



POLSKO-JAPOŃSKA AKADEMIA TECHNIK KOMPUTEROWYCH

SYLABUS PRZEDMIOTU

Nazwa przedmiotu:	Procesy Innowacyjne
Kod przedmiotu:	PRIN
Kierunek / Profil:	Informatyka / praktyczny
Tryb studiów:	stacjonarny
Rok / Semestr:	/
Charakter:	obieralny
Odpowiedzialny:	dr Albert Śledzianowski, albertsledzianowski@pjwstk.edu.pl
Wersja z dnia:	19.02.2026

1. Godziny zajęć i punkty ECTS

Wykłady	Ćwiczenia	Laboratoria	Z prowadzącym	Praca własna	Łącznie	ECTS
15 h	15 h	—	30 h	20 h	50 h	2

2. Forma zajęć

Forma zajęć	Sposób zaliczenia
Ćwiczenia	Zaliczenie z oceną
Wykład	Nieoceniany

3. Cel dydaktyczny

Przedmiot “Procesy innowacyjne” ma na celu: Zapoznanie studentów z podstawami zarządzania firmą innowacyjną oraz organizacyjnymi podstawami jej funkcjonowania. Zapoznanie studentów z technikami analizy i pobudzania kreatywności oraz twórczego rozwiązywania problemów inżynierskich.

4. Przedmioty wprowadzające

Przedmiot	Wymagania
POZ – Podstawy Organizacji i Zarządzania	Znajomość podstaw organizacji i zarządzania

5. Treści programowe

1. Wykład
2. Ćwiczenia
3. Kreatywność menedżerska
4. Profil osoby kreatywnej i przedsiębiorczej
5. Istota i motywy przedsiębiorczości gospodarczej
6. Tworzenie i analiza ścieżki doświadczeń dla wybranego produktu / usługi (praca z szablonem)
7. customer journey map)
8. Metody graficzne i analityczne w diagnozowaniu
9. problemu
10. Odkrywanie możliwości dla produktu innowacyjnego – studium przypadku
11. Rozpoznawanie szans rynkowych i możliwości
12. sytuacyjnych
13. Analiza rozwoju firm innowacyjnych – macierz
14. kluczowych czynników
15. Planowanie rozwoju - elementy analizy strategicznej
16. Wprowadzenie do Design Thinking
17. Struktury organizacyjne
18. Wprowadzenie do pracy zespołowej i projektowej
19. Trening umiejętności pracy w zespole.

20. Organizowanie procesów i zarządzanie zasobami
21. Środowiska do komputerowego
22. wspomagania pracy projektowej i
23. zespołowej
24. Kontrolowanie, doskonalenie i zarządzanie jakością
25. Identyfikacja potrzeb; wprowadzenie do analizy badań zastanych i jakościowych – wywiad,
26. obserwacja uczestnicząca, netnografia; mapa empatii, Persony
27. Mała firma – cykl rozwojowy i czynniki sukcesu
28. Diagnoza problemu:
29. Metoda 5 x dlaczego
30. Metoda Pareto-Lorenza i Diagram
31. Ishikawy
32. Rysowanie odręczne
33. Zarządzanie personelem i motywowanie
34. Metoda Kano
35. Wybrane techniki oceny wariantów i wspomagania
36. decyzji
37. Indywidualne generowanie pomysłów do problemu (mindmapping, analiza
38. morfologiczna)
39. Generowanie pomysłów: burza mózgów,
40. MindMapping, deBono
41. Zespołowe generowanie pomysłów:
42. burza mózgów i metoda 6 kapeluszy
43. Wybrane techniki oceny wariantów i wspomagania
44. decyzji
45. Metody oceny wariantów; testowanie wygenerowanych rozwiązań
46. Organizacja kreatywnej pracy zespołowej
47. Ocena potencjału motywacyjnego
48. personelu; analiza i dopracowywanie własnego CV, SWOT osobisty
49. Zarządzanie wiedzą i innowacjami w organizacji
50. Zasady efektywnej komunikacji;
51. Prezentacja rozwiązań projektowych

6. Efekty kształcenia

Wiedza

- Student zna i rozumie pojęcia z zakresu planowania przedsięwzięcia informatycznego, wstępnej oceny ekonomicznej, aspektów społecznych oraz analizy wykonalności
- Student zna i rozumie podstawowe problemy etyczne, społeczne i zawodowe informatyki, rozumie odpowiedzialność związaną z działalnością w obszarze informatyki;

zna i rozumie podstawowe pojęcia z zakresu ochrony własności intelektualnej oraz prawa patentowego i autorskiego; zna i rozumie pozatechniczne aspekty informatyki, powiązanie przedsięwzięć informatycznych z ich otoczeniem i zagrożenia stąd płynące

- Student zna i rozumie podstawowe pojęcia dotyczące prowadzenia działalności gospodarczej, szczególnie przedsięwzięć informatycznych i rozumie rolę jej innowacyjności. Zna i rozumie ogólne zasady tworzenia i rozwoju form indywidualnej przedsiębiorczości, szczególnie w zakresie zastosowań rozwiązań informatycznych.

Umiejętności

- Student potrafi pracować w zespole; potrafi oszacować czas i koszty potrzebne na realizację zleconego zadania; potrafi zaplanować, opracować i zrealizować harmonogram prac zapewniający dotrzymanie terminów

Kompetencje społeczne

- Student jest gotów do zastosowań informatyki na rzecz rozwoju nauki i społeczeństwa informacyjnego
- Student jest gotów do współdziałań i współpracy w zespole, przyjmując różne role, m.in. zamawiającego, klienta, analityka, projektanta, wykonawcy
- Student jest gotów do określenia priorytetów służących realizacji zadania

7. Kryteria oceny

- analiza tekstów z dyskusją
- rozwiązywanie zadań
- burza mózgów
- praca grupowa nad projektem z wykorzystaniem nowoczesnych technik informatycznych
- warsztaty
- Kryteria oceny
- ćwiczenia związane z tematyką wykładu
- opracowania obliczeniowe i koncepcyjne
- ocena sporządzonego sprawozdania
- brak

8. Metody dydaktyczne

Wykład, laboratoria, praca własna studenta.

9. Literatura

Podstawowa:

- Kosieradzka, A., Szopiński, T., Stanisławiak, E., Głazewska, I., Kąkol, U., Smagowicz, J. (2021). Metody i techniki pobudzania kreatywności w organizacji i zarządzaniu. Warszawa: PWN. ISBN 978-83-01-21845-0.
- Kosieradzka, A. (2019). Zarządzanie produktywnością w przedsiębiorstwie. Kraków: edu-Libri. ISBN 978-83-63804-04-6.

Uzupełniająca:

- Szmidt, K. J. (2021). Teoria i praktyka twórczości: Od badań do edukacji kreatywnej. Łódź: Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego. ISBN: 978-83-8142-929-0
 - Penc-Pietrzak, I. (2019). Kreatywność w zarządzaniu. Nowe wyzwania dla liderów organizacji. Warszawa: Difin. ISBN: 978-83-8085-882-2
 - Trzebiński, J., & Siemieńska, R. (2020). Twórcze rozwiązywanie problemów: Podstawy teoretyczne i zastosowania praktyczne. Warszawa: PWN. ISBN: 978-83-01-21489-7
 - Nęcka, E., Orzechowski, J., & Słabosz, A. (2019). Kreatywność: Procesy poznawcze, osobowość, środowisko. Warszawa: PWN. ISBN: 978-83-01-20526-0
- 