

**Sylabus przedmiotu na Wydziale Zarządzania
Wyższej Szkoły Administracji i Biznesu im. E.Kwiatkowskiego w Gdyni
w roku akademickim 2021/22**

1. Informacje o przedmiocie według Planu studiów na kierunku: Logistyka

Wypełnia dziekan wydziału	Nazwa przedmiotu: E-gospodarka						Kod przedmiotu: C2		
	Poziom i forma studiów: studia II stopnia stacjonarne, niestacjonarne		Profil kształcenia: PRAKTYCZNY				Zakres specjalnościowy: wszystkie		
	Rok: 1 semestr: 1		Status przedmiotu /modułu: obowiązkowy/ kształcenia kierunkowego				Język przedmiotu / modułu: polski		
	Forma zajęć	Wykłady	ćwiczenia			Łączni e godzin dydakt.	Konsultacje	Liczba punktów ECTS	
			ćwiczenia audytoryjne	zajęcia laboratoryjne	seminarium			Zajęcia kontaktowe	Praca samodzielna
	Łącznie								
	Wymiar zajęć Studia stacjonarne	15	5	10	-	30	3	1,2	0,8
	w tym zajęć praktycznych	-	5	10	-	15	2	0,6	0,4
	Wymiar zajęć Studia niestacjonarne	12	4	8	-	24	2	1	1
	w tym zajęć praktycznych	-	4	8	-	12	1	0,5	0,5
Sposób zaliczenia przedmiotu		Egzamin/zaliczenie z oceną							
Koordynator przedmiotu / modułu		dr hab. inż. Jacek Winiarski							
Prowadzący zajęcia		mgr Aleksandra Aziewicz , dr Marcin Krzaczek							
Priorytetowe efekty uczenia się określone w programie studiów dla kierunku			L2_W01, L2_U01, L2_K01						

2. Zadania nauczyciela

Cele kształcenia przedmiotu:

Zmiana paradygmatu przemysłowego na poprzemysłowy dotyczy wszystkich sfer życia społecznego, a w szczególności sferę gospodarowania. W społeczeństwie post-industrialnym, informacyjnym zaczyna dominować gospodarka oparta na wiedzy. Procesy w niej przebiegające są uzależnione od nowych technologii, zatem rozumienie istoty zmian, jakie wywołują oraz umiejętność analizy stanowi niezbędne wyposażenie przyszłego aktywnego uczestnika życia gospodarczego. Tej wiedzy i umiejętności mają dostarczyć zajęcia z zakresu e-gospodarki. Podczas ćwiczeń studenci będą mieli okazję zdobyć solidne podstawy dotyczące zarządzania projektami z uwzględnieniem specyfiki zarządzania projektami internetowymi. Nabędą praktyczną wiedzę z zakresu opracowywania dokumentacji projektowej i

zarządzania projektami. Zostaną wprowadzeni w arkana zarządzania projektami oraz otrzymają rady jak zdobyć, jak sprawdzić się w tego rodzaju pracy. Zdobyta przez studentów wiedza pozwoli im na przygotowanie się do samodzielnego, odpowiedzialnego, merytorycznego prowadzenia projektów internetowych w ramach organizacji/firmy/instytucji prowadzącej działania online w oparciu o nowoczesne technologie informacyjne. Będzie to wiedza szczegółowa, obejmująca zestawienie założeń teoretycznych z dziedziny zarządzania projektami, z praktycznymi metodami przygotowania projektów w oparciu o specjalistyczne narzędzia, jak również sposoby zarządzania ryzykiem i efektami pracy w zależności od określonych działów (np. dział IT, dział obsługi klienta, dział usług contentowych). Zajęcia pozwolą studentom kompleksowo przygotować się do kierowania, planowania oraz wdrażania zadań zawodowych zarówno jednostkowych, jak i grupowych. W ramach zajęć zaprezentowane zostaną praktyczne metody i techniki prowadzenia projektów internetowych.

Symbol efektu uczenia się	Efekty uczenia się -przedmiotowe	Odniesienie do Efektów uczenia się dla kierunku
Wiedza		
W_01	Student ma pogłębioną wiedzę na temat wzajemnych relacji pomiędzy technologią i gospodarką; przedmiot pozwoli zapoznać się ze sprawdzonymi modelami i strategiami prowadzenia biznesu w internecie; student poznaje m.in. różnice pomiędzy systemem CRM, a ERP, zrozumie czym jest aplikacja natywna, a czym hybrydowa w odniesieniu do technologii mobilnych oraz gdzie stosowane są rozwiązania z zakresu business intelligence; student zdobędzie wiedzę o aktualnych zjawiskach i wymogach panujących na rynku interaktywnym.	L2_W01
Umiejętności		
U_01	Potrafi analizować wpływ nowych technologii na zjawiska w sferze ekonomicznej i społecznej w kontekście przemian we współczesnym świecie; potrafi zdefiniować potrzeby technologiczne projektu i złożyć zamówienie na dostarczenie niezbędnej technologii do obsługi procesów biznesowych; zdobędzie podstawowe umiejętności rozróżniania i dobierania technologii do wymagań biznesowych tworzonych aplikacji webowych lub mobilnych.	L2_U01
Kompetencje społeczne		
K_01	Jest gotów do poszerzania swoich kompetencji z zarządzania i działania w warunkach ryzyka, niepewności, nieprzewidywalności jakie niesie ze sobą prowadzenie biznesu w sieci; jest świadomym i odpowiedzialnym uczestnikiem wirtualnej rzeczywistości.	L2_K01
Tematy poszczególnych zajęć z podziałem na liczbę godzin		
<p style="text-align: center;">WYKŁADY (zajęcia o charakterze teoretycznym)</p>		
1. Społeczeństwo postindustrialne - 2 h / 1,5 h 2. Społeczeństwo sieci - 2h / 1,5 h 3. Technologia jako jeden z kluczowych uczestników sieci - 2h / 2 h 4. Rynki XXI wieku 3h / 2 h 5. Firma w sieci - 3 h / 3 h 6. Rozliczenia w e-gospodarcie - 3h / 2 h.		
ĆWICZENIA / LABORATORIUM		

(zajęcia kształtujące umiejętności praktyczne)					
<p>Blok I (5 h St. / 4 h Ns.)</p> <p>I. Wstęp do zarządzania projektami. Omówienie zasad przeprowadzenia zajęć praktycznych (umiejętnościowych) , zdefiniowanie pojęć - 0,5 h.</p> <p>II. Cykl życia projektu - 0,5 h.</p> <p>III. Procesy w zarządzaniu projektami - 1 h / 0,5 h</p> <p>IV. Zarządzanie ryzykiem i komunikacją w projektach - 1 h.</p> <p>V. Tworzenie dokumentacji projektowej - 1 h.</p> <p>VI. Zarządzanie i kontrolowanie harmonogramu - 1 h / 0,5 h</p> <p>Blok II (3 h / 2,5 h)</p> <p>I. Metodyki zwinne - SCRUM - Ogólna charakterystyka 0,5 h;</p> <p>II. Zespół i role 0,5 h;</p> <p>III. Praca w SCRUM (Zdarzenia i artefakty w Scrumie) 1 h / 0,5 h</p> <p>IV. Tworzenie rejestru produktu, pisanie historyjek użytkownika, wyznaczanie celów sprintu i tworzenie definicji ukończenia, narzędzia wspomagające prace 1 h.</p> <p>Blok III (7 h / 5,5 h)</p> <p>I. Modele biznesowe w sieci - 1h;</p> <p>II. Przygotowanie strategii dla e-przedsiębiorstwa - 1 h;</p> <p>III. Finansowanie start-upów - 1h / 0,5 h</p> <p>IV. Organizowanie zespołu projektowego -1h;</p> <p>V. Uwarunkowania prawne działalności w sieci - 1h / 0,5 h</p> <p>VI. Praktyczne wskazówki -1h / 0,5 h</p> <p>VII. Case studies - 1h.</p>					
Metody prowadzenia zajęć	<p>Wykład: Treści prezentowane na wykładzie są przekazywane w formie prezentacji multimedialnej w połączeniu z klasycznym wykładem tablicowym wzbogaconymi o pokazy odnoszące się do prezentowanych zagadnień.</p> <p>Ćwiczenia audytoryjne: Podczas zajęć audytoryjnych studenci na tablicy rozwiązują zadane wcześniej problemy. Prowadzący na bieżąco dokonuje stosowanych wyjaśnień i moderuje dyskusję z grupą nad danym problemem.</p> <p>Laboratorium komputerowe: studenci realizują projekty w obszarze e-Bussines i e-Commerce</p>				
Literatura obowiązkowa	<p>Barney, Darin. Społeczeństwo sieci. Warszawa: Wydawnictwo Sic! 2008.</p> <p>Bourdieu, Pierre. The Social Structures of the Economy. Cambridge: Polity Press. 2011.</p> <p>Castells, Manuel. Społeczeństwo sieci. Warszawa: PWN. 2007.</p> <p>Nawojczyk, Maria. Społeczeństwo post-industrialne i jego gospodarka. (w:) Barbara Gąciarz i Marzena Mamak-Zdanecka (red.). Rynek pracy i organizacje w gospodarce opartej na wiedzy. Łódź: Printpap. 2011.</p>				
Literatura uzupełniająca	<p>1. Staniszewski Marek, Strategiczny Podstęp. Umiejętność Wygrywania w Biznesie, Helion;</p> <p>2. Maciejowski T. , Firma w Internecie, wyd. Oficyna Ekonomiczna, Kraków 2004;</p>				
Końcowa ocena wyników pracy studenta nad przedmiotem wymaga syntezy osiągniętych przez niego efektów					
3. Zadania i czas <u>SAMODZIELNEJ</u> pracy studenta					
Wyszczególnienie zadań		Liczba godzin		Punkty ECTS	
		st.	ns.	st.	ns.

Zadania o charakterze teoretycznym	10	12	0,4	0,5
Zapoznanie się z obowiązkową lekturą	5	6	0,2	0,3
Zapoznanie się z zagadnieniami społeczeństwa postindustrialnego, społeczeństwem sieci, rynków XXI wieku.	5	6	0,2	0,2
Zadania kształtujące umiejętności praktyczne	10	12	0,4	0,5
Opracowanie zadań z zakresu opracowywania i implementacji modeli e-biznesu	5	6	0,2	0,3
Opracowanie zadań z zakresu rozliczeń w e-gospodarcę.	5	6	0,2	0,2
ŁĄCZNY nakład pracy studenta w godz. i pkt. ECTS	20	24	1	1

4. Sposoby weryfikacji i oceny efektów uczenia się osiągniętych przez studenta

Symbol efektu uczenia się	Metody weryfikacji i oceny efektów uczenia się
W_01	Dwa kolokwia z ograniczoną liczbą punktów o ograniczonym czasie. Aktywność oraz obecność na zajęciach ujawniona na liście obecności.
U_01	Umiejętność rozpoznawania cech charakteru. Umiejętność kierowania podwładnymi. Umiejętność rozpoznawania emocji oraz pomagania i wspierania ludzi. Empatii, krytyki oraz oceny pracy i zachowań.
K_01	Opracowanie prezentacji z zakresu przygotowania i wdrożenia rozwiązań procesowych w e-biznesie.

Podstawowe kryteria oceny końcowej:

Ocena poprawności przedstawiania informacji i odpowiedzi na pytania otarte dotyczące zmian w gospodarce opartej na wiedzy, w tym najnowszych sposobów tworzenia i wdrażania modeli e-biznesu. Podczas zaliczenia ćwiczeń student swobodnie przedstawia sposób komunikacji rozwiązania procesowego i odpowiada na zadawane pytania uzupełniające przez prowadzącego.

Egzamin: egzamin jest pisemnym sprawdzeniem umiejętności studenta, jest ograniczony czasowo. Można do niego przystąpić po zaliczeniu ćwiczeń i laboratoriów.

Zaliczenie: odbywa się na podstawie aktywnego uczestnictwa w zajęciach praktycznych i wykształcenia zakładanych umiejętności.

Ocena modułowa : 40% oceny modułowej stanowi ocena z zajęć lab.i ćw. + 60 % oceny modułowej stanowi ocena z egzaminu

Przy egzaminach i zaliczeniach modułu (przedmiotu) stosuje się następującą skalę ocen:

91-100% - 5 81-90% - 4,5 71-80% - 4 61-70% - 3,5 51-60% - 3 50 % i mniej - 2

Ocena modułowa składa się z 50% oceny z zaliczenia ćwiczeń i laboratorium oraz 50% oceny z egzaminu.

Oceny wystawiane są zgodnie z systemem przyznawania ocen obowiązującym w WSAiB.