# Zarządzanie produktem

Sylabus zajęć

## Informacje podstawowe

| | |
|---|---|
| **Kierunek studiów**<br>Informatyka | **Cykl dydaktyczny**<br>2023/24 |
| **Specjalność**<br>- | **Kod zajęć**<br>06INFS.320S.02451.23 |
| **Jednostka organizacyjna**<br>Wydział Matematyki i Informatyki | **Języki wykładowe**<br>polski |
| **Poziom studiów**<br>studia inżynierskie pierwszego stopnia | **Obligatoryjność**<br>Fakultatywny |
| **Forma studiów**<br>studia stacjonarne | **Blok zajęciowy**<br>Przedmioty specjalnościowe |
| **Profil studiów**<br>profil ogólnoakademicki | |

| | |
|---|---|
| **Koordynator zajęć** | Justyna Walkowska |
| **Prowadzący zajęcia** | Justyna Walkowska |

| **Okres** | **Forma zajęć / liczba godzin / forma zaliczenia** | **Liczba punktów ECTS** |
|---|---|---|
| Semestr 6 | • Wykład: 30, Zaliczenie z oceną<br>• Laboratorium: 30, Zaliczenie z oceną | 5 |

## Cele kształcenia dla zajęć

| Kod | Cel |
|---|---|
| C1 | Wyjaśnienie pojęć “produkt” oraz “zarządzanie produktem” we współczesnych metodologiach wytwarzania oprogramowania. |
| C2 | Przygotowanie studentów do pracy zarówno w charakterze product managera, jak i w pozostałych rolach w zespole deweloperskim. |
| C3 | Nauczenie studentów podstawowych technik i narzędzi Product Managera, w tym analizy wymagań, prototypowania, tworzenia tzw. map drogowych. |

## Wymagania wstępne

- Umiejętność czytania ze zrozumieniem dłuższych tekstów angielskojęzycznych.
- Podstawy tzw. zwinnych metodologii wytwarzania oprogramowania.

## Efekty uczenia się dla zajęć

| Kod | Efekty uczenia się dla zajęć w zakresie | Efekty uczenia się dla kierunku | Metody weryfikacji osiągnięcia efektów uczenia się dla zajęć |
|---|---|---|---|
| **Wiedzy – Student/ka:** | | | |
| W1 | zna i rozumie pojęcie „produktu” i „zarządzania produktem”, charakter pracy product managera. | INF_K3_W03, INF_K3_W04_inz, INF_K3_W11_inz | Test, Prezentacja multimedialna, Zadania grupowe |
| **Umiejętności – Student/ka:** | | | |
| U1 | ma opanowane podstawowe techniki i narzędzia product managera | INF_K3_U03, INF_K3_U06_inz | Zadania grupowe |

## Treści programowe dla zajęć

| Lp. | Treści programowe dla zajęć | Efekty uczenia się dla zajęć | Formy zajęć |
|---|---|---|---|
| 1. | Produkt, zarządzanie produktem – wprowadzenie, definicje i historia, wspaniałe produkty. | W1, U1 | Wykład, Laboratorium |
| 2. | Cykl życia produktu. | W1, U1 | Wykład, Laboratorium |
| 3. | Product Manager a Product Owner: produkt w świecie metodologii zwinnych (Scrum, skalowany Scrum np. SAFE). | W1, U1 | Wykład, Laboratorium |
| 4. | Praca z zespołem, role w zespole we współczesnej firmie informatycznej, tzw. “empowered product teams”. | W1, U1 | Wykład, Laboratorium |
| 5. | Business Cases oraz elementy marketingu. | W1, U1 | Wykład, Laboratorium |
| 6. | Użytkownicy produktu: segmentacja i persony. | W1, U1 | Wykład, Laboratorium |
| 7. | Wymagania: pochodzenia, analiza, zarządzanie. | W1, U1 | Wykład, Laboratorium |
| 8. | Mapy drogowe (roadmaps). | W1, U1 | Wykład, Laboratorium |
| 9. | Prototypowanie: cele, rodzaje prototypów. | W1, U1 | Wykład, Laboratorium |
| 10. | Dostępność (accessibility). | W1, U1 | Wykład, Laboratorium |
| 11. | Analiza zachowań użytkowników w skali. | W1, U1 | Wykład, Laboratorium |
| 12. | Zarządzanie produktami różnego typu (backend, frontend, produkty nieinformatyczne). | W1, U1 | Wykład, Laboratorium |
| 13. | Narzędzia i systemy Product Managera. | W1, U1 | Wykład, Laboratorium |
| 14. | Etyka w świecie produktu. | W1, U1 | Wykład, Laboratorium |
| 15. | Rekrutacja w świecie produktu. | W1, U1 | Wykład, Laboratorium |

## Informacje dodatkowe

| Forma zajęć | Metody i formy prowadzenia zajęć |
|---|---|
| Wykład | Wykład z prezentacją multimedialną wybranych zagadnień |
| Laboratorium | Metoda laboratoryjna, Praca w grupach |

| Forma zajęć | Warunki zaliczenia zajęć |
|---|---|
| Wykład | Warunkiem zaliczenia jest przystąpienie do testów w trakcie zajęć. Warunkiem zaliczenia wykładu jest zaliczenia laboratoriów.<br>Skala ocen:<br>1. bardzo dobry (bdb; 5,0) – od 90% punktów,<br>2. dobry plus (db plus; 4,5) – od 80% punktów,<br>3. dobry (db; 4,0) – od 70% punktów,<br>4. dostateczny plus (dst plus; 3,5) – od 60% punktów,<br>5. dostateczny (dst; 3,0) – od 50% punktów,<br>6. niedostateczny (ndst; 2,0) – poniżej 50% punktów. |
| Laboratorium | Końcowa ocena składa się z regularnych zadań wykonywanych w grupach oraz prezentacji na podstawie lektury.<br>Skala ocen:<br>1. bardzo dobry (bdb; 5,0) – od 90% punktów,<br>2. dobry plus (db plus; 4,5) – od 80% punktów,<br>3. dobry (db; 4,0) – od 70% punktów,<br>4. dostateczny plus (dst plus; 3,5) – od 60% punktów,<br>5. dostateczny (dst; 3,0) – od 50% punktów,<br>6. niedostateczny (ndst; 2,0) – poniżej 50% punktów. |

## Literatura

**Obowiązkowa**


1. Marty Cagan, INSPIRED: How to Create Tech Products Customers Love
2. Douglas W. Hubbard, How to Measure Anything: Finding the Value of Intangibles in Business
3. Alan Cooper, The Inmates Are Running the Asylum: Why High Tech Products Drive Us Crazy and How to Restore the Sanity
4. Nir Yeal, Ryan Hoover, Hooked: How to Build Habit-Forming Products
5. Dan Olsen, The Lean Product Playbook: How to Innovate with Minimum Viable Products and Rapid Customer Feedback
6. Melissa Perri, Escaping the Build Trap: How Effective Product Management Creates Real Value
7. Gayle Laakmann McDowell Jackie Bavaro, Cracking the PM Interview: How to Land a Product Manager Job in Technology


## Nakład pracy studenta i punkty ECTS

| Rodzaje zajęć studenta | Średnia liczba godzin* przeznaczonych na zrealizowane rodzaje zajęć |
|---|---|
| Wykład | 30 |
| Laboratorium | 30 |
| Przygotowanie do zajęć | 10 |
| Czytanie wskazanej literatury | 15 |

| | |
|---|---|
| Przygotowanie do zaliczenia | 40 |
| | |
| **Łączny nakład pracy studenta** | **Liczba godzin**<br>125 |
| **Liczba punktów ECTS** | **ECTS**<br>5 |

* godzina (lekcyjna) oznacza 45 minut

## Efekty uczenia się dla kierunku

| Kod | Treść |
|---|---|
| INF_K3_U03 | Absolwent/ka potrafi pracować indywidualnie i w zespole, zarządzać swoim czasem oraz podejmować zobowiązania i dotrzymywać terminów |
| INF_K3_U06_inz | Absolwent/ka potrafi ocenić, na podstawowym poziomie, przydatność metod i narzędzi informatycznych oraz wybrać i zastosować właściwą metodę i narzędzia do typowych zadań informatycznych |
| INF_K3_W03 | Absolwent/ka zna i rozumie narzędzia, technologie i urządzenia informatyczne właściwe dla wybranych obszarów zastosowań oraz podstawy ich działania |
| INF_K3_W04_inz | Absolwent/ka zna i rozumie zaawansowane pojęcia, konstrukcje i procesy związane z językami programowania i inżynierią programowania |
| INF_K3_W11_inz | Absolwent/ka zna i rozumie problemy dotyczące prawnych i społecznych aspektów informatyki, w tym odpowiedzialności zawodowej i etycznej oraz zasad tworzenia i rozwoju różnych form przedsiębiorczości, w tym indywidualnej |