

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

1. Informacje o przedmiocie (module) według Planu studiów na kierunku: Zarządzanie

W y p e ł n i a k i e r o w n i k k a t e d r y/ z a k ł a d u	Nazwa przedmiotu: Prawo i bezpieczeństwo w gospodarce elektronicznej						Kod przedmiotu: E 2.2			
	Poziom i forma studiów: studia I stopnia stacjonarne i niestacjonarne		Profil kształcenia: PRAKTYCZNY				Zakres specjalnościowy: Informatyka w zarządzaniu			
	Rok: 2 semestr: 4		Status przedmiotu /modułu: specjalnościowy w zakresie dyscypliny wiodącej				Język przedmiotu / modułu: polski			
	Forma zajęć	Wykłady	ćwiczenia			Łącznie godzin dydaktycz	Ko ns ult acj e	Liczba punktów ECTS		
			ćwiczenia audyt oryjne	zajęcia laboratoryjne	seminarium			Zajęcia kontaktowe	Praca samodzielna	Łącznie pkt.
	Wymiar zajęć Studia stacjonarne	15	15	-	-	30	3	1,2	0,8	2
	w tym zajęć praktycznych	-	15	-	-	15	2	0,6	0,4	1
	Wymiar zajęć Studia niestacjonarne	15	15	-	-	30	3	1,2	0,8	2
	w tym zajęć praktycznych	-	15	-	-	15	2	0,6	0,4	1
	Sposób zaliczenia przedmiotu	Egzamin								
	Koordinator przedmiotu / modułu	Mgr Adam Labhun								
	Prowadzący zajęcia	Mgr Adam Labhun								
	Priorytetowe efekty uczenia się określone w programie studiów dla kierunku		Z_W06, Z_U02, Z_K02							

2. Zadania nauczyciela

Celem zajęć jest nabycie wiedzy o systemach bezpieczeństwa w gospodarce elektronicznej. Student po ukończeniu kursu identyfikuje zagrożenia występujące w systemach informatycznych. Przedmiot pozwala zdobyć wiedzę z zakresu podstawowych regulacji prawnych obowiązujących w gospodarce elektronicznej

Przedstawieni i omówienie roli oraz znaczenia handlu elektronicznego oraz prowadzenia witryn internetowych dla prowadzenia działalności gospodarczej oraz analiza przykładowych firm prosperujących w internecie.		
Symbol efektu uczenia się dla przedmiotu	Efekty uczenia się - przedmiotowe	Odniesienie do efektów uczenia się dla kierunku Zarządzania
Wiedza		
W_01	Student definiuje podstawowe regulacje prawne, charakteryzuje podstawowe systemy bezpieczeństwa oraz podstawowe zagrożenia w gospodarce elektronicznej.	Z_W06
Umiejętności		
U_01	Student wykorzystuje przepisy prawa do zachowania bezpieczeństwa, klasyfikuje podstawowe zagrożenia oraz posługuje się poznanymi technikami do utrzymania bezpieczeństwa w gospodarce elektronicznej.	Z_U02
Kompetencje społeczne		
K_01	Student posiada kompetencje obejmujące gotowość i otwartość do ustawicznego dokształcania się w zakresie prawa i bezpieczeństwa w gospodarce elektronicznej, zdolność do podejmowania decyzji, świadomość i odpowiedzialność za swoje działania.	Z_K02
Tematy poszczególnych zajęć z podziałem na liczbę godzin		
WYKŁADY 15h (zajęcia o charakterze teoretycznym)		
E- biznes a działalność gospodarcza. E- biznes a podatki. Prawo w świecie e-commerce, klauzule niedozwolone. Internetowe systemy rozstrzygania sporów w e-commerce. Regulamin sprzedaży / świadczenia usług w e-biznesie. Polityka plików cookies. Zarządzanie własnością intelektualną w branży informatycznej (szkolenie online). Polityka prywatności i ochrona danych osobowych (UODO, RODO).		
ĆWICZENIA 15h (zajęcia kreujące kompetencje praktyczne)		
Identyfikacja i uwierzytelnianie transakcji w Internecie (Rozporządzenie eIDAS). Klasyfikacje i działanie wirusów komputerowych. Zagrożenia w gospodarce elektronicznej oraz metody prewencji (prezentacje multimedialne).		

Domena, nazwa, marka, logo w e-biznesie.

Ochrona rozwiązań informatycznych oraz rozwiązań wykorzystywanych w działalności e-commerce.

Metody prowadzenia zajęć	Wykłady z prezentacjami multimedialnymi, Dyskusja na zajęciach konwersatoryjnych, Praca w laboratorium komputerowym, Aktywność w grupach, współpraca, Studia przypadków, Formy kształcenia na odległość (e-learning), Ćwiczenia z wykorzystaniem metod aktywizujących, Gry dydaktyczne,
Literatura obowiązkowa	1. Red. Dutko M., Prawo w e-biznesie, Helion 2015. 2. Kępa L., Tomasik P., Dobrzyński S., Bezpieczeństwo systemu e-commerce, Helion 2012
Literatura uzupełniająca	1. Witońska-Pakulska A., Prawo dla twórców internetowych, Helion 2017. 2. Leblanc J., Messerschmidt T., Bezpieczeństwo tożsamości i danych w projektach Web, Helion, 2017

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.
Zadania o charakterze teoretycznym	10	10	0,4	0,4
Analiza literatury przedmiotu	5	5	0,4	0,4
Analiza case study	5	5		
Zajęcia o charakterze praktycznym	10	10	0,4	0,4
Interpretacja aktów prawnych dla zadań casowych	10	10	0,4	0,4
ŁĄCZNY nakład pracy studenta w godz. i pkt. ECTS	10	10	0,4	0,4

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

Symbol efektu uczenia się	Metody weryfikacji i oceny efektów uczenia się
W_01	Pozytywna ocena przygotowanych plików projektowych.
U_01	Pozytywna ocena przygotowanych plików projektowych.
K_01	Pozytywna ocena przygotowanych plików projektowych.

Podstawowe kryteria oceny końcowej:

Obecność na wszystkich zajęciach

Zaliczenie wszystkich przewidzianych do realizacji ćwiczeń

Nieobecności wynikające z przyczyn losowych, a co z a tym idzie brak wykonanych ćwiczeń, skutkuje koniecznością odrobienia zaległości w ramach konsultacji lub z inną grupą ćwiczeniową.

Egzamin – test wiedzy.

Ocena Modułowa składająca się w 60% z oceny z ćwiczeń i w 40% z oceny z egzaminu.

Skala ocen :

do 50% – niedostateczny

51% – 60% – dostateczny

61% – 70 % – dostateczny plus

71% – 80 % – dobry

81% – 90% – dobry plus

od 91 % – bardzo dobry