjnymi w przedsiębiorstwie, w szczególności zaś interpretacja procesu innowacji jako elementu planowania organizacyjnego i finansowego przez odpowiednie określenie zadań, kompetencji i obowiązków poszczególnych komórek organizacyjnych oraz osób w firmie. Ponadto realizacja modułu powinna odpowiedzieć na następujące pytania:

- jak tworzyć wielofunkcyjne zespoły projektowe,
- jak budować przestrzeń dla nowoczesnego (zwinnego) zespołu projektowego,
- jakie wartości, artefakty i zdarzenia stosuje Design Thinking oraz SCRUM,
- w jakich obszarach działalności można wykorzystać zwinne metody projektowania oraz jakie to może przynieść efekty dla przedsiębiorstw,
- w jaki sposób planować oraz finansować proces Design Thinking,
- jakie metody i narzędzia można zastosować w procesie Design Thinking oraz SCRUM?

Opis efektów uczenia się modułu

Symbol efektu dla modułu	Osiągnięte efekty uczenia się	Odniesienie do efektów uczenia się dla kierunku
		Wiedza:
W_01	Definiuje podstawowe mechanizmy funkcjonowania przedsiębiorstwa w projekcie. Wyjaśnia cele i funkcje zjawisk finansowych w budżecie projektu. Zna i rozumie podstawową rolę specjalisty w ramach studiowanej specjalności w projekcie.	K_W05++ K_W06++ K_W07+

Umiejętności:						
U_01	Potrafi analizować i interpretować zjawiska zachodzące w organizacji w czasie projektu. Stosuje specjalistyczną wiedzę w zakresie sposobów budżetowania projektu. Wykorzystuje różne źródła informacji oraz metody zarządzania projektami.				K_U01++ K_U02++ K_U08+ K_U14+	
Kompetencje społeczne:						
K_01	Samodzielnie podejmuje i inicjuje proste działania analityczne i planistyczne oraz efektywnie organizuje pracę własną i ocenia jej stopień zaawansowania.				K_K03++	
Kryteria oceny efektów uczenia się oraz metody ich weryfikacji						
Symbol efektu (1)	na ocenę 2	na ocenę 3	na ocenę 4	na ocenę 5	na ocenę 6	Metody weryfikacji efektów (2)
W_01	Nie potrafi scharakteryzować podstawowych mechanizmów funkcjonowania przedsiębiorstwa w projekcie, celów oraz funkcji zjawisk finansowych w budżecie projektu. Nie rozumie podstawowej roli specjalisty w ramach studiowanej specjalności w projekcie	Ma ograniczoną wiedzę i tylko odtwórczo charakteryzuje podstawowe mechanizmy funkcjonowania przedsiębiorstwa w projekcie, cele oraz funkcje zjawisk finansowych w budżecie projektu. W ograniczonym zakresie rozumie podstawową rolę specjalisty w ramach studiowanej specjalności w projekcie	W stopniu dobrym charakteryzuje podstawowe mechanizmy funkcjonowania przedsiębiorstwa w projekcie, cele oraz funkcje zjawisk finansowych w budżecie projektu. W stopniu wystarczającym rozumie podstawową rolę specjalisty w ramach studiowanej specjalności w projekcie	-	-	P (Mapa Myśli)
U_01	Nie potrafi analizować i interpretować zjawisk zachodzących w organizacji w czasie projektu. Stosuje w ograniczony sposób specjalistyczną wiedzę w zakresie sposobów budżetowania projektu.	W ograniczony sposób potrafi analizować i interpretować zjawiska zachodzące w organizacji w czasie projektu. W niezadawalający sposób stosuje specjalistyczną wiedzę w zakresie sposobów budżetowania projektu.	Poprawnie stosuje analizę i potrafi interpretować zjawiska zachodzące w organizacji w czasie projektu. W ograniczony sposób stosuje specjalistyczną wiedzę w zakresie sposobów budżetowania projektu. Nie wykorzystuje wszystkich źródeł informacji oraz metod zarządzania projektami.	Bardzo dobrze stosuje analizę i potrafi interpretować zjawiska zachodzące w organizacji w czasie projektu. Bardzo dobrze stosuje specjalistyczną wiedzę w zakresie sposobów budżetowania projektu. Wykorzystuje różne źródła informacji oraz metody zarządzania projektami.	-	EP (projekt vs program)
K_01	Nie podejmuje żadnych działań planistycznych oraz organizuje pracę własną	Słabo rozumie potrzebę podejmowania działań planistycznych oraz organizowania pracy własnej Odtwórczo podejmuje proste działana planistyczne	Potrafi podejmować poprawne działania planistyczne oraz projektowe, organizuje właściwie pracę. Samodzielnie inicjuje proste działania planistyczne	Podejmuje profesjonalne działania planistyczne oraz projektowe, bardzo dobrze organizuje pracę własną. Samodzielnie inicjuje złożone działania planistyczne	Podejmuje bardzo profesjonalne działania planistyczne oraz projektowe połączone z profesjonalną organizacją pracy własnej	PR (konkurs elevator pitch)

(1) wpisać symbol efektu uczenia się

(2) wpisać np.: EU – egzamin ustny; EP – egzamin pisemny; T – test; P – prezentacja; PR – projekt; ES – esej; RE – referat, K – Kolokwium, CS – case study itp.

Treści kształcenia modułu

Forma modułu: wykład	Forma modułu: ćwiczenia
<p>Wprowadzenie do metodyki – w jakim celu możemy stosować Design Thinking? W tej części szkolenia uczestnicy poznają podstawowe założenia metodyki Design Thinking oraz przykłady dobrych praktyk:</p> <ul style="list-style-type: none"> • jakie wartości, artefakty i zdarzenia występują w Design Thinking, • jak tworzyć interdyscyplinarne zespoły projektowe, • jak budować przestrzeń dla zespołu projektowego oraz jaką rolę odgrywają w nim kierownicy projektów, • w jaki sposób integrować zespoły poprzez ustalenie zwinnych ról w projekcie, • jak planować i organizować proces Design Thinking w organizacji oraz zespole projektowym? <p>Definiowanie problemu – jakie są nasze możliwości, czego nie wiemy? W tej części warsztatów uczestnicy poznają od strony praktycznej jak definiować problem z perspektywy użytkownika, klienta, studenta:</p> <ul style="list-style-type: none"> • jaką rolę w projekcie pełnią badania i jak się do nich przygotować – planowanie i realizacja badań etnograficznych, • jak wstępnie zdefiniować i zweryfikować przedmiot projektu, • jak określić użytkownika projektu i zdefiniować hipotezy badawcze, • jak podsumować badania i wyciągać wnioski potrzebne do zweryfikowania wyzwania projektowego? • narzędzia i techniki definiowania problemów – Mapa Empatii (ang. <i>Empathy Map</i>), Mapa Aktorów (ang. <i>Stakeholder Map</i>), Założenia i pytania (ang. <i>Assumptions and Questions</i>), Needs Statements. <p>Tworzenie rozwiązań – jakie mamy pomysły? W tej fazie zajęć studenci poznają kreatywne techniki generowania i selekcji pomysłów:</p> <ul style="list-style-type: none"> • techniki kreatywnego rozwiązywania problemów - generowanie i rozwijanie pomysłów - nadzieje i lęki (ang. <i>Hopes and Fears</i>), Mapa drogowa oparta na doświadczeniu (ang. <i>Experience-Based Roadmap</i>), Big Idea Vignettes, • wybór najlepszych pomysłów. <p>Testowanie – w jaki sposób możemy sprawdzić nasze pomysły? W tej fazie wykładu słuchacze przygotowują prototypy rozwiązań oraz dowiadują się jak przeprowadzić ich testy:</p> <ul style="list-style-type: none"> • dobór metody i przygotowanie prototypu, • projektowanie scenariuszy testowych, • testy i planowanie kolejnej iteracji, • narzędzia i techniki prototypowania rozwiązań – Mapa Scenariusza (ang. <i>Scenario Map (As-is/To-be)</i>), Business Model Canvas. <p>Zebranie informacji – w jaki sposób możemy zebrać opinię od innych? Na tym etapie studenci poznają jak zaplanować skutecznie wdrożenie projektu:</p> <ul style="list-style-type: none"> • jak przygotować się do wdrożenia, • jak ocenić czy nasz projekt jest wykonalny, funkcjonalny i optymalny? narzędzia i techniki komercjalizacji projektów – Storytelling, Siatka priorytetów (ang. <i>Prioritization Grid</i>), przedwdrożeńiowa ocena projektu. <p>Refleksja – czego nauczyliśmy się, jak możemy tego użyć?</p>	

<p>Literatura podstawowa</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ćwiklicki M., Jabłoński M., Włodarek T., <i>Samoorganizacja w zarządzaniu projektami metoda Scrum</i>, Wyd. Mfiles, Kraków 2010. 2. Kelley T., Littman J., <i>Sztuka innowacji. Lekcje kreatywności z IDEO, czołowej amerykańskiej firmy projektowej</i>, wyd. MT Biznes, Warszawa 2009. Kozioł L., Ćwiertniak R., <i>Kształtowanie portfela projektów w zarządzaniu innowacjami</i>, [w:] <i>Zarządzanie portfelem projektów w organizacji. Koncepcje i kierunki badań</i>, pod red. P. Cabały, Wyd. Mfiles, Kraków 2018. 3. Tidd J., Bessant J., <i>Zarządzanie innowacjami integracja zmian technologicznych, rynkowych i organizacyjnych</i>, Wydawnictwo Oficyna Wolters Kluwer Business, Warszawa 2013.
-------------------------------------	--

	<ol style="list-style-type: none"> 4. Rubin K.S., <i>Scrum. Praktyczny przewodnik po najpopularniejszej metodyce Agile</i>, Wyd. Helion, Gliwice 2014. 5. Wysocki R.K., <i>Efektywne zarządzanie projektami. Tradycyjne, zwinne, ekstremalne</i>, wyd. VI, Wydawnictwo Helion, Gliwice 2013.
Literatura uzupełniająca	<ol style="list-style-type: none"> 1. Materiały prowadzącego wykład, w tym case study firmy NESTMEDIC S.A 2. Christensen M.C., Raynor M. E., <i>Innowacje. Napęd wzrostu</i>, Wyd. Studio EMKA, Warszawa 2008. 3. Fazlagić J., <i>Kreatywni w biznesie</i>, Wydawnictwo Poltex, Warszawa 2015. 4. Gasik S., <i>Podstawy zarządzania wiedzą o projektach</i>, Wyd. Akademia Finansów i Biznesu Vistula, Warszawa 2015.

Metody dydaktyczne

Wykład jest uzupełniony praktycznymi ćwiczeniami z wykorzystaniem case study firmy NESTMEDIC S.A oraz matrycy Design Thinking oraz SCRUM, całość jest wspomagana licznymi prezentacjami multimedialnymi oraz mediami społecznościowymi (YouTube, Wikipedia, Blogi), studenci pracują w zespołach projektowych i wspólnie rozwiązują problemy.

Nakład czasu pracy studenta w przeliczeniu na godziny i punkty ECTS

Elementy składające się na pracę studenta	Ilość godzin	Ilość punktów ECTS
Udział w wykładach	40	3
Udział w ćwiczeniach		
Samodzielne studiowanie tematyki wykładów	10	
Samodzielne przygotowanie się do ćwiczeń		
Przygotowanie się do egzaminu	10	
Przygotowanie się do zaliczenia		
Przygotowanie eseju		
Przygotowanie prezentacji		
Przygotowanie referatu		
Przygotowanie projektu	10	
Inne (wymienić jakie): Case Study	5	
Suma	75	