

RTU studiju kurss "Inovāciju menedžments (Tālmācības e-kurss un biznesa spēle)"
33000 Datorzinātnes, informācijas tehnoloģijas un enerģētikas fakultāte
Vispārējā informācija

Kods	RTC507
Nosaukums	Inovāciju menedžments (Tālmācības e-kurss un biznesa spēle)
Studiju kursa statuss programmā	Brīvās izvēles
Atbildīgais mācībspēks	Atis Kapenieks - Doktors, Asociētais profesors
Mācībspēks	Bruno Žuga - Pētnieks Ginta Majore - Doktors, Pētnieks p.i.
Apjoms daļās un kredītpunktos	3 daļas, 6.0 kredītpunkti, 9.0 EKPS kredītpunkti
Studiju kursa īstenošanas valodas	LV
Anotācija	Inovāciju menedžments ir visaptverošs kurss par to, kas ir nepieciešams, lai biznesā gūtu panākumus un nezaudētu spēju konkurēt. Kurss ir sadalīts sešās nodaļās. Studentiem būs jāiemācās šos nesataustāmos, bet vitāli svarīgos aspektus, kas ir tik raksturīgi veiksmīgam biznesam. Biznesa spēle "Tirgusplacis" ir spēle, kas datorizētā vidē simulē tirgus ekonomikas apstākļus. Tas ir jautrs un izklaidējošs veids, kā apgūt tirgošanās stratēģiju. Spēles laikā studentam ir jāizveido veiksmīga biznesa firma. Spēle ir sadalīta astoņos komercdarbības kvartālos. Katrā no tiem studentam būs jāapgūst māksla pieņemt svarīgus lēmumus.
Mērķis un uzdevumi, izteikti kompetencēs un prasmēs	Kursa mērķis ir veidot studentiem izpratni un sniegt zināšanas par inovāciju kā procesu un par inovāciju kā valsts ekonomikas galveno virzītājspēku. Kursa uzdevumi: Izzināt inovācijas būtību un nozīmi, daudzveidību. Iepazīstināt ar pasaulē atzītām inovācijas teorijām un praktiskiem piemēriem pasaulē un Latvijā. Veidot izpratni par inovācijas procesu norisi un vadīšanu uzņēmumā. Apgūt zināšanas par valsts inovācijas sistēmu, inovācijas politiku; iepazīstināt studentus ar inovācijas atbalsta struktūrām un to nozīmi inovatīvā darbībā. Iegūt produktu attīstības un pārdošanas prasmes spēles veidā Iegūt prasmes sagatot un veikt biznesa sarunas. Iegūt pieredzi par spēļu izmantošanu mā
Patstāvīgais darbs, tā organizācija un uzdevumi	Inovāciju menedžments – pastāvīgas studijas izmantojot mācību materiālus un literatūru. Inovatīva biznesa plāna sagatavošana (pastāvīgais darbs)
Literatūra	1. Drukāti studiju materiāli - Inovāciju menedžments. 1. un 2. nodaļa (1 burtnīca); 3. un 4. nodaļa (1 burtnīca); 5. un 6. nodaļa (1 burtnīca). 2. Mācību materiāli e - studiju vidē. Studiju Forums internetā. 3. Lekciju konspekti PowerPoint prezentācijās. Marketplace spēles apraksts. 4. Biznesa sarunu spēles mācību materiāli. 5. Dimza, V. (2003) Inovācijas pasaulē, Eiropā, Latvijā, Latvija. 6. Komercdarbības konkurētspējas un Inovācijas veicināšanas programma 2007-2013. gadam.
Nepieciešamās priekšzināšanas	Vidējā izglītība

Studiju kursa saturs

Saturs	Pilna un nepilna laika klātienes studijas		Nepilna laika neklātienes studijas	
	Kontakt stundas	Patstāv. darbs	Kontakt stundas	Patstāv. darbs
Inovāciju menedžments – pastāvīgas studijas, izmantojot mācību materiālus un literatūru	80	0	0	0
Spēle „Tirgusplacis” (Marketplace)	80	0	0	0
Inovatīva biznesa plāna sagatavošana (pastāvīgais darbs)	80	0	0	0
Kopā:	240	0	0	0

Sasniedzamie studiju rezultāti un to vērtēšana

Sasniedzamie studiju rezultāti	Rezultātu vērtēšanas metodes
1. Izpratne par inovāciju kā procesu un par inovāciju kā valsts ekonomikas galveno virzītājspēku. Zināšanas par valsts inovācijas sistēmu, inovācijas politiku. Inovācijas atbalsta struktūras un to nozīmi inovatīvā darbībā.	Praktiskais darbs: Inovācijas attīstības apraksts un attīstības iespējas izvēlēta organizācijā. Ieskaite
2. Produktu attīstības un pārdošanas prasmes, kas iegūtas spēles veidā	Veiksmīga piedalīšanās spēlē „Marketplace” astoņus periodus. Ieskaite
3. Prasme sagatavoties biznesa sarunām. Prasme veikt biznesa sarunas	Veiksmīga piedalīšanās biznesa sarunu spēlē. Ieskaite
4. Prasme sagatavot inovatīvu biznesa plānu Prasme prezentēt biznesa plānu	Sagatavota biznesa plāna novērtēšana Sagatavotās biznesa plāna prezentācijas novērtēšana. Ieskaite

Studiju kursa plānojums

Daļa	KP	Stundas			Pārbaudījumi			Brīvās izvēles pārbaudījumi		
		Lekcijas	Prakt d.	Laborat	Ieskaite	Eksām.	Darbs	Ieskaite	Eksām.	Darbs
1.	2.0	0.0	0.0	0.0		*				
2.	2.0	0.0	0.0	0.0		*				
3.	2.0	0.0	0.0	0.0		*				