

**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:**

[illegible]

## 2. Zadania nauczyciela

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 tematykę zarządzania projektami oraz otrzymają wiedzę jakie narzędzia wykorzystywać w pracy. Zdobyta przez studentów wiedza pozwoli im na przygotowanie się do samodzielnego, odpowiedzialnego, merytorycznego prowadzenia projektów internetowych w ramach organizacji/firmy/institucji 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 dla przedmiotu	Efekty uczenia się - przedmiotowe	Odniesienie do efektów uczenia się dla kierunku
<b>Wiedza</b>		
<b>W_01</b>	W pogłębionym stopniu zna i rozumie metody i narzędzia modelowania procesów w organizacji, w tym procesów podejmowania decyzji w e-biznesie ze szczególnym uwzględnieniem relacji pomiędzy technologią i gospodarką oraz strategiami prowadzenia biznesu w Internecie;	Z2_W06
<b>W_02</b>	W pogłębionym stopniu zna i rozumie ewolucję poglądów dotyczących E-gospodarki i wpływu czynników makroekonomicznych na jej rozwój.	Z2_W09
<b>Umiejętności</b>		
<b>U_01</b>	Potrafi wykorzystywać swą wiedzę, w tym właściwe koncepcje teoretyczne oraz dobierając odpowiednie metody i narzędzia stosowane w e-biznesie, potrafi prawidłowo analizować, interpretować i wyjaśniać zjawiska dotyczących nowych technologii. 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.	Z2_U01
<b>Kompetencje społeczne</b>		
<b>K-01</b>	Jest gotów do wypełniania zobowiązań społecznych, inspirowania i organizowania działalności na rzecz środowiska społecznego i zawodowego, obiektywnego określania priorytetów dla zespołu służących realizacji zadań w obszarze e-gospodarki, a także identyfikowania szans rozwoju nowych typów organizacji w otoczeniu bliższym i dalszym.	Z_K03
Tematy poszczególnych zajęć z podziałem na liczbę godzin		
<b>WYKŁADY</b> (zajęcia o charakterze teoretycznym)		
Społeczeństwo postindustrialne – 2 h <b>S</b> / 1,5 h <b>N</b> 2. Społeczeństwo sieci – 2h <b>S</b> / 1,5 h <b>N</b> 3. Technologia jako jeden z kluczowych uczestników sieci – 2h <b>S</b> / 2 h <b>N</b> 4. Rynki XXI wieku 3h <b>S</b> / 2 h <b>N</b> 5. Firma w sieci – 3 h <b>S</b> / 3 h <b>N</b> 6. Rozliczenia w e-gospodarce – 3h <b>S</b> / 2 h <b>N</b> .		
<b>ĆWICZENIA</b> (zajęcia kształtujące umiejętności praktyczne)		

Wstęp. Omówienie zasad przeprowadzenia zajęć praktycznych (umiejętnościowych) , zdefiniowanie pojęć – 0,5 h <b>S i N</b> . II. Cykl życia projektu – 0,5 h <b>S i N</b> . III. Procesy w zarządzaniu projektami – 1 h <b>S</b> / 0,5 h <b>N</b> IV. Zarządzanie ryzykiem i komunikacją w projektach – 1 h <b>S i N</b> . V. Tworzenie dokumentacji projektowej – 1 h <b>S i N</b> . VI. Zarządzanie i kontrolowanie harmonogramu – 1 h <b>S</b> / 0,5 h <b>N</b>		
<b>LABORATORIA</b> <b>(zajęcia kształtujące umiejętności praktyczne)</b>		
Blok I (3 h <b>S</b> / 2,5 h <b>N</b> ) 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 <b>S</b> / 0,5 h <b>N</b> IV. Tworzenie rejestru produktu, pisanie historyjek użytkownika, wyznaczanie celów sprintu i tworzenie definicji ukończenia, narzędzia wspomagające prace 1 h. Blok II (7 h <b>S</b> / 5,5 h <b>N</b> ) I. Modele biznesowe w sieci – 1h; II. Przygotowanie strategii dla e-przedsiębiorstwa – 1 h; III. Finansowanie start-upów – 1h <b>S</b> / 0,5 h <b>N</b> IV. Organizowanie zespołu projektowego -1h; V. Uwarunkowania prawne działalności w sieci – 1h <b>S</b> / 0,5 h <b>N</b> VI. Praktyczne wskazówki -1h <b>S</b> / 0,5 h <b>N</b> VII. Case studies – 1h.		
Metody prowadzenia zajęć	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.  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.  Laboratorium komputerowe: studenci realizują projekty w obszarze e-Bussines i e-Commerce	
Literatura obowiązkowa	Barney, Darin. Społeczeństwo sieci. Warszawa: Wydawnictwo Sic! 2008.  Bourdieu, Pierre. The Social Structures of the Economy. Cambridge: Polity Press. 2011.  Castells, Manuel. Społeczeństwo sieci. Warszawa: PWN. 2007.  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.	
Literatura uzupełniająca	Staniszewski Marek, Strategiczny Podstęp. Umiejętność Wygrywania w Biznesie, Helion;  Maciejowski T. , Firma w Internecie, wyd. Oficyna Ekonomiczna, Kraków 2004;	
Końcowa ocena wyników pracy studenta nad przedmiotem wymaga syntezy osiągniętych przez niego efektów		
3. Zadania i czas <b>SAMODZIELNEJ</b> pracy studenta		
Wyszczególnienie zadań	Liczba godzin	Punkty ECTS

	st.	ns.	st.	ns.
<b>Zadania o charakterze teoretycznym</b>	<b>10</b>	<b>15</b>	<b>0,4</b>	<b>0,6</b>
Analiza literatury przedmiotu	5	6	0,4	0,6
Analiza case study	3	5		
Analiza treści prezentacji	2	4		
<b>Zadania kształtujące umiejętności praktyczne</b>	<b>10</b>	<b>10</b>	<b>0,4</b>	<b>0,4</b>
Opracowanie zadań z zakresu opracowania i implementacji modeli e-biznesu	5	10	0,4	0,4
Opracowanie zadań z zakresu rozliczeń w e-gospodarce	5	5		
<b>ŁĄCZNY nakład pracy studenta w godz. i pkt. ECTS</b>	<b>20</b>	<b>25</b>	<b>0,8</b>	<b>1,0</b>

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

Symbol efektu uczenia się	Metody weryfikacji i oceny efektów uczenia się
<b>W1, W2</b>	Egzamin i zaliczenie ćwiczeń w tym oceny z kolokwίων. Obecność i aktywność w trakcie zajęć.
<b>U1</b>	Umiejętność rozpoznawania cech charakteru. Umiejętność kierowania podwładnymi. Umiejętność rozpoznawania emocji oraz pomagania i wspierania ludzi. Empatii, krytyki oraz oceny pracy i zachowań.
<b>K1</b>	Opracowanie prezentacji z zakresu przygotowania i wdrożenia rozwiązań procesowych w e-biznesie.

#### **Podstawowe kryteria oceny końcowej:**

Ocena z przedmiotu to ocena modułowa składająca się z 2 elementów:

Wykład – 50%, Ćwiczenia – 20%, Laboratorium 30

Wykłady – egzamin testowy.

Ćwiczenia – średnia ocena z kolokwίων, obecności i aktywności w trakcie ćwiczeń oraz z przygotowanej prezentacji.

Skala ocena: zgodna z Regulaminem WSAiB (51% - ocena dostateczna, 61% - ocena dostateczna plus, 71% - ocena dobra, 81% - ocena dobra plus, 91% i więcej ocena bardzo dobra).