

## 2. Zadania nauczyciela

**Cele kształcenia przedmiotu:**

Zmiana paradygmatu przemysłowego na poprzemysłowy dotyka 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 <b>Finanse i rachunkowość</b>
<b>Wiedza</b>		
<b>W_01</b>	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.	<b>FiR2_W01</b>
<b>Umiejętności</b>		
<b>U_01</b>	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.	<b>FiR2_U01</b>
<b>Kompetencje społeczne</b>		
<b>K_01</b>	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.	<b>FiR2_K01</b>
Tematy poszczególnych zajęć z podziałem na liczbę godzin		
<p style="text-align: center;"><b>WYKŁADY</b> (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-gospodarce – 3h / 2 h.		

**ĆWICZENIA / LABORATORIUM**  
(zajęcia kształtujące umiejętności praktyczne)

Blok I (5 h St. / 4 h Ns.)  
 I. Wstęp do zarządzania projektami. Omówienie zasad przeprowadzenia zajęć praktycznych (umiejętnościowych) , zdefiniowanie pojęć – 0,5 h.  
 II. Cykl życia projektu – 0,5 h.  
 III. Procesy w zarządzaniu projektami – 1 h / 0,5 h  
 IV. Zarządzanie ryzykiem i komunikacją w projektach – 1 h.  
 V. Tworzenie dokumentacji projektowej – 1 h.  
 VI. Zarządzanie i kontrolowanie harmonogramu – 1 h / 0,5 h  
 Blok II (3 h / 2,5 h)  
 I. Metodyki zwinne – SCRUM – Ogólna charakterystyka 0,5 h;  
 II. Zespół i role 0,5 h;  
 III. Praca w SCRUM (Zdarzenia i artefakty w Scrumie) 1 h / 0,5 h  
 IV. Tworzenie rejestru produktu, pisanie historyjek użytkownika, wyznaczanie celów sprintu i tworzenie definicji ukończenia, narzędzia wspomagające prace 1 h.  
 Blok III (7 h / 5,5 h)  
 I. Modele biznesowe w sieci – 1h;  
 II. Przygotowanie strategii dla e-przedsiębiorstwa – 1 h;  
 III. Finansowanie start-upów – 1h / 0,5 h  
 IV. Organizowanie zespołu projektowego -1h;  
 V. Uwarunkowania prawne działalności w sieci – 1h / 0,5 h  
 VI. Praktyczne wskazówki -1h / 0,5 h  
 VII. Case studies – 1h.

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	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Barney, Darin. <i>Społeczeństwo sieci</i>, Wydawnictwo Sic!, Warszawa 2008.</li> <li>2. Bourdieu, Pierre, <i>The Social Structures of the Economy</i>, Polity Press, Cambridge 2011.</li> <li>3. Castells, Manuel, <i>Społeczeństwo sieci</i>, PWN, Warszawa 2007.</li> <li>4. Nawojczyk M., <i>Społeczeństwo post-industrialne i jego gospodarka</i> [w:] Barbara Gąciarz i Marzena Mamak-Zdanecka (red.). <i>Rynek pracy i organizacje w gospodarce opartej na wiedzy</i>, Printpap, Łódź 2011.</li> </ol>
Literatura uzupełniająca	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Staniszewski M., <i>Strategiczny Podstęp. Umiejętność Wygrywania w Biznesie</i>, Helion, Gliwice 2009.</li> <li>2. Maciejowski T., <i>Firma w Internecie</i>, wyd. Oficyna Ekonomiczna, Kraków 2004.</li> <li>3. Hipsz T., <i>Firma w Internecie</i>, Helion, Gliwice 2012.</li> </ol>

Końcowa ocena wyników pracy studenta nad przedmiotem wymaga syntezy osiągniętych przez niego efektów

### 3. Zadania i czas **SAMODZIELNEJ** pracy studenta

Wyszczególnienie zadań	Liczba godzin		Punkty ECTS	
	st.	ns.	st.	ns.
<b>Zadania o charakterze teoretycznym</b>	<b>10</b>	<b>12,5</b>	<b>0,4</b>	<b>0,5</b>
Zapoznanie się z obowiązkową lekturą	5	7,5	0,2	0,3
Zapoznanie się z zagadnieniami społeczeństwa postindustrialnego, społeczeństwem sieci, rynków XXI wieku.	5	5	0,2	0,2
<b>Zadania kształtujące umiejętności praktyczne</b>	<b>10</b>	<b>12,5</b>	<b>0,4</b>	<b>0,5</b>
Opracowanie zadań z zakresu opracowywania i implementacji modeli e-biznesu	5	7,5	0,2	0,3
Opracowanie zadań z zakresu rozliczeń w e-gospodarce.	5	5	0,2	0,2
<b>ŁĄCZNY nakład pracy studenta w godz. i pkt. ECTS</b>	<b>20</b>	<b>25</b>	<b>0,8</b>	<b>1</b>

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

Symbol efektu uczenia się	Metody weryfikacji i oceny efektów uczenia się
<b>W_01</b>	Dwa kolokwia z ograniczoną liczbą punktów o ograniczonym czasie. Aktywność oraz obecność na zajęciach ujawniona na liście obecności.
<b>U_01</b>	Umiejętność rozpoznawania cech charakteru. Umiejętność kierowania podwładnymi. Umiejętność rozpoznawania emocji oraz pomagania i wspierania ludzi. Empatii, krytyki oraz oceny pracy i zachowań.
<b>K_01</b>	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.

#### **Skala ocen: ( 0-10 )**

10 pkt. ocena celujący ( 5,5)

9 pkt. ocena bardzo dobry ( 5,0)

8 pkt. ocena dobry plus ( 4,5 )

7 pkt. ocena dobry ( 4.0 )

6 pkt. ocena dostateczny plus ( 3,5 )

5 pkt. ocena dostateczny ( 3,0 )

Poniżej 5 pkt. ocena niedostateczny ( 2,0 )

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.