



MAŁOPOLSKA WYŻSZA SZKOŁA EKONOMICZNA W TARNOWIE
KARTA PROGRAMOWA

Moduł kształcenia	Metody kreatywnego zarządzania projektami innowacyjnymi w przedsiębiorstwie	
Nazwa modułu kształcenia w języku angielskim	Creative methods of managing innovative projects in a company	
Kierunek studiów	Zarządzanie	
Profil kształcenia	ogólnoakademicki	
Forma kształcenia	studia niestacjonarne	
Poziom przedmiotu (podstawowy/specjalnościowy/ogólnouczelniany)	specjalnościowy	
Status przedmiotu (obowiązkowy/do wyboru)	do wyboru	
Poziom modułu kształcenia	II stopień	
Język wykładowy	polski	
Semestr realizacji modułu	do wyboru: II/III/IV	
Liczba punktów ECTS	5	
Liczba godzin	Forma modułu: wykład	Forma modułu: ćwiczenia
	20	
Jednostka realizująca moduł	Katedra Zarządzania	
Moduły poprzedzające	Przedsiębiorczość i innowacje	

Syntetyczna charakterystyka modułu

Moduł ten podejmuje współczesne wyzwania procesu innowacji z punktu widzenia zakresu, kosztu i czasu realizacji projektu innowacyjnego. Moduł charakteryzuje wartości, artefakty, zdarzenia oraz role związane z nowoczesnymi metodami zarządzania projektami w organizacji. Tematyka ta jest powiązana z zakresem przedmiotowym *Przedsiębiorczość i innowacje* z uwzględnieniem charakteru i specyfiki realizacji projektów innowacyjnych.

W module tym 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 nowoczesnych 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 przez odpowiednie określenie zadań, kompetencji i obowiązków poszczególnych komórek organizacyjnych oraz osób funkcyjnych w firmie. Ponadto, realizacja modułu powinna odpowiedzieć na następujące pytania:

- jak tworzyć wielofunkcyjne zespoły projektowe w organizacji,
- jak budować przestrzeń dla nowoczesnego (zwinnego) zespołu projektowego,
- w jakich obszarach działalności można wykorzystać zwinne metody projektowania oraz jakie to może przynieść efekty dla przedsiębiorstwa,
- jakie 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	Zna rozszerzone zasady i metody wykorzystywane w różnych obszarach działalności organizacji, w tym projektowania złożonych systemów, odpowiednio do studiowanej specjalności. Rozumie rolę specjalisty w projekcie.	K_W07
		Umiejętności:

U_01	Dokonyje pogłębionej analizy zjawisk i procesów zachodzących w organizacji oraz jej otoczeniu podczas realizacji projektu. Stosuje specjalistyczną wiedzę teoretyczną w działaniach praktycznych. Wykorzystuje różne źródła informacji oraz metody zarządzania projektami.	K_U01 K_U06
Kompetencje społeczne:		
K_01	Jest przygotowany do aktywnego uczestnictwa w opracowywaniu, wdrażaniu i do kierowania różnego rodzaju projektami, potrafi przewidywać wielokierunkowe skutki/efekty realizacji projektu. Samodzielnie podejmuje i inicjuje proste działania analityczne i planistyczne oraz efektywnie organizuje pracę własną i ocenia jej stopień zaawansowania. Potrafi myśleć i działać w sposób innowacyjny i kreatywny.	K_K05 K_K06

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. Nie rozumie podstawowej roli specjalisty w ramach studiowanej specjalności w projekcie.	Ma ograniczoną wiedzę i tylko odtwórczo charakteryzuje podstawowe mechanizmy funkcjonowania przedsiębiorstwa w projekcie.	W stopniu dobrym charakteryzuje mechanizmy funkcjonowania przedsiębiorstwa w projekcie. W stopniu wystarczającym rozumie podstawową rolę specjalisty w projekcie.	-	-	P (Mapa Myśli)
U_01	Nie potrafi analizować i interpretować zjawisk zachodzących w organizacji w czasie projektu.	W ograniczony sposób potrafi analizować i interpretować zjawiska zachodzące w organizacji w czasie projektu.	Poprawnie stosuje analizę. Nie wykorzystuje wszystkich źródeł informacji oraz metod zarządzania projektami.	Bardzo dobrze stosuje analizę i potrafi interpretować zjawiska zachodzące w organizacji w czasie projektu.	-	EP (projekt vs program)
K_01	Nie podejmuje żadnych działań planistycznych oraz projektowych, nie organizuje pracy własnej.	Słabo rozumie potrzebę podejmowania działań planistycznych oraz projektowych, organizowania pracy własnej. Odtwórczo podejmuje proste działania 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.	Jest kreatywny i innowacyjny w czasie rozwiązywania problemów projektowych.	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?</p> <p>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, 	

<ul style="list-style-type: none"> • 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>Zebrań 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>), przedwdrożeniowa ocena projektu. <p>Refleksja – czego nauczyliśmy się, jak możemy tego użyć?</p>	
---	--

Literatura podstawowa	<ol style="list-style-type: none"> 1. Koziół L., Cwiertniak 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. 2. Kisielnicki J., <i>Zarządzanie projektami badawczo-rozwojowymi</i>, Wyd. Nieoczywiste, Warszawa 2017. 3. Rubin K.S., <i>Scrum. Praktyczny przewodnik po najpopularniejszej metodyce Agile</i>, Helion, Gliwice 2014.
Literatura uzupełniająca	<ol style="list-style-type: none"> 1. Wysocki R.K., <i>Efektywne zarządzanie projektami. Tradycyjne, zwinne, ekstremalne</i>, wyd. VIII, Wydawnictwo Helion, Gliwice 2013. 2. Zeszyty Naukowe Małopolskiej Wyższej Szkoły Ekonomicznej w Tarnowie (zn.mwse.edu.pl).

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	20	
Udział w ćwiczeniach		
Samodzielne studiowanie tematyki wykładów	35	

Samodzielne przygotowanie się do ćwiczeń		
Przygotowanie się do egzaminu		
Przygotowanie się do zaliczenia	15	
Przygotowanie eseju		
Przygotowanie prezentacji		
Przygotowanie referatu		
Przygotowanie projektu	35	
Inne (wymienić jakie): opracowanie studium przypadku	20	
Suma	125	5