



## Methods of co-creating products with customers

## Karta opisu przedmiotu (sylabus)

## Informacje podstawowe

<b>Kierunek studiów</b> Jakość i rozwój produktu <b>Specjalność</b> - <b>Jednostka organizacyjna</b> UEP <b>Poziom kształcenia</b> studia drugiego stopnia (po st. inżynierskich) <b>Forma studiów</b> stacjonarne <b>Profil kształcenia</b> ogólnoakademicki		<b>Cykl dydaktyczny</b> 2025/2026 <b>Kod przedmiotu</b> UEPJIRPS.44B.206042.25 <b>Język wykładowy</b> Angielski <b>Obligatoryjność</b> Do wyboru <b>Blok zajęciowy</b> Blok B	
<b>Osoba odpowiedzialna za treść sylabusu</b>		Magdalena Ankiel	
<b>Okres</b> Semestr 3		<b>Forma zaliczenia</b> Zaliczenie <b>Forma prowadzenia i godziny zajęć</b> • Uczestnictwo w wykładach: 15	
		<b>Liczba punktów ECTS</b> 2	

## Cele uczenia się dla przedmiotu

C1	Uzyskanie wiedzy na temat koncepcji współtworzenia produktów z klientami oraz jej znaczenia w rozwoju oferty produktowej przedsiębiorstwa
C2	Poznanie metod, technik i narzędzi umożliwiających efektywne zaangażowanie klientów w proces tworzenia produktów
C3	Rozwinięcie umiejętności skutecznego organizowania i zarządzania procesem współtworzenia produktów
C4	Zrozumienie barier i trudności związanych z angażowaniem klientów w proces współtworzenia produktów
C5	Osiągnięcie biegłości językowej na poziomie B2+ zgodnie ze skalą Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego w zakresie specjalistycznego słownictwa właściwego dla kierunku jakość i rozwój produktu

## Cele kształcenia UEP

Kod	Treść celu
CS2_1.1	student krytycznie rozważa kwestie teoretyczne i praktyczne
CS2_1.2	student krytycznie ocenia alternatywy w celu wypracowania optymalnego rozwiązania
CS2_1.3	student rozumie najważniejsze aspekty wpływu makro- i mikrootoczenia na decyzje biznesowe
CS2_2.3	student przygotowuje prace pisemne i prezentacje ustne zgodnie ze standardami akademickimi

## Wymagania wstępne

Podstawowa wiedza z zakresu zarządzania produktem.

## Efekty uczenia się dla przedmiotu

Kod	Efekty w zakresie	Kierunkowe efekty uczenia się	Metody weryfikacji
<b>Wiedzy</b>			
W1	Student zna i rozumie kluczowe pojęcia, opisuje teorie i modele oraz proces współtworzenia produktów z klientami.	K2_W01, K2_W06, K2_W08	Sprawdzian pisemny testowy
W2	Student wskazuje metody, narzędzia i technologie wspierające proces współtworzenia.	K2_W08	Sprawdzian pisemny testowy
<b>Umiejętności</b>			
U1	Student analizuje potrzeby i oczekiwania klientów oraz projektuje teoretyczny proces współtworzenia produktu dostosowany do konkretnej grupy odbiorców.	K2_U03, K2_U08	Sprawdzian pisemny testowy, Projekt indywidualny, Przygotowanie prezentacji
U2	Student dobiera metody i narzędzia w różnych fazach procesu współtworzenia produktu oraz uzasadnia swój wybór biorąc pod uwagę bariery i trudności związane z angażowaniem klientów.	K2_U03, K2_U04	Sprawdzian pisemny testowy, Projekt indywidualny, Przygotowanie prezentacji
U3	Student posługuje się językiem angielskim w stopniu umożliwiającym czytanie ze zrozumieniem i pisanie tekstów z zakresu jakości i rozwoju produktu oraz przygotowuje wystąpienia ustne w języku angielskim, dotyczące zagadnień z obszaru nauk o jakości	K2_U11	Sprawdzian pisemny testowy, Projekt indywidualny, Przygotowanie prezentacji
<b>Kompetencji społecznych</b>			
K1	Student jest wrażliwy na rolę klienta jako współtwórcy oferty asortymentowej oraz dostrzega zasady związane z wyzwaniami i ograniczeniami wykorzystywanych w procesie metod i narzędzi.	K2_K03	Projekt indywidualny, Przygotowanie prezentacji

## Treści programowe

Lp.	Treści programowe	Cele kształcenia dla przedmiotu	Efekty uczenia się dla przedmiotu
1.	Koncepcja współtworzenia produktów z klientami oraz jej znaczenie w rozwoju przedsiębiorstwa: definicja współtworzenia produktów (co-creation), rola klienta jako współtwórcy: zmiana z odbiorcy na partnera, zalety współtworzenia: innowacyjność, lepsze dopasowanie produktów, budowanie lojalności.	C1, C5	W1, U3, K1
2.	Metody, techniki i narzędzia do angażowania klientów w proces współtworzenia: wywiady, warsztaty, grupy fokusowe, crowdsourcing jako platforma współtworzenia, platformy cyfrowe i ich rola (np. forum użytkowników, social media, aplikacje mobilne), customer journey mapping i design thinking w kontekście współtworzenia, testowanie prototypów z udziałem klientów (prototypowanie szybkie, feedback loops).	C2, C5	W2, U2, U3
3.	Proces współtworzenia produktu: przygotowanie procesu i identyfikacja klientów do współpracy, określenie celów współtworzenia, fazy współtworzenia (inspiracja, ideacja, walidacja, implementacja). Zarządzanie relacjami z klientami podczas współtworzenia.	C3, C5	W2, U1, U2, U3
4.	Wyzwania i ograniczenia współtworzenia: bariery i trudności związane z angażowaniem klientów w proces współtworzenia, konflikty interesów między firmą a klientami, problemy z ochroną własności intelektualnej, koszty i czas realizacji projektów współtworzenia.	C4, C5	U2, U3, K1
5.	Technologie wspierające współtworzenie: rola sztucznej inteligencji i analizy danych w lepszym zrozumieniu klientów, platformy współtworzenia online, wirtualna i rozszerzona rzeczywistość we współprojektowaniu produktów, internet rzeczy (IoT) jako źródło danych do współtworzenia oferty produktowej, automatyzacja procesu zbierania opinii klientów.	C2, C5	W2, U3

## Literatura

### Obowiązkowa

- Appiah, G., Bonsu, S. K., & Sarpong, D. (2021). The unpowered customer: Co-creation as tactics of the weak. *Journal of Business Research*, 133, 317–326. <https://doi.org/10.1016/j.jbusres.2021.04.053>
- Chatterjee, S., Rana, N. P., & Dwivedi, Y. K. (2022). Assessing consumers' co-production and future participation on value co-creation and business benefit: An F-P-C-B model perspective. *Information Systems Frontiers*, 24(4), 945–964. <https://doi.org/10.1007/s10796-021-10104-0>
- Hoyer, W. D., Chandy, R., Dorotic, M., Krafft, M., & Singh, S. S. (2010). Consumer co-creation in new product development. *Journal of Service Research*, 13(3), 283–296.
- Moghadamzadeh, A., Ebrahimi, P., Radfard, S., Salamzadeh, A., & Khajeheian, D. (2020). Investigating the role of customer co-creation behavior on social media platforms in rendering innovative services. *Sustainability*, 12(17), 6926. <https://doi.org/10.3390/su12176926>

### Zalecana

- Deserti, A., Real, M., & Schmittinger, F. (Eds.). (2022). *Co-creation for responsible research and innovation: Experimenting with design methods and tools*. Springer.
- Van Westen, R., & Van Dijk, D. (n.d.). *D4.2 Good practices and methods for co-creation*. WAAG.
- De Koning, J., Crul, M., & Wever, R. (2016). *Models of co-creation*.

## Informacje rozszerzone

### Metody nauczania:

Wykład z prezentacją multimedialną, Dyskusja, Analiza przypadków

Metody nauczania	Sposób zaliczenia	Warunki zaliczenia przedmiotu
Wykład	Sprawdzian pisemny testowy, Projekt indywidualny, Przygotowanie prezentacji	Warunki zaliczenia przedmiotu są podawane do wiadomości studentów przez prowadzącego na pierwszych zajęciach.

### Rozliczenie punktów ECTS

Forma aktywności studenta	Średnia liczba godzin* przeznaczonych na zrealizowane aktywności	
Uczestnictwo w wykładach	15	
Przygotowanie do sprawdzianu/ kolokwium	12	
Przygotowanie prezentacji multimedialnej	6	
Przeprowadzenie badań literaturowych	12	
Przygotowanie projektu	5	
Konsultacje z prowadzącym/i zajęcia	10	
<b>Łączny nakład pracy studenta</b>	<b>Liczba godzin</b> 60	<b>ECTS</b> 2.0
<b>Zajęcia z bezpośrednim udziałem nauczyciela</b>	<b>Liczba godzin</b> 25	<b>ECTS</b> 1.0

\* godzina (lekcyjna) oznacza 45 minut

## Kierunkowe efekty uczenia się

Kod	Treść
K2_K03	absolwent jest gotów do myślenia i działania w sposób kreatywny i przedsiębiorczy oraz poszukiwania nowych rozwiązań w zakresie jakości i rozwoju produktów z uwzględnieniem oceny szans i ryzyka planowanych przedsięwzięć
K2_U03	absolwent potrafi pozyskiwać, analizować i interpretować pierwotne i wtórne dane empiryczne oraz wykorzystywać je w procesie kształtowania jakości i planowania rozwoju produktów w warunkach nie w pełni przewidywalnych
K2_U04	absolwent potrafi kreować innowacje produktowe oraz prognozować jakość i bezpieczeństwo produktów na etapie ich rozwoju z uwzględnieniem zasad projektowania uniwersalnego
K2_U08	absolwent potrafi dokonać krytycznej analizy istniejących rozwiązań oraz zaproponować ich udoskonalenie w oparciu o znajomość nowych technologii, w tym technologii informacyjno-komunikacyjnych
K2_U11	absolwent potrafi posługiwać się językiem obcym na poziomie B2+ Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego i specjalistycznym słownictwem właściwym dla kierunku studiów
K2_W01	absolwent zna i rozumie w pogłębionym stopniu wybrane fakty i zjawiska stanowiące zaawansowaną wiedzę z zakresu dyscyplin tworzących podstawy teoretyczne programu studiów dla kierunku studiów jakość i rozwój produktu
K2_W06	absolwent zna i rozumie w pogłębionym stopniu metody i teorie z zakresu nauk społecznych, przyrodniczych i technicznych przydatne do formułowania i rozwiązywania zadań projektowych z zakresu zapewnienia jakości i rozwoju produktów
K2_W08	absolwent zna i rozumie nowoczesne techniki i metody badawcze wykorzystywane do prognozowania jakości i bezpieczeństwa oraz kreowania innowacyjnych produktów

Ten utwór jest dostępny na licencji Creative Commons Uznanie autorstwa 4.0 Międzynarodowa (CC BY 4.0). Autor: Magdalena Ankiel