

# PROGRAM DLA STUDIÓW I STOPNIA

informatyka w biznesie

-----  
nazwa kierunku studiów

profil: ogólnoakademicki

obowiązuje od roku akademickiego:

**2023/2024**

Ustalony uchwałą nr 23/2023 Senatu Uniwersytetu Szczecińskiego z dnia 30 marca 2023 r. § 1 pkt 28

<b>KLASYFIKACJA ISCED</b>		<b>0688</b>
<b>I – INFORMACJE OGÓLNE</b>		
1	Jednostka realizująca studia	Wydział Ekonomii, Finansów i Zarządzania
2	Nazwa kierunku studiów	informatyka w biznesie
3	Poziom studiów	studia I stopnia
4	Profil studiów	ogólnoakademicki
5	Forma studiów (poda wszystkie formy)	stacjonarne
6	Przyporządkowanie kierunku do dyscypliny lub dyscyplin, do których odnoszą się efekty uczenia się ze wskazaniem dyscypliny wiodącej, w ramach której będzie uzyskiwana ponad połowa efektów uczenia się (w przypadku wskazania więcej niż jednej)	Dyscyplina/y: nauki o zarządzaniu i jakości, informatyka, ekonomia i finanse, Dyscyplina wiodąca: nauki o zarządzaniu i jakości
7	Dla kierunku przyporządkowanego do więcej niż jednej dyscypliny określenie dla każdej z tych dyscyplin procentowego udziału liczby punktów ECTS w łącznej liczbie punktów ECTS dla programu studiów	nauki o zarządzaniu i jakości - 51% informatyka - 37% ekonomia i finanse - 12%
8	Liczba semestrów	studia stacjonarne - 6
9	Liczba punktów ECTS konieczna do ukończenia studiów	180
10	Wymogi związane z ukończeniem studiów (praca dyplomowa/ egzamin dyplomowy)	Zaliczenie zajęć, napisanie pracy licencjackiej, zdanie egzaminu dyplomowego, zdobycie 180 punktów ECTS zgodnie z harmonogramem.
11	Tytuł zawodowy nadawany absolwentom	licencjat

## II - EFEKTY UCZENIA SI

1a Tabela kierunkowych efektów uczenia si z odniesieniami do charakterystyk drugiego stopnia PRK

<b>Nazwa kierunku studiów</b>		informatyka w biznesie	
<b>Dyscyplina/ y do której/ ych został przyporządkowany kierunek studiów</b>		ekonomia i finanse informatyka nauki o zarządzaniu i jakości	
<b>Dyscyplina wiedzy, w ramach której będzie uzyskiwana ponad połowa efektów uczenia si</b>		nauki o zarządzaniu i jakości	
<b>Poziom kształcenia</b>		studia pierwszego stopnia	
<b>Profil kształcenia</b>		ogólnoakademicki	
<b>Symbol efektów uczenia si</b>	<b>Opis zakładanych efektów uczenia si</b> Absolwent studiów <i>pierwszego stopnia</i>	<b>Odniesienie do charakterystyk drugiego stopnia PRK poziom 6*</b>	
<b>WIEDZA</b>			
K_W01	zna zasady studiowania literatury, prowadzenia badań empirycznych, formułowania problemów badawczych w obszarze zarządzania i informatyki	P6S_WK	
K_W02	zna i rozumie w stopniu zaawansowanym metody, technologie i narzędzia wykorzystywane do tworzenia systemów informatycznych	P6S_WG	
K_W03	posiada zaawansowaną wiedzę z zakresu algorytmiki, teorii i paradygmatów programowania oraz nowoczesnych języków programowania komputerów	P6S_WG	
K_W04	zna w stopniu zaawansowanym wybrane fakty, obiekty i zjawiska oraz dotyczące ich metody i teorie w zakresie nauk ekonomicznych, rachunkowości i finansów z ukierunkowaniem na zastosowania w branży IT	P6S_WG	
K_W05	zna w stopniu zaawansowanym wybrane fakty, obiekty i zjawiska oraz dotyczące ich metody i teorie w zakresie matematyki, statystyki oraz informatyki	P6S_WG	
K_W06	zna i rozumie w stopniu zaawansowanym funkcjonowanie gospodarki rynkowej oraz społeczne znaczenie informatyki i jej zastosowanie we współczesnym świecie	P6S_WG	
K_W07	rozumie powiązania pomiędzy rozwiązaniami informatycznymi a biznesem	P6S_WK	
K_W08	zna i rozumie uwarunkowania i działanie ludzkiej psychiki oraz aspekty socjologiczne i społeczne w szczególności w kontekście prowadzonej działalności biznesowej oraz zarządzanej	P6S_WK	
K_W09	zna i rozumie w stopniu zaawansowanym teorie, metody i narzędzia służące do badania i analizy potrzeb, zachowania i preferencji klientów w tym użytkowników serwisów internetowych	P6S_WG	
K_W10	zna podstawy prawne ochrony własności intelektualnej i prawa w działalności gospodarczej	P6S_WK	
K_W11	zna ogólne zasady przedsiębiorczości oraz planowania i zarządzania przedsiębiorstwami i projektami	P6S_WK	
K_W12	zna w stopniu zaawansowanym metody, standardy, narzędzia i technologie służące do projektowania i tworzenia serwisów internetowych	P6S_WG	

K_W13	dysponuje szeroką wiedzą dotyczącą teorii, metod i narzędzi wykorzystywanych do prowadzenia działalności społecznej, marketingowej i biznesowej w internecie	P6S_WG
K_W14	zna i rozumie podstawowe ekonomiczne, prawne, etyczne aspekty i uwarunkowania zawodów polegających na zastosowaniu informatyki w biznesie	P6S_WK
<b>UMIEJŃNOŚCI</b>		
K_U01	potrafi rozpoznawać, analizować i rozwiązywać problemy zarządzania zasobami ludzkimi, rzeczowymi, finansowymi i informacyjnymi	P6S_UW
K_U02	potrafi wykorzystywać w praktyce posiadaną wiedzę z obszaru informatyki na poszczególnych etapach procesu tworzenia systemów informatycznych	P6S_UW
K_U03	potrafi stosować zaawansowane metody analizy danych w tym m.in. metody ilościowe i jakościowe do wspomagania rozwiązywania problemów biznesowych i zarządzających	P6S_UW
K_U04	posiada umiejętności posługiwania się i administrowania systemami i narzędziami informatycznymi	P6S_UW
K_U05	potrafi planować, oceniać ryzyko, oraz zarządzać projektami m.in. z obszaru informatyki	P6S_UW
K_U06	potrafi prowadzić analizy zachowania i preferencji klientów oraz zachowania użytkowników systemów informatycznych i wyciąga trafne wnioski	P6S_UW
K_U07	potrafi wykorzystać narzędzia i systemy informatyczne do prowadzenia działań marketingowych i biznesowych w szczególności ci w obszarze internetu	P6S_UW
K_U08	potrafi posługiwać się językiem obcym zgodnie z wymaganiami określonymi dla poziomu B2 ESOKJ oraz podejmuje dyskusję w języku obcym na tematy związane ze współczesnymi problemami z zakresu informatyki i biznesu	P6S_UK
K_U09	potrafi przygotowywać wystąpienia ustne i opracowania pisemne o tematyce specyficznej dla biznesu wspomaganego technologiami informatycznymi	P6S_UK
K_U10	potrafi definiować trafną argumentację, przedstawia precyzyjnie prezentowane stanowisko, przyjmować argumenty w dyskusji z obszaru szeroko pojętego zastosowania technologii informatycznych w biznesie	P6S_UK
K_U11	potrafi planować i organizować pracę z innymi osobami w ramach prac w zespołach projektowych (także o charakterze interdyscyplinarnym) z obszaru zastosowania technologii informatycznych w biznesie	P6S_UO
K_U12	potrafi samodzielnie aktualizować wiedzę i umiejętności, dostosowując je do szybkiego rozwoju technologii informatycznych	P6S_UU
<b>KOMPETENCJE SPOŁECZNE</b>		
K_K01	jest gotów do krytycznej oceny posiadanej wiedzy, rozumieć jej znaczenie w rozwiązywaniu problemów z obszaru informatyki i zarządzania	P6S_KK
K_K02	jest gotów poprawnie wykorzystywać posiadaną wiedzę oraz zasięgać opinii ekspertów w celu realizacji wyzwań zawodowych	P6S_KK
K_K03	jest gotów do podejmowania inicjatyw w zakresie działań przedsięwziętych i społecznych wykorzystujących technologie informatyczne na rzecz interesu publicznego	P6S_KO
K_K04	jest gotów do odpowiedzialnego pełnienia roli zawodowych w branży technologii informatycznych	P6S_KR
K_K05	jest gotów do przestrzegania zasad etycznych w obszarze realizowanych działań z zakresu zastosowania informatyki w biznesie	P6S_KR

## OBJAŚNIENIA

Symbole oznaczają :

na pierwszym miejscu umieszczony jest kierunkowy efekt uczenia się

na drugim miejscu podkreślnik ( \_ )

na trzecim miejscu, po podkreślniku, kategoria wiedzy (W), umiejętności (U) lub kompetencji społecznych (K)

na czwartym i piątym miejscu nr efektu uczenia się

\*-wpisać włączyć poziom czyli 6 dla studiów pierwszego stopnia lub 7 dla studiów drugiego stopnia lub jednolitych studiów magisterskich

\*\*-wpisać włączyć poziom kształcenia: pierwszy lub drugi stopień lub jednolite studia magisterskie W kolumnie odniesienia do charakterystyk drugiego stopnia należy wpisać kod składnika opisu zaczerpnięty z włączonego rozporządzenia MNiSW

### Rozdział III - CHARAKTERYSTYKA PROGRAMU STUDIÓW

1	Forma studiów	stacjonarne	
2	Specjalności		
3	Łączna liczba godzin zajęć	1864	
4	Liczba punktów ECTS przypisanych do zajęć	Załącznik nr 1	
5	Plan studiów (dokument wyliczeniowy niezbędny do wypełniania załączników przez system)	Załącznik nr plan	
6	Matryca efektów uczenia się	Załącznik nr 2	
7	Tabela zawierająca sposoby weryfikacji osiągnięć przez studenta zakładanych efektów uczenia się w trakcie całego cyklu kształcenia	Załącznik nr 3	
8	Opis zasad oceny efektów uczenia się osiągniętych przez studenta w trakcie całego cyklu kształcenia	Załącznik nr 4	
9	Łączna liczba punktów ECTS, jak student musi uzyskać w ramach zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia (dla studiów stacjonarnych co najmniej 50%, dla studiów niestacjonarnych co najmniej 20%)	Załącznik nr 5	
10	Liczba punktów ECTS, jak student musi uzyskać w ramach zajęć z dziedziny nauk humanistycznych lub nauk społecznych (nie mniej niż 5 ECTS) (dotyczy kierunków przypisanych do dziedzin innych niż odpowiednio nauki humanistyczne lub nauki społeczne)	31	
11	Łączna liczba punktów ECTS, którą student musi uzyskać w ramach zajęć do wyboru (w wymiarze nie mniejszym niż 30% liczby punktów ECTS) z wyjątkiem kierunków nauczycielskich, dla których wskaźnik wynosi nie mniej niż 5% punktów ECTS	66 (37%)	
12	Łączna liczba punktów ECTS za zajęcia związane z prowadzonym w uczelni działalnością naukową w dyscyplinie/ach nauki, do których przyporządkowany jest kierunek (w wymiarze nie mniejszym niż 50% liczby punktów ECTS dla programu studiów) oraz ich wykaz (dla profilu ogólnoakademickiego)	Załącznik nr 6 92 (51%)	0 (0%)
13	Wskaźnik procentowy zajęć prowadzonych w ramach studiów przez nauczycieli akademickich zatrudnionych w Uczelni jako podstawowym miejscu pracy (co najmniej 50% dla studiów o profilu praktycznym lub co najmniej 75% dla profilu ogólnoakademickiego).	97%	
14	Liczba punktów ECTS, zasady, wymiar i forma odbywania praktyk zawodowych (dotyczy profilu praktycznego lub profilu ogólnoakademickiego w przypadku, gdy program przewiduje praktyki)	4 Praktyki zawodowe trwają 3 tygodnie, ich zaliczenie następuje na czwartym semestrze. Odbywają się na podstawie porozumienia w sprawie organizacji praktyki zawodowej dla studentów Uniwersytetu Szczecińskiego pomiędzy Uniwersytetem a przedsiębiorstwem, w którym będzie odbywana praktyka.  Forma zaliczenia praktyk to zaliczenie bez oceny.	
15	Liczba punktów ECTS jaka może być uzyskana w ramach kształcenia z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość (nie może być większa niż 50% dla profilu praktycznego, 75% - dla profilu ogólnoakademickiego)	0,00	
16	Liczba godzin zajęć z wychowania fizycznego w wymiarze nie mniejszym niż 60 godzin (dla stacjonarnych studiów pierwszego stopnia i jednolitych studiów magisterskich)	60	

17	<p><b>Informacja o udziale studentów w zajęciach przygotowujących do prowadzenia działalności naukowej lub udziale w tej działalności w przypadku studiów o profilu ogólnoakademickim</b></p>	<p>Student jest przygotowany do prowadzenia badań naukowych poprzez wykonywanie zadań badawczych, przygotowywanie projektów zaliczeniowych i esejów określonych w ramach przedmiotów:          Analiza i projektowanie systemów informatycznych, Modelowanie i symulacja procesów biznesowych, Komputerowe wspomaganie decyzji, Zespołowy projekt informatyczny, e-Biznes, Platformy i narzędzia social media, Marketing w mediach społecznościowych, Techniki neuronauki poznawczej w biznesie, Analityka internetowa, Grafika komputerowa dla biznesu, Narzędzia content marketingu, Planowanie przedsięwzięć internetowych, Seminarium Magisterskie.</p> <p>Ponad połowa programu studiów określonego w punktach ECTS obejmuje zajęcia mające związek z badaniami, skutkującymi zdobywaniem pogłębionej wiedzy lub realizacji złożonych zadań inżynierskich (patrz opis zakładanych efektów kształcenia i sylabusy przedmiotów).</p> <p>Studenci będą również mogli uczestniczyć w badaniach znajdujących się w wydziałowej bazie projektów badawczych dla studentów, która jest aktualnie tworzona (art. 23 ustawy). Studenci mają możliwość prowadzenia badań naukowych w licznych kołach naukowych działających na Wydziale.</p>
18	<p><b>Czy studia przygotowują do wykonywania zawodu nauczyciela?</b></p>	nie
19	<p><b>W przypadku kierunku dającego uprawnienia do wykonywania lub uzyskania licencji zawodowej (innych niż uprawniająca nauczycielskie) udokumentowanie, że program spełnia minimalne wymagania programowe określone przez właściwe przepisy)</b></p>	
20	<p><b>Inne uwagi (np.: studia dualne, studia wspólne, prowadzone w języku obcym)</b></p>	
21	<p><b>Sylabusy</b></p>	<p><b>Załącznik nr 7</b></p>

## Liczba punktów ECTS przypisanych do zajęć - studia stacjonarne

Lp.	Wykaz przedmiotów	ECTS
Semestr 1 Rok 1		
1	algorytmy i struktury danych	4
2	logika	2
3	ochrona własności intelektualnej	1
4	podstawy mikroekonomii	3
5	podstawy projektowania uniwersalnego	1
6	podstawy zarządzania	3
7	przedsiębiorczość	3
8	systemy operacyjne i technologie sieciowe w biznesie	5
9	szkolenie BHP	0
10	szkolenie biblioteczne	0
11	szkolenie e-learningowe	0
12	wprowadzenie do e-biznesu	4
13	wstęp do informatyki w biznesie	3
14	zarządzanie własnym rozwojem	1
Semestr 2 Rok 1		
1	analiza i projektowanie systemów informatycznych	4
2	matematyka	6
3	metody wspomagania decyzji w biznesie	4
4	podstawy makroekonomii	3
5	programowanie komputerów	7
6	psychologia w zarządzaniu	2

Lp.	Wykaz przedmiotów	ECTS
7	technologie informacyjne w biznesie	4
Semestr 3 Rok 2		
1	bazy danych	7
2	j zyk angielski	2
3	podstawy marketingu	3
4	programowanie obiektowe	5
5	przedmiot do wyboru	1
6	statystyka	5
7	technologie webowe w biznesie	7
8	wychowanie fizyczne	0
Semestr 4 Rok 2		
1	grafika komputerowa dla biznesu	5
2	informacja naukowa	0
3	j zyk angielski	2
4	modelowanie i symulacja procesów biznesowych	5
5	planowanie przedsi wzi internetowych	4
6	podstawy rachunkowo ci	4
7	praktyka zawodowa	4
8	przedmiot do wyboru	1
9	seminarium dyplomowe	1
10	services management in digital world (zarz dzanie uslugami w wiecie cyfrowym)	4
11	techniki neuronauki poznawczej w biznesie	4
12	techniki twórczego rozwi zywania problemów gospodarczych	4
13	wychowanie fizyczne	0



Lp.	Wykaz przedmiotów	ECTS
Semestr 5 Rok 3		
1	j zyk angielski	3
2	marketing w mediach społeczno ciowych	4
3	narz dzia content marketingu	5
4	podstawy finansów	3
5	pozycjonowanie i optymalizacja stron internetowych	4
6	programowanie aplikacji mobilnych	5
7	programowanie serwisów internetowych	5
8	projektowanie interfejsów aplikacji biznesowych	5
9	risk management in information technology enabled business (zarz dzanie ryzykiem w działalno ci gospodarczej opartej na technologiach informacyjnych)	4
10	seminarium dyplomowe	1
11	systemy analityki internetowej	5
12	systemy zarz dzania tre ci	5
13	zarz dzanie bezpiecze stwem informacji	4
14	zarz dzanie projektami informatycznymi	4
Semestr 6 Rok 3		
1	j zyk angielski	3
2	platformy i narz dzia social media	6
3	prawo w działalno ci gospodarczej	2
4	programowanie aplikacji chmurowych dla biznesu	7
5	seminarium dyplomowe	8
6	systemy i platformy biznesu elektronicznego	7
7	testowanie oprogramowania	6
8	zespołowy projekt z obszaru mediów społeczno ciowych	4

Lp.	Wykaz przedmiotów	ECTS
9	zespołowy projekt z obszaru programowania aplikacji internetowych	4



Program studiów: USEFZ-IwB-O-I-23/24Z

Symbol kierunkowych efektów uczenia się	Metody weryfikacji efektów									Razem
	EGZAMIN PISEMNY	KOLOKWJUM	OPINIE W DZIENNIKU PRAKTYK	PRACA DYPLOMOWA	PRACA PISEMNA/ ESEJ/ RECENZJA	PREZENTACJA	PROJEKT	SPRAWDZIAN	ZAJCIA PRAKTYCZNE (WERYFIKACJA POPRZECZ OBSERWACJ)	
K_W01	1	1	0	1	1	1	1	1	1	8
K_W02	1	1	1	0	0	0	1	1	1	6
K_W03	1	1	0	0	0	0	1	1	1	5
K_W04	1	1	0	0	1	1	1	1	0	6
K_W05	1	1	1	0	0	0	1	1	1	6
K_W06	1	1	0	0	0	0	0	1	1	4
K_W07	1	1	1	0	0	0	1	1	1	6
K_W08	1	1	0	0	1	0	1	1	1	6
K_W09	1	1	0	0	0	0	1	0	1	4
K_W10	1	1	1	0	0	0	0	0	0	3
K_W11	1	1	0	0	0	0	1	1	0	4
K_W12	1	1	0	0	0	0	0	1	1	4
K_W13	1	1	0	0	0	0	1	1	1	5
K_W14	1	1	0	0	0	1	1	1	0	5
K_U01	1	1	1	0	1	1	1	1	1	8
K_U02	1	1	1	0	0	1	1	1	1	7
K_U03	1	1	0	1	1	1	1	1	1	8
K_U04	1	1	0	0	0	0	1	1	1	5
K_U05	1	1	0	0	0	0	1	1	1	5
K_U06	1	1	0	0	0	0	1	1	1	5
K_U07	1	1	0	0	0	0	1	1	1	5
K_U08	0	1	0	0	1	1	1	1	1	6
K_U09	0	1	0	1	0	1	1	1	1	6
K_U10	1	1	1	0	1	0	1	0	1	6
K_U11	1	1	1	0	0	1	1	0	1	6
K_U12	1	1	0	0	0	0	1	1	1	5
K_K01	1	1	0	1	1	1	1	1	1	8
K_K02	1	1	1	0	1	0	1	1	1	7
K_K03	1	1	0	0	0	0	1	1	1	5
K_K04	1	1	0	0	0	0	1	1	1	5
K_K05	1	1	0	0	0	0	1	1	1	5
Razem	29	31	9	4	9	10	28	27	27	174

## OPIS SPOSOBÓW OCENY OSIĄGANIA PRZEZ STUDENTA ZAKŁADANYCH EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

- 1) W skład systemu oceny stopnia osiągnięcia zakładanych efektów uczenia się wchodzi:
  - a) oceny końcowe wystawiane z poszczególnych przedmiotów (ocena z przedmiotu wystawiana jest jako jedna dla całego przedmiotu, niezależnie od związanych z nim form prowadzenia zajęć);
  - b) ocena z praktyki, jeśli program studiów zakłada, że praktyka podlega ocenie;
  - c) ocena z pracy dyplomowej ustalana ostatecznie przez komisję egzaminu dyplomowego;
  - d) ocena z egzaminu dyplomowego ustalana przez komisję.
- 2) Syntetycznym miernikiem stopnia osiągnięcia zakładanych efektów uczenia się dla kierunku studiów jest ostateczna ocena studiów, której sposób wystawiania określa Regulamin studiów Uniwersytetu Szczecińskiego.
- 3) Do oceny stopnia osiągnięcia zakładanych efektów uczenia się z wymienionych w pkt. 1 poszczególnych elementów stosuje się skalę ocen określoną w Regulaminie studiów US.
- 4) Uzyskanie oceny pozytywnej z wymienionych w pkt. 1 poszczególnych elementów wymaga osiągnięcia wszystkich zakładanych efektów uczenia się na co najmniej minimalnym dopuszczonym poziomie.
- 5) Oceny z wymienionych w pkt. 1 poszczególnych elementów są interpretowane następująco:
  - ocena 5.0 (A) – zakładane efekty uczenia się zostały uzyskane, z ewentualnymi pojedynczymi i drugorzędnymi nieścisłościami, które nie mają znaczenia dla osiągnięcia poszczególnych efektów;
  - ocena 4.5 (B) – zakładane efekty zostały uzyskane z nielicznymi błędami;
  - ocena 4.0 (C) – zakładane efekty uczenia się zostały uzyskane z kilkoma zauważalnymi błędami lub niedociągnięciami;
  - ocena 3.5 (D) – zakładane efekty uczenia się zostały uzyskane ze znaczącymi błędami lub niedociągnięciami;
  - ocena 3.0 (E) – zakładane efekty uczenia się zostały uzyskane na poziomie minimalnym z dużymi błędami lub niedociągnięciami;
  - ocena 2.0 (F) – zakładane efekty uczenia się nie zostały uzyskane.

**Wystandardyzowane wymagania uzyskania przez studenta oceny dla poszczególnych kategorii efektów uczenia się (kryteria jakościowe):**

Kategoria efektów	Ocena		
	dostateczny dostateczny plus 3,0/3,5	dobry dobry plus 4,0/4,5	bardzo dobry 5,0
<b>WIEDZA</b>	Dostatecznie poznał i zrozumiał wiedzę przekazaną w trakcie zajęć oraz pochodzącą z literatury podstawowej	Dobrze poznał i zrozumiał wiedzę przekazaną w trakcie zajęć oraz pochodzącą z literatury podstawowej co pozwala mu na rozpoznawanie problemów i ich rozwiązywanie.	Bardzo dobrze poznał i zrozumiał wiedzę przekazaną w trakcie zajęć oraz pochodzącą z literatury podstawowej co pozwala mu na rozpoznawanie problemów i ich rozwiązywanie. Wykazuje się wiedzą pochodzącą z literatury uzupełniającej.
<b>UMIEJĘTNOŚCI</b>	Dostatecznie opanował wszelkie umiejętności przewidziane w sylabusie przedmiotu. Realizując powierzone zadanie popełnia nieznaczne błędy. Nie poszukuje samodzielnie dodatkowych informacji.	Dobrze opanował wszelkie umiejętności przewidziane w sylabusie przedmiotu. Realizując powierzone zadanie popełnia minimalne błędy nie mające wpływu na rezultat jego pracy. Samodzielnie poszukuje dodatkowych informacji ale wykorzystuje je w niewielkim stopniu.	Bardzo dobrze opanował wszelkie umiejętności przewidziane w sylabusie przedmiotu. Bezbłędnie realizuje powierzone zadania. Samodzielnie poszukuje informacji i je umiejętnie wykorzystuje w swojej pracy.
<b>KOMPETENCJE</b>	Uczestnicząc w zajęciach wykazuje słabe zaangażowanie i kreatywność. W niskim stopniu angażuje się w dyskusje. Potrafi zaprezentować wyniki swojej pracy.	Uczestnicząc w zajęciach wykazuje zaangażowanie i kreatywność. Chętnie angażuje się w dyskusje. Dobrze i czytelnie potrafi zaprezentować wyniki swojej pracy.	Uczestnicząc w zajęciach wykazuje duże zaangażowanie, inicjatywę i kreatywność. Zawsze angażuje się w dyskusje. Bardzo dobrze potrafi zaprezentować wyniki swojej pracy i podejmuje o nich merytoryczną dyskusję.

6) Sposób oceniania stopnia osiągnięcia zakładanych efektów uczenia się powinien być jak najbardziej zobiektywizowany. W tym celu zaleca się jego oparcie na systemie punktowym, w którym za wymagane rodzaje aktywności studenta (np. kolokwia, prezentacje, referaty) przydzielane są określone liczby punktów, zaś poziom oceny wynika z przyjętej skali. Można przyjąć następujące kryteria:

Ocena	uzyskany % sumy punktów oceniających stopień wymaganej wiedzy/umiejętności
niedostateczny (2,0)	≤ 50
dostateczny (3,0)	51 – 60
dostateczny plus (3,5)	61 – 70
dobry (4,0)	71 – 80
dobry plus (4,5)	81 – 90
bardzo dobry (5,0)	91 – 100

## Dla studiów stacjonarnych

Tabela do wyliczenia łącznej liczby punktów ECTS, jak student musi uzyskać w ramach zajęć prowadzonych z bezpo-  
średnim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia

Nazwa przedmiotu	Liczba punktów ECTS dla przedmiotu	Zajęcia dydaktyczne (w godzinach)		Inne, konsultacje, egzamin (w godzinach)	Liczba godzin w bezpo- średnim kontakcie nauczyciela akademickiego ze studentem	Liczba punktów ECTS w bezpo- średnim kontakcie nauczyciela akademickiego ze studentem
		Razem wszystkie formy zajęć	w tym e-learning			
<b>OGÓLNOUCZELNIANE</b>						
Język obcy [moduł]	10	120	0	30	150	6
Język angielski	10	120	0	30	150	6
ochrona własności intelektualnej	1	8	0	1	9	0.36
podstawy projektowania uniwersalnego	1	15	0	2	17	0.68
psychologia w zarządzaniu	2	15	0	4	19	0.76
technologie informacyjne w biznesie	4	45	0	19	64	2.56
wychowanie fizyczne	0	60	0	0	60	2.4
Wykład ogólnouczelniany [moduł]	2	30	0	5	35	1.40
przedmiot do wyboru	1	15	0	3	18	0.72
przedmiot do wyboru	1	15	0	2	17	0.68
Ogółem: OGÓLNOUCZELNIANE	20	293	0	61	354	14,16
<b>PODSTAWOWE</b>						
logika	2	15	0	7	22	0.88
matematyka	6	60	0	17	77	3.08
podstawy finansów	3	30	0	7	37	1.48
podstawy makroekonomii	3	30	0	6	36	1.44
podstawy marketingu	3	30	0	14	44	1.76
podstawy mikroekonomii	3	30	0	15	45	1.8
podstawy rachunkowości	4	30	0	10	40	1.6
podstawy zarządzania	3	30	0	10	40	1.6
prawo w działalności gospodarczej	2	15	0	10	25	1
przedsiębiorczość	3	30	0	5	35	1.4
statystyka	5	45	0	14	59	2.36
wstęp do informatyki w biznesie	3	30	0	15	45	1.8
zarządzanie własnym rozwojem	1	15	0	2	17	0.68
Ogółem: PODSTAWOWE	41	390	0	132	522	20,88
<b>KIERUNKOWE</b>						
algorytmy i struktury danych	4	45	0	4	49	1.96
analiza i projektowanie systemów informatycznych	4	45	0	7	52	2.08
bazy danych	7	75	0	15	90	3.6

grafika komputerowa dla biznesu	5	45	0	8	53	2.12
metody wspomaganie decyzji w biznesie	4	45	0	19	64	2.56
modelowanie i symulacja procesów biznesowych	5	60	0	14	74	2.96
Moduł do wyboru 1 [moduł]	4	45	0	15	60	2.4
planowanie przedsi wzi internetowych	4	45	0	10	55	2.2
techniki twórczego rozwi zywania problemów gospodarczych	4	45	0	7	52	2.08
services management in digital world (zarz dzanie usługami w wiecie cyfrowym)	4	45	0	15	60	2.4
Moduł do wyboru 2 [moduł]	5	60	0	14	74	2.96
systemy zarz dzania tre ci	5	60	0	6	66	2.64
programowanie aplikacji mobilnych	5	60	0	14	74	2.96
Moduł do wyboru 3 [moduł]	5	45	0	15	60	2.4
systemy analityki internetowej	5	45	0	15	60	2.4
projektowanie interfejsów aplikacji biznesowych	5	45	0	15	60	2.4
Moduł do wyboru 4 [moduł]	4	30	0	20	50	2
pozycjonowanie i optymalizacja stron internetowych	4	30	0	15	45	1.8
zarz dzanie bezpiecze stwem informacji	4	30	0	20	50	2
risk management in information technology enabled business (zarz dzanie ryzykiem w działalno ci gospodarczej opartej na technologiach informacyjnych)	4	30	0	15	45	1.8
Moduł do wyboru 5 [moduł]	4	45	0	20	65	2.6
zarz dzanie projektami informatycznymi	4	45	0	20	65	2.6
marketing w mediach społeczno ciowych	4	45	0	10	55	2.2
Moduł do wyboru 6 [moduł]	5	45	0	15	60	2.4
programowanie serwisów internetowych	5	45	0	15	60	2.4
narz dzia content marketingu	5	45	0	9	54	2.16
Moduł do wyboru 7 [moduł]	6	60	0	20	80	3.2
testowanie oprogramowania	6	60	0	20	80	3.2
platformy i narz dzia social media	6	60	0	10	70	2.8
Moduł do wyboru 8 [moduł]	7	60	0	20	80	3.2
systemy i platformy biznesu elektronicznego	7	60	0	20	80	3.2
programowanie aplikacji chmurowych dla biznesu	7	60	0	17	77	3.08
Moduł do wyboru 9 [moduł]	4	45	0	5	50	2
zespołowy projekt z obszaru mediów społeczno ciowych	4	45	0	5	50	2
zespołowy projekt z obszaru programowania aplikacji internetowych	4	45	0	5	50	2
programowanie komputerów	7	90	0	8	98	3.92
programowanie obiektowe	5	75	0	5	80	3.2
seminarium dyplomowe	10	45	0	18	63	2.52
systemy operacyjne i technologie sieciowe w biznesie	5	60	0	12	72	2.88
techniki neuronauki poznawczej w biznesie	4	45	0	12	57	2.28



technologie webowe w biznesie	7	75	0	12	87	3,48
wprowadzenie do e-biznesu	4	30	0	14	44	1,76
Ogółem: KIERUNKOWE	115	1170	0	292	1462	58,48
<b>INNE DO ZALICZENIA</b>						
informacja naukowa	0	2	0	0	2	0,08
praktyka zawodowa	4	0	0	0	0	0
szkolenie BHP	0	5	5	0	10	0,4
szkolenie biblioteczne	0	2	2	0	4	0,16
szkolenie e-learningowe	0	2	2	0	4	0,16
Ogółem: INNE DO ZALICZENIA	4	11	9	0	20	0,80

OGÓLNOUCZELNIANE	20	293	0	61	354	14,16
PODSTAWOWE	41	390	0	132	522	20,88
KIERUNKOWE	115	1170	0	292	1462	58,48
INNE DO ZALICZENIA	4	11	9	0	20	0,80
Ł cznie	180	1864	9	485	2358	94,32

Wykaz przedmiotów związanych z prowadzonym w uczelni działalnością naukową w dyscyplinie lub dyscyplinach, do których przyporządkowany jest kierunek studiów

USEFZ-IWB-O-I-S-23/24Z

L.p.	Wykaz przedmiotów	Punkty ECTS
1	algorytmy i struktury danych	4
2	analiza i projektowanie systemów informatycznych	4
3	bazy danych	7
4	metody wspomagania decyzji w biznesie	4
5	modelowanie i symulacja procesów biznesowych	5
6	Moduł do wyboru 1 [moduł] (planowanie przedsiębiorstw internetowych, services management in digital world (zarządzanie usługami w świecie cyfrowym), techniki twórczego rozwiązywania problemów gospodarczych)	4
7	Moduł do wyboru 2 [moduł] (programowanie aplikacji mobilnych, systemy zarządzania treścią)	5
8	Moduł do wyboru 3 [moduł] (projektowanie interfejsów aplikacji biznesowych, systemy analityki internetowej)	5
9	Moduł do wyboru 4 [moduł] (pozycjonowanie i optymalizacja stron internetowych, risk management in information technology enabled business (zarządzanie ryzykiem w działalności gospodarczej opartej na technologiach informacyjnych), zarządzanie bezpieczeństwem informacji)	4
10	Moduł do wyboru 5 [moduł] (zarządzanie projektami informatycznymi, marketing w mediach społecznościowych)	4
11	Moduł do wyboru 6 [moduł] (programowanie serwisów internetowych, narzędzia content marketingu)	5
12	Moduł do wyboru 7 [moduł] (testowanie oprogramowania, platformy i narzędzia social media)	6
13	Moduł do wyboru 8 [moduł] (programowanie aplikacji chmurowych dla biznesu, systemy i platformy biznesu elektronicznego)	7
14	Moduł do wyboru 9 [moduł] (zespołowy projekt z obszaru programowania aplikacji internetowych, zespołowy projekt z obszaru mediów społecznościowych)	4
15	programowanie komputerów	7
16	przedsiębiorczo	3
17	seminarium dyplomowe	10
18	szkolenie e-learningowe	0
19	techniki neuronauki poznawczej w biznesie	4
Ogółem:		92
Wynik wyrażony w procentach:*		51%

\* odniesienie do liczby punktów ECTS (I stopień 180; II stopień 120, jednolite studia magisterskie 300))

## SYLABUS

Nazwa przedmiotu: <b>algorytmy i struktury danych (KIERUNKOWE)</b>			Kod przedmiotu: <b>US119AIJ2721_6S</b>	
Nazwa kierunku: <b>informatyka w biznesie</b>				
Forma studiów: <b>I stopnia lic., stacjonarne</b>		Profil kształcenia: <b>ogólnoakademicki</b>		Specjalno :
Rok: <b>1</b>	Semestr: <b>1</b>	Status przedmiotu: <b>obowiązkowy</b>		Język przedmiotu: <b>semestr: 1 - j. polski</b>
<b>EFEKTY UCZENIA SI</b>				
<b>Kategoria</b>	<b>Lp</b>	<b>KOD</b>	<b>Opis efektu</b>	<b>Odniesienie do efektów dla programu</b>
wiedza	1	EP1	Zna wybrane techniki konstrukcji algorytmów	K_W03
	2	EP3	Posiada wiedzę o podstawowych algorytmach rozwiązywania takich problemów jak: wyszukiwanie, sortowanie, przechowywanie danych	K_W02 K_W03
umiejętności	1	EP4	Posiada umiejętności rozwiązywania problemów z wykorzystaniem podejścia algorytmicznego	K_U01 K_U02
kompetencje społeczne	1	EP6	Jest gotów uzupełniać i doskonalić nabytą wiedzę i umiejętności w zakresie algorytmicznego rozwiązywania problemów	K_K01
<b>TREŚCI PROGRAMOWE ZAJĘCIA I KONSULTACJE</b>				
Reprezentacja algorytmów za pomocą opisu słownego i notacji matematycznej. Reprezentacja algorytmów w postaci strukturogramów, diagramów UML, grafów i drzew. Reprezentacja algorytmów w postaci schematu blokowego. Reprezentacja algorytmów w postaci tablic decyzyjnych i tablic kryzysowych. Reprezentacja algorytmów w języku programowania. Omówienie podstawowych pojęć dotyczących algorytmów i struktur danych. Metody zapisu algorytmów (opis słowny, notacja matematyczna, strukturogramy, diagramy UML, grafy, drzewa). Metody zapisu algorytmów (schematy blokowe, tablice decyzyjne, tablice kryzysowe, pseudokod, język programowania). Podstawowe struktury danych (tablice, zbiory, rekordy, słowniki). Prezentacja wybranych problemów rozwiązywanych za pomocą podejścia algorytmicznego (sortowanie, selekcja). Rekurencja i iteracja. Złożoność obliczeniowa algorytmów. Metody projektowania algorytmów (siłowe, dziel i zwyciężaj, programowanie dynamiczne, algorytmy zachłanne, metoda powrotów).				
Metody kształcenia	Wykład z wykorzystaniem prezentacji multimedialnych. Wiczenia w rozwiązywaniu zadań algorytmicznych, praca w laboratorium komputerowym i praktyczne sprawdziany umiejętności			
Metody weryfikacji efektów uczenia się				Nr efektu uczenia się z sylabusu
	KOŁOKWIUM			EP1,EP3
	SPRAWDZIAN			EP4
	ZAJĘCIA PRAKTYCZNE (WERYFIKACJA POPRZEZ OBSERWACJĘ)			EP6
Metody i formy weryfikacji efektów uczenia się mogą zostać zmienione dla studentów ze szczególnymi potrzebami na warunkach i zasadach określonych w Regulaminie Studiów Uniwersytetu Szczecińskiego.				
Forma i warunki zaliczenia	Zaliczenie na ocenę. Ocena pozytywna: minimum 60% punktów na sprawdzianie z treści wykładowych oraz minimum 60% punktów podczas kolokwium praktycznego Warunkiem zaliczenia jest uzyskanie pozytywnej oceny z zajęć laboratoryjnych oraz z wykładu.			
	Zasady wyliczania oceny z przedmiotu			
Ocena z przedmiotu: średnia arytmetyczna obliczana na podstawie oceny z laboratorium i oceny z zaliczenia wykładów.				
Łączny nakład pracy studenta w godz.		100		
Liczba punktów ECTS		4		

# SYLABUS

Nazwa przedmiotu: <b>analiza i projektowanie systemów informatycznych (KIERUNKOWE)</b>	Kod przedmiotu: <b>US119AIJ2884_14S</b>
---	--

Nazwa kierunku: <b>informatyka w biznesie</b>
--

Forma studiów: <b>I stopnia lic., stacjonarne</b>	Profil kształcenia: <b>ogólnoakademicki</b>	Specjalno :
--	--	-------------

Rok: <b>1</b>	Semestr: <b>2</b>	Status przedmiotu: <b>obowi zkowy</b>	J zyk przedmiotu: <b>semestr: 2 - j zyk polski</b>
------------------	----------------------	--	---

## EFEKTY UCZENIA SI

Kategoria	Lp	KOD	Opis efektu	Odniesienie do efektów dla programu
wiedza	1	EP1	Zna metody zbierania i analizy wymaga u ytkowników	K_W02 K_W07
	2	EP2	Zna metody obiektowego modelowania systemów informatycznych	K_W02 K_W05
	3	EP3	Zna metody, etapy i czynno ci projektowania rozwi zania informatycznego	K_W02 K_W05
	4	EP4	Zna poj cia i rozwi zania analizy i projektowania systemów informatycznych	K_W02 K_W05
umiej tno ci	1	EP5	Potrafi zdefiniowa zadanie informatyzacji systemu informacyjnego	K_U02
	2	EP6	Potrafi budowa obiektowy model rozwi zania informatycznego przy wykorzystaniu j zyka UML	K_U02 K_U04
	3	EP7	Potrafi pracowa w zespole nad projektem informatycznym	K_U11
	4	EP8	Potrafi współpracowa z u ytkownikami rozwi za informatycznych w celu rozwi zywania problemów zwi zanych z tworzeniem systemów informatycznych	K_U11
kompetencje społeczne	1	EP9	Jest gotów wykorzystywa posiadane wiedz , proponuj c odpowiednie rozwi zanie informatyczne dla problemu biznesowego	K_K02

## TRE CI PROGRAMOWE ZAJ I KONSULTACJI

Wprowadzenie do analizy i projektowania systemów informatycznych. Specyfikacja wymaga u ytkownika. Zasady modelowania systemu w podej ciu obiektowym. Diagramy UML - modelowanie funkcji systemu przy wykorzystaniu diagramu przypadków u ycia. Modelowanie struktury informacji przy pomocy diagramu klas. Modelowanie dynamiki projektowanego systemu poprzez diagramy czynno ci. Modelowanie interakcji systemu z wykorzystaniem diagramów sekwencji. Zasady projektowania interfejsu ogólnego oraz metody i techniki projektowania interfejsu szczegółowego. Zwinne wytwarzanie oprogramowania. Podsumowanie tematyki analizy i projektowania systemów informatycznych. Definicja zadania projektowego. Specyfikacja wymaga u ytkownika dla wybranego systemu informatycznego. Okre lenie struktury funkcjonalnej projektowanego systemu i listy u ytkowników. Budowa modelu rozwi zania w oparciu o diagramy UML przy wykorzystaniu narz dzi CASE - diagram przypadków u ycia i klas, diagramy czynno ci i sekwencji. Projektowanie bazy danych na podstawie diagramu klas. Wykonanie projektu interfejsu szczegółowego w oparciu o narz dzia do projektowania interfejsu.

Metody kształcenia	Zaj cia laboratoryjne z wykorzystaniem narz dzi CASE (na przykład PowerDesigner, VisualParadigm) oraz narz dzi do projektowania interfejsu (na przykład Microsoft Visual Studio), Realizacja projektu w grupach projektowych dla wybranego przypadku projektowego, Wykład z wykorzystaniem prezentacji multimedialnych
--------------------	--

		Nr efektu uczenia si z sylabusu
Metody weryfikacji efektów uczenia si	<b>EGZAMIN PISEMNY</b>	EP1,EP2,EP3,EP4
	<b>PROJEKT</b>	EP5,EP6,EP7
	<b>ZAJ CIA PRAKTYCZNE (WERYFIKACJA POPRZEZ OBSERWACJ )</b>	EP8,EP9

Metody i formy weryfikacji efektów uczenia si mog zosta zmienione dla studentów ze szczególnymi potrzebami na warunkach i zasadach okre lonych w Regulaminie Studiów Uniwersytetu Szczecińskiego.

Forma i warunki zaliczenia	Zaliczenie wykładu odbywa się na podstawie oceny z egzaminu pisemnego, który obejmuje zagadnienia sprawdzające efekty uczenia się z zakresu wiedzy, takie jak: pojęcia i rozwiązania analizy i projektowania systemów informatycznych, metody badania i analizy wymagań użytkowników, modelowanie obiektowe systemów informatycznych, czynności analityczne i projektowe w poszczególnych etapach rozwoju systemów informatycznych. Zaliczenie laboratoriów odbywa się na podstawie oceny z projektu grupowego, który weryfikuje efekty uczenia się z zakresu umiejętności, takich jak: definiowanie problemu projektowego, analiza i modelowanie wymagań użytkowników, budowa modelu systemu informatycznego, projektowanie systemu informatycznego. Wpływ na ocenę z laboratoriów ma również praca w trakcie zajęć weryfikująca efekty uczenia się z zakresu umiejętności i kompetencji społecznych.
	Zasady wyliczania oceny z przedmiotu
	Ocena z przedmiotu to średnia arytmetyczna ocen z egzaminu i laboratorium. Uzyskanie oceny pozytywnej jest możliwe po uzyskaniu ocen pozytywnych zarówno z wykładu jak i z zajęć laboratoryjnych.
<b>Ł. CZNY nakład pracy studenta w godz.</b>	<b>100</b>
<b>Liczba punktów ECTS</b>	<b>4</b>

# SYLABUS

Nazwa przedmiotu: <b>bazy danych (KIERUNKOWE)</b>		Kod przedmiotu: <b>EFZ119AIJ3433_5S</b>		
Nazwa kierunku: <b>informatyka w biznesie</b>				
Forma studiów: <b>I stopnia lic., stacjonarne</b>		Profil kształcenia: <b>ogólnoakademicki</b>	Specjalno : 	
Rok: <b>2</b>	Semestr: <b>3</b>	Status przedmiotu: <b>obowi zkowy</b>	J zyk przedmiotu: <b>semestr: 3 - j zyk polski</b>	
<b>EFEKTY UCZENIA SI</b>				
Kategoria	Lp	KOD	Opis efektu	Odniesienie do efektów dla programu
wiedza	1	EP1	zna poj cia: model danych, encja, atrybut, rekord, system: baza danych	K_W02
	2	EP2	zna zasady j zyka SQL	K_W02
umiej tno ci	1	EP3	buduje logiczny model bazy danych w rodowisku relacyjnym	K_U02
	2	EP4	potrafi definiowa zapytania, perspektywy, wyzwalacze, kursory, procedury skladowane w j zyku SQL	K_U08
	3	EP5	implementuje fizyczny model bazy danych w wybranym systemie zarz dzania baz danych	K_U04
kompetencje społeczne	1	EP6	jest gotów do poszerzania wiedzy z zakresu baz danych korzystaj c z dost pnych ródeł informacji, a tak e rozwi zywa problemy korzystaj c z literatury, baz wiedzy i pomocy on-line	K_K01
<b>TRE CI PROGRAMOWE ZAJ I KONSULTACJI</b>				
<p><b>Baza danych - wla ciwo ci, proces projektowania, model koncepcyjny, logiczny, fizyczny. Encje, atrybuty, zwi zki. Wla ciwo ci relacji, klucze relacji, typy zwi zków, integralno danych, wi zy propagacji. Transformacja modelu koncepcyjnego na logiczny. Indeksowanie w bazach danych. Normalizacja w bazach danych: 1NF, 2NF, 3NF, BCNF, 4NF,5NF. Fizyczne projektowanie bazy danych. Strumieniowe bazy danych. Bazy NoSQL. Przekształcanie modelu zwi zków encji w relacyjny model danych dla zadanego problemu. Instalacja i konfiguracja serwera bazodanowego. Tworzenie nowej bazy, tworzenie tabel, indeksów, zarz dzanie u ytkownikami, kopiowanie tabel, kopie zapasowe. Podstawowe operacje na relacjach. J zyk SQL - typy polece , typy danych, funkcje, funkcje grupowe. J zyk SQL: operacje na tabelach i kolumnach, definiowanie danych. Wyszukiwanie danych - SELECT, predykaty WHERE, grupowanie i sortowanie. Operacje na tabelach: zł czanie tabel. Operacje na rekordach : tworzenie nowego rekordu, kasowanie rekordu, modyfikacja rekordu. Podzapytania, podzapytania skorelowane, perspektywy. Procedury skladowane. Wyzwalacze bazy danych. wiczenia z zakresu SQL. Grupowy projekt bazy danych.</b></p>				
Metody kształcenia	Wykład z wykorzystaniem prezentacji multimedialnej. Laboratorium komputerowe: praca przy komputerach z wykorzystaniem wybranego systemu zarz dzania baz danych (np. MS SQL Server, MySQL )			
Metody weryfikacji efektów uczenia si				Nr efektu uczenia si z sylabusu
	EGZAMIN PISEMNY			EP1,EP3
	KOLOKWIUM			EP3
	PROJEKT			EP2,EP3,EP4,EP5,EP6
Metody i formy weryfikacji efektów uczenia si mog zosta zmienione dla studentów ze szczególnymi potrzebami na warunkach i zasadach okre lonych w Regulaminie Studiów Uniwersytetu Szczeci skiego.				
Forma i warunki zaliczenia	Zaliczenie wicze lab. : pisemne kolokwium oraz grupowy projekt relacyjnej bazy danych zawieraj cy poprawny model danych, implementacj bazy danych w wybranym systemie zarz dzania baz danych; poprawnie zdefiniowane polecenia wyszukiwania danych w bazie z klauzul grupowania i sortowania. Ocena z zaliczenia wicze lab.: rednia arytmetyczna oceny z kolokwium pisemnego oraz zaliczenia projektu grupowego. Egzamin pisemny z wykładów: zadanie zbudowania relacyjnego modelu danych dla zadanego problemu oraz odpowied na pytania teoretyczne z zakresu wykładów.			
	Zasady wyliczania oceny z przedmiotu			

Ocena z przedmiotu jest **redni arytmetyczn** oceny z egzaminu pisemnego i zaliczenia **wicze lab.**

<b>Ł CZNY nakład pracy studenta w godz.</b>	<b>175</b>
<b>Liczba punktów ECTS</b>	<b>7</b>

# SYLABUS

Nazwa przedmiotu: <b>grafika komputerowa dla biznesu (KIERUNKOWE)</b>			Kod przedmiotu: <b>EFZ119AIJ3433_2S</b>	
Nazwa kierunku: <b>informatyka w biznesie</b>				
Forma studiów: <b>I stopnia lic., stacjonarne</b>		Profil kształcenia: <b>ogólnoakademicki</b>		Specjalno : 
Rok: <b>2</b>	Semestr: <b>4</b>	Status przedmiotu: <b>obowi zkowy</b>		J zyk przedmiotu: <b>semestr: 4 - j zyk polski</b>
<b>EFEKTY UCZENIA SI</b>				
Kategoria	Lp	KOD	Opis efektu	Odniesienie do efektów dla programu
wiedza	1	EP1	<b>Zna sprz t i algorytmy wykorzystywane w grafice komputerowej, rozumie ich zastosowania</b>	<b>K_W02</b>
umiej tno ci	1	EP2	<b>Potrafi zaprogramowa aplikacj wykorzystuj c zaawansowan grafik 3D</b>	<b>K_U02 K_U05</b>
kompetencje społeczne	1	EP3	<b>Jest gotów do studiowania dokumentacji i fachowych podr czników dotycz cych metod i algorytmów grafiki komputerowej</b>	<b>K_K01 K_K02</b>
<b>TRE CI PROGRAMOWE ZAJ I KONSULTACJI</b>				
<b>Grafika komputerowa - podstawowe poj cia. Zastosowania grafiki komputerowej. Sprz t zwi zane z tworzeniem i przetwarzaniem obrazu. Obraz. Kolory. Wizualizacja obiektów 3D. Histogram obrazu. Tworzenie aplikacji z wykorzystaniem silnika gier. Tworzenie sceny. Transformacje. Sterowanie obiektami. Animacja postaci. Obszary ograniczaj ce. Interfejs u ytkownika. Animacje. D wi k. Serializacja . Tworzenie aplikacji.</b>				
Metody kształcenia	<b>Prezentacja multimedialna i interaktywna, Wykonywanie zada .</b>			
Metody weryfikacji efektów uczenia si				Nr efektu uczenia si z sylabusa
	<b>KOŁOKWIUM</b>			EP1
	<b>PROJEKT</b>			EP2,EP3
	<b>ZAJ CIA PRAKTYCZNE (WERYFIKACJA POPRZEZ OBSERWACJ )</b>			EP2,EP3
Metody i formy weryfikacji efektów uczenia si mog zosta zmienione dla studentów ze szczególnymi potrzebami na warunkach i zasadach okre lonych w Regulaminie Studiów Uniwersytetu Szczeci skiego.				
Forma i warunki zaliczenia	<b>Wykład - zaliczenie z ocen w oparciu o wyniki ko cowego sprawdzianu pisemnego z zakresu tre ci wykładowych i zalecanej literatury po uprzednim zaliczeniu wicze .</b>			
	<b>Laboratorium - zaliczenie z ocen na podstawie aktywno ci na zaj ciach, ocen cz stkowych za wykonywanie poszczególnych zada oraz oceny przygotowanego projektu.</b>			
	Zasady wyliczania oceny z przedmiotu			
<b>Ocena z przedmiotu wyznaczana jest jako rednia arytmetyczna oceny z egzaminu i oceny z zaliczenia laboratoriów. Sposób wyliczania ocen: 4,510 - 5,0 - bardzo dobry (5,0) 4,260 - 4,509 - dobry plus (4,5) 3,760 - 4,259 - dobry (4,0) 3,260 - 3,759 - dostateczny plus (3,5) do 3,259 - dostateczny (3,0)</b>				
<b>Ł CZNY nakład pracy studenta w godz.</b>		<b>125</b>		
<b>Liczba punktów ECTS</b>		<b>5</b>		



# SYLABUS

Nazwa przedmiotu: <b>informacja naukowa (INNE DO ZALICZENIA)</b>		Kod przedmiotu: <b>US119AIJ2326_28S</b>		
Nazwa kierunku: <b>informatyka w biznesie</b>				
Forma studiów: <b>I stopnia lic., stacjonarne</b>		Profil kształcenia: <b>ogólnoakademicki</b>	Specjalno : 	
Rok: <b>2</b>	Semestr: <b>4</b>	Status przedmiotu: <b>obowi zkowy</b>	J zyk przedmiotu: <b>semestr: 4 - j zyk polski</b>	
<b>EFEKTY UCZENIA SI</b>				
Kategoria	Lp	KOD	Opis efektu	Odniesienie do efektów dla programu
wiedza	1	EP2	Potrąfi wyszukiwa informacje oraz dokumentowa działalno naukow zgodnie z obowi zyj cymi zasadami.	K_W01
	2	EP4	zna zasady studiowania literatury, prowadzenia bada empirycznych, formułowania problemów badawczych w obszarze zarz dzania i informatyki	K_W01
umiej tno ci	1	EP5	potrafi przygotowywa wyst pienia ustne i opracowania pisemne o tematyce specyficznej dla biznesu wspomaganego technologiami informatycznymi	K_U09
kompetencje społeczne	1	EP3	Rozumie etyczny wymiar konieczno ci dokumentowania działalno ci naukowej (profilaktyka przeciwplagiatowa), realizuje zasady edukacji ustawicznej.	K_K05
	2	EP6	jest gotów poprawnie wykorzystywa posiadán wiedz oraz zasi ga opinii ekspertów w celu realizacji wyzwa zawodowych	K_K02
<b>TRE CI PROGRAMOWE ZAJ I KONSULTACJI</b>				
ródła informacji bibliograficznej, zasady tworzenia opisu bibliograficznego, dokumentowanie publikacji naukowych. Omówienie baz danych i wiczenia praktyczne w korzystaniu z baz danych.				
Metody kształcenia	<b>wykład + wiczenia</b>			
Metody weryfikacji efektów uczenia si				Nr efektu uczenia si z sylabusa
	<b>SPRAWDZIAN</b>			<b>EP2,EP3,EP4,EP5,EP6</b>
	Metody i formy weryfikacji efektów uczenia si mog zosta zmienione dla studentów ze szczególnymi potrzebami na warunkach i zasadach okre lonych w Regulaminie Studiów Uniwersytetu Szczeci skiego.			
Forma i warunki zaliczenia	<b>Obecno na zaj ciach</b>			
	Zasady wyliczania oceny z przedmiotu			
	<b>Obecno na zaj ciach</b>			
<b>Ł CZNY nakład pracy studenta w godz.</b>		<b>2</b>		
<b>Liczba punktów ECTS</b>		<b>0</b>		

# SYLABUS

Moduł: <b>J zyk obcy [moduł]</b>				
Nazwa przedmiotu: <b>j zyk angielski (OGÓLNOUCZELNIANE)</b>			Kod przedmiotu: <b>EFZ119AIJ3507_1S</b>	
Nazwa kierunku: <b>informatyka w biznesie</b>				
Forma studiów: <b>I stopnia lic., stacjonarne</b>		Profil kształcenia: <b>ogólnoakademicki</b>		Specjalno :
Rok: <b>2, 3</b>	Semestr: <b>3, 4, 5, 6</b>	Status przedmiotu: <b>fakultatywny</b>		J zyk przedmiotu: <b>semestr: 3 - j zyk angielski j zyk polski, semestr: 4 - j zyk angielski j zyk polski, semestr: 5 - j zyk angielski j zyk polski, semestr: 6 - j zyk polski</b>
<b>EFEKTY UCZENIA SI</b>				
Kategoria	Lp	KOD	Opis efektu	Odniesienie do efektów dla programu
wiedza	1	EP1	Potrafi redagowa teksty na ró ne tematy, napisa raport lub esej, w którym zajmuje własne stanowisko na dany problem.	K_W01
umiej tno ci	1	EP2	Potrafi zrozumie dłu sz wypowiedz na znany temat. Rozumie artykuły z prasy, programy telewizyjne i filmy, je li dotycz j zyka standardowego.	K_U08
	2	EP3	Czyta artykuły dotycz ce problematyki współczesnego wiata, w których autorzy zawieraj pewien punkt widzenia lub własne opinie. Rozumie współczesny tekst pisany proza.	K_U08 K_U09
kompetencje społeczne	1	EP4	Jest gotów uzupełnia wiedze z zakresu j zyka angielskiego z wykorzystaniem dost pnych źródeł wiedzy, w tym pomocy on-line.	K_K01
<b>TRE CI PROGRAMOWE ZAJ I KONSULTACJI</b>				
Zaj cia doskonala ce wszystkie kompetencje j zykowe ( słuchanie, mówienie, czytanie i pisanie) odnosz ce si do słownictwa i tematyki w zakresie proponowanym w podr czniku. Zaj cia doskonala ce wszystkie kompetencje j zykowe (słuchanie, mówienie, czytanie i pisanie) odnosz ce si do słownictwa i tematyki w zakresie proponowanym w podr czniku. Zaj cia po wi cone na powtórk materiału. Zaj cia po wi cone na powtórk materiału. Zaj cia doskonala ce wszystkie kompetencje j zykowe ( słuchanie, mówienie, czytanie i pisanie) odnosz ce si do słownictwa i tematyki w zakresie proponowanym w podr czniku. Zaj cia po wi cone na powtórk materiału. Zaj cia doskonala ce wszystkie kompetencje j zykowe (słuchanie, mówienie, czytanie i pisanie) odnosz ce si do słownictwa i tematyki w zakresie proponowanym w podr czniku. Zaj cia po wi cone na powtórk materiału.				
Metody kształcenia	Pisanie krótkich tekstów (maile, listy formalne), Słuchanie i analiza tekstów, Prezentacje na wybrane tematy, Czytanie i analiza tekstów., rozwiązywanie wicze gramatycznych i leksykalnych.			
Metody weryfikacji efektów uczenia si				Nr efektu uczenia si z sylabusa
	KOLOKWIUM			EP1,EP2,EP3
	SPRAWDZIAN			EP1,EP2,EP3,EP4
	PREZENTACJA			EP3
	ZAJ CIA PRAKTYCZNE (WERYFIKACJA POPRZEZ OBSERWACJ )			EP1,EP2,EP3
Metody i formy weryfikacji efektów uczenia si mog zosta zmienione dla studentów ze szczególnymi potrzebami na warunkach i zasadach okre lonych w Regulaminie Studiów Uniwersytetu Szczeci skiego.				

Forma i warunki zaliczenia	<p>Forma zaliczenia według planu studiów: zaliczenie na ocenę .</p> <p>Warunki zaliczenia: obecność , aktywność na zajęciach, zaliczenie testów czy stworkowych, prac pisemnych lub prezentacji.</p> <p>Ocena za semestr na podstawie ocen z testów, prac pisemnych, oceny aktywności.</p> <p>Ocena z ostatniego semestru stanowi ocena z kolokwium zaliczeniowego.</p> <p>Ocena z przedmiotu - ocena z kolokwium zaliczeniowego.</p> <p>Zakroglęenie ocen następuje zgodnie z następującymi zasadami:</p> <p>1) do 3,259 - dostateczny /3,0/</p> <p>2) 3,260-3,759- dostateczny plus /3,5/</p> <p>3) 3,760-4,259 - dobry /4,0/</p> <p>4) 4,260-4,509 - dobry plus /4,5/</p> <p>5) 4,510-5,0 - bardzo dobry /5,0/.</p>	
	Zasady wyliczania oceny z przedmiotu	
	średnia ocen ze sprawdzianów i prezentacji.	
Łączny nakład pracy studenta w godz.	250	
Liczba punktów ECTS	10	

# SYLABUS

Nazwa przedmiotu: <b>logika (PODSTAWOWE)</b>		Kod przedmiotu: <b>US119AIJ2857_2S</b>		
Nazwa kierunku: <b>informatyka w biznesie</b>				
Forma studiów: <b>I stopnia lic., stacjonarne</b>		Profil kształcenia: <b>ogólnoakademicki</b>	Specjalno : 	
Rok: <b>1</b>	Semestr: <b>1</b>	Status przedmiotu: <b>obowi zkowy</b>	J zyk przedmiotu: <b>semestr: 1 - j zyk polski</b>	
<b>EFEKTY UCZENIA SI</b>				
Kategoria	Lp	KOD	Opis efektu	Odniesienie do efektów dla programu
wiedza	1	EP1	<b>W zakresie podstawowym: zna prawa i własno ci rachunku zbiorów; zna prawa rachunku zda , reguły pierwotne, tezy i reguły wtórne, reguły tworzenia dowodu</b>	<b>K_W03 K_W05</b>
umiej tno ci	1	EP2	<b>W zakresie podstawowym: potrafi przeprowadzi dowody praw rachunku zda metod zero-jedynkow , metod skróconej weryfikacji tez jak równie metod wykorzystuj c reguły pierwotne i wtórne; potrafi dowodzi prawa rachunku zbiorów</b>	<b>K_U03</b>
kompetencje społeczne	1	EP3	<b>Jest gotów poprawnie wykorzystywa podstawy logiki w zastosowaniach informatycznych w biznesie</b>	<b>K_K02</b>
<b>TRE CI PROGRAMOWE ZAJ I KONSULTACJI</b>				
<p><b>Podstawowe poj cia rachunku zda . Dowodzenie praw rachunku zda metod zerojedynkow . Rachunek zda a rachunek zbiorów. Wykorzystywanie rachunku zbiorów do weryfikacji tez. Metoda skróconej weryfikacji tez. System aksjomatyczny i zało eniowy rachunku zda . Reguły pierwotne tworzenia dowodu: zało eniowy dowód: wprost, niewprost; niezalo eniowy dowód: wprost, niewprost. Tezy i reguły wtórne.</b></p>				
Metody kształcenia	rozwi zywanie zada problemowych indywidualnie i w podgrupach			
Metody weryfikacji efektów uczenia si				Nr efektu uczenia si z sylabusu
	<b>KOLOKWIUM</b>			<b>EP1,EP2,EP3</b>
	Metody i formy weryfikacji efektów uczenia si mog zosta zmienione dla studentów ze szczególnymi potrzebami na warunkach i zasadach okre lonych w Regulaminie Studiów Uniwersytetu Szczeci skiego.			
Forma i warunki zaliczenia	<b>warunkiem uzyskania zaliczenia jest otrzymanie min. 50% punktów mo liwych do zdobycia na wiczeniach; ponadto kolokwium zaliczeniowe daje mo liwo otrzymania dodatkowych punktów, które s doliczane do wcze niej zdobytych</b>			
	Zasady wyliczania oceny z przedmiotu			
ocena z wicze jest ocen z przedmiotu				
<b>Ł CZNY nakład pracy studenta w godz.</b>		<b>50</b>		
<b>Liczba punktów ECTS</b>		<b>2</b>		

# SYLABUS

Moduł: <b>Moduł do wyboru 5 [moduł]</b>				
Nazwa przedmiotu: <b>marketing w mediach społecznościowych (KIERUNKOWE)</b>			Kod przedmiotu: <b>EFZ119AIJ3433_29S</b>	
Nazwa kierunku: <b>informatyka w biznesie</b>				
Forma studiów: <b>I stopnia lic., stacjonarne</b>		Profil kształcenia: <b>ogólnoakademicki</b>		Specjalno : 
Rok: <b>3</b>	Semestr: <b>5</b>	Status przedmiotu: <b>fakultatywny</b>		Język przedmiotu: <b>semestr: 5 - j. język polski</b>
<b>EFEKTY UCZENIA SI</b>				
<b>Kategoria</b>	<b>Lp</b>	<b>KOD</b>	<b>Opis efektu</b>	<b>Odniesienie do efektów dla programu</b>
wiedza	1	EP1	Student rozumie związek między MS a efektami marketingowymi	K_W13
umiejętności	1	EP2	Student potrafi wykorzystać różne rodzaje MS do osiągnięcia celów marketingowych.	K_U07
kompetencje społeczne	1	EP3	Student jest gotów do inicjowania współpracy i pracy w grupie, przyjmując w niej różne role.	K_K03
<b>TREŚCI PROGRAMOWE ZAJĘCIA I KONSULTACJI</b>				
Warto wykorzystania mediów społecznościowych w biznesie. Organizacja zajęć. E/M/IoT marketing. Media społecznościowe i skuteczność poszczególnych platform. Wirtualne społeczności a marketing. Opracowanie planu działań aktywności w mediach społecznościowych. Strategie marketingowe w social media. Tworzenie profilu firmy w mediach społecznościowych. Kształtowanie wizerunku w mediach społecznościowych. Budowanie przekazu w mediach społecznościowych. Social media miejscem komunikacji marketingowej z klientami. Tworzenie kampanii reklamowych i promocyjnych w mediach społecznościowych. Social media a proces sprzedaży. Obsługa klienta w mediach społecznościowych. Kontrola efektów działań w mediach społecznościowych. Tworzenie wydarzeń i budowanie społeczności w mediach społecznościowych. Innowacje i współpraca w mediach społecznościowych. Employer branding w mediach społecznościowych.				
Metody kształcenia	Prezentacja multimedialna, rozwiązywanie zadań, analiza przypadków, dyskusja.			
Metody weryfikacji efektów uczenia się				Nr efektu uczenia się z sylabusu
	EGZAMIN PISEMNY			EP1,EP2
	KOŁOKWIUM			EP1,EP2
	PROJEKT			EP2,EP3
Metody i formy weryfikacji efektów uczenia się mogą zostać zmienione dla studentów ze szczególnymi potrzebami na warunkach i zasadach określonych w Regulaminie Studiów Uniwersytetu Szczecińskiego.				
Forma i warunki zaliczenia	Warunkiem uzyskania zaliczenia z przedmiotu jest uzyskanie co najmniej oceny dostatecznej z laboratoriów (kolokwium i projekt) oraz egzaminu.			
	Zasady wyliczania oceny z przedmiotu			
	Ocena z przedmiotu - średnia arytmetyczna z ocen z laboratoriów i egzaminu.			
Łączny nakład pracy studenta w godz.		100		
Liczba punktów ECTS		4		

# SYLABUS

Nazwa przedmiotu: <b>matematyka (PODSTAWOWE)</b>		Kod przedmiotu: <b>US119AIJ2857_12S</b>	
Nazwa kierunku: <b>informatyka w biznesie</b>			
Forma studiów: <b>I stopnia lic., stacjonarne</b>		Profil kształcenia: <b>ogólnoakademicki</b>	Specjalno : 
Rok: <b>1</b>	Semestr: <b>2</b>	Status przedmiotu: <b>obowi zkowy</b>	J zyk przedmiotu: <b>semestr: 2 - j zyk polski</b>

## EFEKTY UCZENIA SI

Kategoria	Lp	KOD	Opis efektu	Odniesienie do efektów dla programu
wiedza	1	EP1	Zna podstawy algebry macierzy oraz potrafi wyja ni i opisa procedury rozwi zywania układu równa liniowych.	K_W05
	2	EP2	Zna poj cia poj cia i metody zwi zane z formami kwadratowymi oraz wektorami i warto ciami własnymi.	K_W05
	3	EP3	Potrafi wyja ni własno ci funkcji jednej zmiennej i ich zwi zek z pochodnymi; zna warunki istnienia ekstremów funkcji wielu zmiennych.	K_W05
umiej tno ci	1	EP4	Posługuje si rachunkiem wektorowym i macierzowym oraz potrafi wykorzysta go do rozwi zywania układów równa liniowych oraz prostych problemów ekonomicznych.	K_U03
	2	EP5	Bada przebieg funkcji jednej zmiennej z zastosowaniem pochodnych oraz umie zastosowa pochodne do badania zmiennych ekonomicznych.	K_U03
	3	EP6	Potrafi wyznaczy ekstrema funkcji wielu zmiennych.	K_U03
kompetencje społeczne	1	EP7	Jest wiadom korzy ci stosowania metod matematycznych w badaniach ekonomicznych	K_K01

## TRE CI PROGRAMOWE ZAJ I KONSULTACJI

Przestrze wektorowa (liniowa). Macierze. Algebra macierzy. Wyznacznik macierzy. lad i rz d macierzy. Macierz odwrotna. Równania macierzowe. Układy równa liniowych i metody ich rozwi zywania. Formy liniowe i kwadratowe. Wektory i warto ci własne. Przestrze metryczna. Ci gi liczbowe i ich własno ci. Granica i ci gło funkcji. Pochodna funkcji i jej własno ci. Zastosowanie pochodnych do badania własno ci funkcji. Funkcje wielu zmiennych - pochodne cz stkowe, ekstrema lokalne i warunkowe. Przestrzenie liniowe. Podprzestrzenie przestrzeni liniowej. Liniowa zale no lub niezale no układu wektorów. Baza i wymiar przestrzeni liniowej. Współrz dne wektora. Działania na macierzach: dodawanie macierzy, mno enie macierzy przez liczby, mno enie macierzy, transpozycja macierzy. Definicja wyznacznika - twierdzenie Laplace'a. Własno ci wyznaczników. Macierz odwrotna. Równania macierzowe. Metody rozwi zywania układów równa liniowych. Układ Cramera. Rz d macierzy. Twierdzenie Kroneckera-Capellego. Metoda Gaussa. Wektory i warto ci własne macierzy. Okre lono macierzy kwadratowej, wielomian charakterystyczny, równanie charakterystyczne. Formy kwadratowe oraz ich okre lono ci. Twierdzenie Sylvestra. Iloczyn kartezja ski. Relacje i ich własno ci. Własno ci funkcji (ró nowarto ciowo , monotoniczno , zło enie funkcji, funkcja odwrotna. Funkcje elementarne. Badanie monotoniczno ci i ograniczono ci ci gu. Obliczanie granic ci gów liczbowych, liczba e, symbole oznaczone i nieoznaczone. Obliczanie granic funkcji. Badanie ci gło ci funkcji. Obliczanie pochodnych funkcji. Interpretacja geometryczna i ekonomiczna pochodnej. Zastosowanie pochodnych do badania własno ci funkcji: ekstrema ;lokalne, monotoniczno , punkty przegi cia, przedziały wypukło ci wykresu funkcji, asymptoty. Reguła de L'Hospitala. Pochodne cz stkowe. Ekstrema lokalne i warunkowe funkcji wielu zmiennych.

Metody kształcenia	Wykład połączony z prezentacją multimedialną, na wiczeniach rozwi zywanie zada problemowych.	
Metody weryfikacji efektów uczenia si		Nr efektu uczenia si z sylabusu
	EGZAMIN PISEMNY	EP1,EP2,EP3,EP4,EP5,EP6,EP7
	KOLOKWIMUM	EP4,EP5,EP6,EP7
	Metody i formy weryfikacji efektów uczenia si mog zosta zmienione dla studentów ze szczególnymi potrzebami na warunkach i zasadach okre lonych w Regulaminie Studiów Uniwersytetu Szczeci skiego.	

Forma i warunki zaliczenia	<p>Forma i warunki zaliczenia wicze : ocena z dwóch pisemnych kolokwiów.  Zaliczenie wicze testuje osiągnięcia w zakresie umiejętności - każde kolokwium po max. 6 zadań.  Zaliczenie: otrzymanie min. 60% punktów.  Forma i warunki zaliczenia wykładu: ocen z wykładu jest ocena z egzaminu.  Egzamin testuje osiągnięcia efektów kształcenia w zakresie wiedzy (10 pytań) i umiejętności (10 pytań). Obejmuje pytania testowe (łącznie 20 pytań). Zaliczenie egzaminu: otrzymanie po min. 50% punktów, zarówno z części zadaniowej, jak i teoretycznej.  Ocenianie:  Student otrzymuje ocenę dostateczną, gdy potrafi rozwiązać zadania o małym stopniu trudności i zło ono ci.  Student otrzymuje ocenę dobrą, gdy potrafi rozwiązać zadania o średnim stopniu trudności i zło ono ci.  Student otrzymuje ocenę bardzo dobrą, gdy potrafi rozwiązać zadania o dużym stopniu trudności i zło ono ci.</p>
	Zasady wyliczania oceny z przedmiotu
	Ocena z przedmiotu jest średnią arytmetyczną ocen z wykładu i wicze.
<b>Łączny nakład pracy studenta w godz.</b>	<b>150</b>
<b>Liczba punktów ECTS</b>	<b>6</b>

# SYLABUS

Nazwa przedmiotu: <b>metody wspomaganie decyzji w biznesie (KIERUNKOWE)</b>	Kod przedmiotu: <b>EFZ119AIJ3433_13S</b>
--	---

Nazwa kierunku: <b>informatyka w biznesie</b>
--

Forma studiów: <b>I stopnia lic., stacjonarne</b>	Profil kształcenia: <b>ogólnoakademicki</b>	Specjalno :
--	--	-------------

Rok: <b>1</b>	Semestr: <b>2</b>	Status przedmiotu: <b>obowi zkowy</b>	J zyk przedmiotu: <b>semestr: 2 - j zyk polski</b>
------------------	----------------------	--	---

## EFEKTY UCZENIA SI

Kategoria	Lp	KOD	Opis efektu	Odniesienie do efektów dla programu
wiedza	1	EP1	Zna podstawowe narz dzia gromadzenia i prezentacji danych społeczno-gospodarczych na poziomie makro, mezo i mikroekonomicznym	K_W01 K_W04
	2	EP2	Ma znajomo technik matematycznych w zakresie niezbd nym dla ilo ciowego opisu, zrozumienia oraz modelowania problemów ekonomicznych o rednim poziomie zło ono ci	K_W05
umiej tno ci	1	EP3	Potrafi modelowa wybrane zjawiska i procesy w gospodarce z wykorzystaniem podstawowych metod i narz dzi informatycznych	K_U01 K_U02 K_U03
kompetencje społeczne	1	EP4	Jest gotów wykorzystywa posiadane wiedz do zastosowa w komputerowym wspomaganie decyzji oraz ponosi odpowiedzialno za stosowane procedury wspomaganie decyzji	K_K02 K_K05

## TRE CI PROGRAMOWE ZAJ I KONSULTACJI

Zagadnienia wst pne do komputerowego wspomaganie decyzji. Aspekty behawioralne podejmowaniu decyzji. Proces podejmowania decyzji oraz przegl d metod wspomaganie decyzji. Metody oparte na funkcji u yteczno ci -studium przypadku. Metody oparte na relacji przewy szania -studium przypadku. Wielokryterialne metody wykorzystuj ce punkty referencyjne - studium przypadku . Metody wielowymiarowej analizy porównawczej -studium przypadku. Podsumowanie i zaliczenie przedmiotu. Analiza ogólny dost pnych baz danych. Metody wielowymiarowej analizy porównawczej w podejmowaniu decyzji biznesowych- zastosowanie praktyczne. Metody oparte na funkcji u yteczno ci w podejmowaniu decyzji biznesowych- zastosowania praktyczne. Wielokryterialne metody wykorzystuj ce punkty referencyjne w podejmowaniu decyzji biznesowych- zastosowania praktyczne. Metody oparte na relacji przewy szania w podejmowaniu decyzji biznesowych- zastosowania praktyczne. Wielokryterialne metody eksperckie w podejmowaniu decyzji biznesowych- zastosowania praktyczne. Podsumowanie i zaliczenie przedmiotu.

Metody kształcenia	Wykłady z wykorzystaniem prezentacji multimedialnych. Laboratoria realizowane przy wykorzystaniu oprogramowania komputerowego.
--------------------	--

Metody weryfikacji efektów uczenia si		Nr efektu uczenia si z sylabusu
	<b>PROJEKT</b>	<b>EP1,EP2,EP3,EP4</b>
	Metody i formy weryfikacji efektów uczenia si mog zosta zmienione dla studentów ze szczególnymi potrzebami na warunkach i zasadach okre lonych w Regulaminie Studiów Uniwersytetu Szczeci skiego.	

Forma i warunki zaliczenia	Zaliczenie sprawozda realizowanych zada projektowych
	Zasady wyliczania oceny z przedmiotu
	Sumaryczna ocena ze wszystkich sprawozda z realizowanych zada projektowych

<b>Ł CZNY nakład pracy studenta w godz.</b>	<b>100</b>
---	------------

<b>Liczba punktów ECTS</b>	<b>4</b>
----------------------------	----------



# SYLABUS

Nazwa przedmiotu: <b>modelowanie i symulacja procesów biznesowych (KIERUNKOWE)</b>			Kod przedmiotu: <b>EFZ119AIJ3433_7S</b>	
Nazwa kierunku: <b>informatyka w biznesie</b>				
Forma studiów: <b>I stopnia lic., stacjonarne</b>		Profil kształcenia: <b>ogólnoakademicki</b>		Specjalno : 
Rok: <b>2</b>	Semestr: <b>4</b>	Status przedmiotu: <b>obowi zkowy</b>		J zyk przedmiotu: <b>semestr: 4 - j zyk polski</b>
<b>EFEKTY UCZENIA SI</b>				
<b>Kategoria</b>	<b>Lp</b>	<b>KOD</b>	<b>Opis efektu</b>	<b>Odniesienie do efektów dla programu</b>
wiedza	<b>1</b>	<b>EP1</b>	<b>ma wiedz na temat metod modelowania i symulacji procesów biznesowych</b>	<b>K_W04</b>
umiej tno ci	<b>1</b>	<b>EP2</b>	<b>potrafi stosowa metody i narz dzia do modelowania i symulacji procesów w rozwi zywanu konkretnych problemów biznesowych</b>	<b>K_U03 K_U04 K_U08</b>
kompetencje społeczne	<b>1</b>	<b>EP3</b>	<b>jest gotów do poprawnego wykorzystania zdobytej wiedzy do tworzenia symulacyjnych modeli procesów biznesowych</b>	<b>K_K02</b>
<b>TRE CI PROGRAMOWE ZAJ I KONSULTACJI</b>				
<p><b>Podstawy zarz dzania procesami biznesowymi w przedsi biorstwie. Wprowadzenie do modelowania i symulacji procesów biznesowych. Metodologia modelowania procesów biznesowych. Metodologia symulacji procesów biznesowych. Dynamika Systemowa jako technika symulacji ci głej. Techniki symulacji dyskretnej. Symulacja wieloagentowa. Nabywanie umiej tno ci pracy w rodowisku pakietu do zarz dzania procesami biznesowymi. Tworzenie map i modeli procesów w pakiecie do zarz dzania procesami biznesowymi dla studiów przypadku. Nabywanie umiej tno ci pracy w rodowisku pakietu do symulacji ci głej. Konstruowanie i rozwi zywanie symulacyjnych modeli procesów biznesowych w pakiecie do symulacji ciągłej - studia przypadków. Nabywanie umiej tno ci pracy w rodowisku pakietu do symulacji dyskretnej. Konstruowanie i rozwi zywanie symulacyjnych modeli procesów biznesowych w pakiecie do symulacji dyskretnej - studia przypadków. Nabywanie umiej tno ci pracy w rodowisku pakietu do symulacji wieloagentowej. Konstruowanie i rozwi zywanie symulacyjnych modeli w pakiecie do symulacji wieloagentowej- studia przypadków.</b></p>				
Metody kształcenia	<p>wykład z wykorzystaniem prezentacji multimedialnej, wiczenia laboratoryjne: praca w grupach, prezentacja multimedialna, case study, rozwi zywanie zada , programowanie</p>			
Metody weryfikacji efektów uczenia si				Nr efektu uczenia si z sylabusa
	<b>EGZAMIN PISEMNY</b>			<b>EP1</b>
	<b>SPRAWDZIAN</b>			<b>EP1,EP3</b>
	<b>ZAJ CIA PRAKTYCZNE (WERYFIKACJA POPRZEZ OBSERWACJ )</b>			<b>EP2,EP3</b>
<p>Metody i formy weryfikacji efektów uczenia si mog zosta zmienione dla studentów ze szczególnymi potrzebami na warunkach i zasadach okre lonych w Regulaminie Studiów Uniwersytetu Szczeci skiego.</p>				
Forma i warunki zaliczenia	<p>Egzamin - ocena z testu wielokrotnego wyboru. Test składa si z 15 pyta zamkni tych. Za ka d prawidłow odpowied student otrzymuje 1 pkt, za nieprawidłow minus 1 - ł cznie max. 22 pkt (dla 22-21 pkt -ocena bdb, 20-19 pkt - db plus, 18-17 pkt - db, 16-15 pkt - dst plus, 14-12 pkt- dst, poni ej 11 pkt- ndst)</p> <p>Laboratorium</p> <p>1 -udział w minimum 75% wymiaru godzinowego zaj</p> <p>2 -w przypadku spełnienia warunku (1) ocena jest wystawiana na podstawie liczby punktów otrzymanych za realizacj zada praktycznych oraz wejsciowek w formie sprawdzianów (max. 60 pkt.) (dla 60-56 pkt. ocena bdb; 55-51: db plus; 50-46: db; 45-41: dst plus; 40- 36: dst; 35 i mniej: ndst)</p>			
	Zasady wyliczania oceny z przedmiotu			
	<p>Ocena z przedmiotu jest redni arytmetyczn wszystkich ocen uzyskanych z egzaminu i zaliczenia laboratorium (równie w terminie poprawkowym).</p> <p>Warunkiem otrzymania pozytywnej oceny z przedmiotu jest zaliczenie laboratorium oraz zdanie egzaminu.</p>			
<b>Ł CZNY nakład pracy studenta w godz.</b>		<b>125</b>		
<b>Liczba punktów ECTS</b>		<b>5</b>		



# SYLABUS

Moduł: <b>Moduł do wyboru 6 [moduł]</b>				
Nazwa przedmiotu: <b>narzędzia content marketingu (KIERUNKOWE)</b>			Kod przedmiotu: <b>EFZ119AIJ3433_31S</b>	
Nazwa kierunku: <b>informatyka w biznesie</b>				
Forma studiów: <b>I stopnia lic., stacjonarne</b>		Profil kształcenia: <b>ogólnoakademicki</b>		Specjalno : 
Rok: <b>3</b>	Semestr: <b>5</b>	Status przedmiotu: <b>fakultatywny</b>		Język przedmiotu: <b>semestr: 5 - j. język polski</b>
<b>EFEKTY UCZENIA SI</b>				
<b>Kategoria</b>	<b>Lp</b>	<b>KOD</b>	<b>Opis efektu</b>	<b>Odniesienie do efektów dla programu</b>
wiedza	1	EP1	Student posiada wiedzę dotyczącą form, narzędzi i technik marketingu treści służących do przygotowania skutecznej kampanii promocyjnej.	K_W09
umiejętności	1	EP2	Student potrafi zastosować odpowiednie formy, narzędzia i techniki marketingu treści, aby maksymalizować skuteczność przekazu marketingowego.	K_U07
kompetencje społeczne	1	EP3	Student nabywa kompetencje do samodzielnego poszerzania i uzupełniania wiedzy w oparciu o dostępne źródła.	K_K01
<b>TREŚCI PROGRAMOWE ZAJĘCIA I KONSULTACJI</b>				
Planowanie strategii marketingu treści. Narzędzia do przygotowania i obróbki grafiki. Narzędzia do tworzenia wideo. Copywriting i webwriting. Opracowanie treści dla własnego serwisu internetowego i innych platform - praca indywidualna. Marketing treści (Content marketing) - wprowadzenie, historia i rozwój. Planowanie strategii marketingu treści. Formy treści - blogi, podcasty, webinaria, artykuły, ebooki, prezentacje, infografiki, zdjęcia/grafiki, animacje, recenzje, wideo, ... Copywriting i webwriting. Najlepsze praktyki stosowane w marketingu treści.				
Metody kształcenia	Wykłady z wykorzystaniem prezentacji multimedialnych, Metoda studium przypadku, Zajęcia laboratoryjne z wykorzystaniem oprogramowania do tworzenia i dystrybucji treści			
Metody weryfikacji efektów uczenia się				Nr efektu uczenia się z sylabusu
	EGZAMIN PISEMNY			EP1
	PROJEKT			EP2, EP3
	ZAJĘCIA PRAKTYCZNE (WERYFIKACJA POPRZEZ OBSERWACJĘ)			EP2
Metody i formy weryfikacji efektów uczenia się mogą zostać zmienione dla studentów ze szczególnymi potrzebami na warunkach i zasadach określonych w Regulaminie Studiów Uniwersytetu Szczecińskiego.				
Forma i warunki zaliczenia	Zaliczenie laboratoriów: ocena wyliczona na podstawie punktów zdobytych za zadania realizowane podczas zajęć (60%) oraz punktów zdobytych za przygotowanie projektu indywidualnego (40%). Egzamin: ocena wyliczona na podstawie punktów zdobytych za udzielenie w formie pisemnej odpowiedzi na 5 pytań teoretyczno-praktycznych.			
	Zasady wyliczania oceny z przedmiotu			
Ocena z przedmiotu stanowi średnią arytmetyczną ocen z egzaminu oraz z laboratoriów. Obie formy muszą być zaliczone przynajmniej na ocenę dostateczną.				
Łączny nakład pracy studenta w godz.		125		
Liczba punktów ECTS		5		

# SYLABUS

Nazwa przedmiotu: <b>ochrona własności intelektualnej (OGÓLNOUCZELNIANE)</b>			Kod przedmiotu: <b>US119AIJ2472_10S</b>	
Nazwa kierunku: <b>informatyka w biznesie</b>				
Forma studiów: <b>I stopnia lic., stacjonarne</b>		Profil kształcenia: <b>ogólnoakademicki</b>		Specjalność :
Rok: <b>1</b>	Semestr: <b>1</b>	Status przedmiotu: <b>obowiązkowy</b>		Język przedmiotu: <b>semestr: 1 - j. polski</b>
<b>EFEKTY UCZENIA SI</b>				
<b>Kategoria</b>	<b>Lp</b>	<b>KOD</b>	<b>Opis efektu</b>	<b>Odniesienie do efektów dla programu</b>
wiedza	1	EP1	zna podstawowe pojęcia i uregulowania prawa autorskiego.	K_W08
	2	EP2	zna podstawowe aspekty dotyczące problematyki ochrony własności przemysłowej	K_W08
umiejętności	1	EP3	potrafi interpretować przepisy prawa własności intelektualnej w zastosowaniach praktycznych	K_U01
kompetencje społeczne	1	EP6	dostrzega potrzeb stałego uzupełniania wiedzy prawniczej	K_K01
<b>TREŚCI PROGRAMOWE ZAJĘCIA I KONSULTACJE</b>				
<b>Podstawowe zasady prawa własności intelektualnej</b> . Autorskie prawa majątkowe i osobiste . Dozwolony użytek osobisty i publiczny utworów oraz plagiat . Ochrona praw autorskich i praw pokrewnych . Wybrane aspekty prawa własności przemysłowej .				
Metody kształcenia	prezentacja multimedialna, dyskusje, analiza aktów prawnych.			
Metody weryfikacji efektów uczenia się				Nr efektu uczenia się z sylabusu
	<b>KOŁOKWIUM</b>			<b>EP1,EP2,EP3,EP6</b>
Metody i formy weryfikacji efektów uczenia się mogą zostać zmienione dla studentów ze szczególnymi potrzebami na warunkach i zasadach określonych w Regulaminie Studiów Uniwersytetu Szczecińskiego.				
Forma i warunki zaliczenia	<b>Studenci są oceniani na podstawie wyników kolokwium w postaci testu jednokrotnego wyboru. Test obejmuje wiedzę z wykładu oraz aktów prawnych i zalecanej literatury.</b>			
	Zasady wyliczania oceny z przedmiotu			
	<b>Ocena z przedmiotu to ocena z wykładu</b>			
<b>Łączny nakład pracy studenta w godz.</b>		<b>25</b>		
<b>Liczba punktów ECTS</b>		<b>1</b>		

# SYLABUS

Moduł: <b>Moduł do wyboru 1 [moduł]</b>				
Nazwa przedmiotu: <b>planowanie przedsi wzi internetowych (KIERUNKOWE)</b>			Kod przedmiotu: <b>EFZ119AIJ3433_18S</b>	
Nazwa kierunku: <b>informatyka w biznesie</b>				
Forma studiów: <b>I stopnia lic., stacjonarne</b>		Profil kształcenia: <b>ogólnoakademicki</b>		Specjalno :
Rok: <b>2</b>	Semestr: <b>4</b>	Status przedmiotu: <b>fakultatywny</b>		J zyk przedmiotu: <b>semestr: 4 - j zyk polski</b>
<b>EFEKTY UCZENIA SI</b>				
<b>Kategoria</b>	<b>Lp</b>	<b>KOD</b>	<b>Opis efektu</b>	<b>Odniesienie do efektów dla programu</b>
wiedza	1	EP1	Zna zasady, metodyk opracowywania modelu biznesowego przedsi wzi cia internetowego.	K_W11 K_W12
umiej tno ci	1	EP2	Student potrafi opracowa model biznesowy przedsi wzi cia internetowego.	K_U01 K_U03
	2	EP3	Posiada umiej tno ci opracowania zało e prototypu przedsi wzi cia internetowego	K_U05
kompetencje społeczne	1	EP4	Student jest gotów do działania w sposób przedsi biorczy w kontek cie przedsi wzi internetowych.	K_K03
<b>TRE CI PROGRAMOWE ZAJ I KONSULTACJI</b>				
<b>Wprowadzenie do przedsi biorczo ci internetowej. Przedsi wzi cia internetowe (startupy) - przegl d, analiza. Metody planowania i rozwijania startupów internetowych. Model biznesowy przedsi wzi cia internetowego. Weryfikacja modelu przedsi wzi cia internetowego. Prototyp przedsi wzi cia internetowego (MVP). Wprowadzanie startupu na rynek. Podsumowanie. Przegl d startupów internetowych. Pomysł na biznes internetowy (identyfikacja problemów). Analiza propozycji przedsi wzi internetowych. Opracowanie modelu biznesowego przedsi wzi cia internetowego. Identyfikacja ryzyka w przedsi wzi ciu internetowym (dyskusja, analiza). Aktualizacja modelu biznesowego. Przygotowanie prezentacji inwestorskiej (Pitch Deck). Budowa zało e prototypu przedsi wzi cia internetowego (MVP).</b>				
Metody kształcenia	Prezentacje multimedialne, studia przypadków			
Metody weryfikacji efektów uczenia si				Nr efektu uczenia si z sylabusu
	KOLOKWIUM			EP1
	PROJEKT			EP2,EP3,EP4
	Metody i formy weryfikacji efektów uczenia si mog zosta zmienione dla studentów ze szczególnymi potrzebami na warunkach i zasadach okre lonych w Regulaminie Studiów Uniwersytetu Szczeci skiego.			
Forma i warunki zaliczenia	Wykład: Zaliczenie wykładu w formie pisemnej (min. 60% poprawnych odpowiedzi). Laboratorium: Opracowanie modelu biznesowego przedsi wzi cia internetowego oraz realizacja zało e prototypu (zało enia projektowe). Wymagany limit obecno ci na zaj ciach.			
	Zasady wyliczania oceny z przedmiotu			
	Ocena ko cowa jest ocen wa on . Dla wykładu waga wynosi 0,4. Dla laboratorium waga wynosi 0,6.			
Ł CZNY nakład pracy studenta w godz.		100		
Liczba punktów ECTS		4		

# SYLABUS

Moduł: <b>Moduł do wyboru 7 [moduł]</b>				
Nazwa przedmiotu: <b>platformy i narz dzia social media (KIERUNKOWE)</b>			Kod przedmiotu: <b>EFZ119AIJ3433_33S</b>	
Nazwa kierunku: <b>informatyka w biznesie</b>				
Forma studiów: <b>I stopnia lic., stacjonarne</b>		Profil kształcenia: <b>ogólnoakademicki</b>		Specjalno : 
Rok: <b>3</b>	Semestr: <b>6</b>	Status przedmiotu: <b>fakultatywny</b>		J zyk przedmiotu: <b>semestr: 6 - j zyk polski</b>
<b>EFEKTY UCZENIA SI</b>				
Kategoria	Lp	KOD	Opis efektu	Odniesienie do efektów dla programu
wiedza	1	EP1	Zna zasady funkcjonowania mediów społeczno ciowych (platformy, narz dzia wspomagaj ce)	K_W09
umiej tno ci	1	EP2	Posiada umiej tno ci z zakresu przygotowania, dostosowania i wykorzystania platform społeczno ciowych oraz narz dzi do tworzenia tre ci i zarz dzania prowadzonymi przez firm działaniami wizerunkowymi i promocyjnymi w mediach społeczno ciowych.	K_U07
	2	EP3	Potrafi rozwija własne umiej tno ci i dostosowywa je do szybkiego rozwoju mediów społeczno ciowych	K_U10
kompetencje społeczne	1	EP4	Jest gotów do przygotowywania etycznych rozwi za na potrzeby mediów społeczno ciowych	K_K05
<b>TRE CI PROGRAMOWE ZAJ I KONSULTACJI</b>				
<p><b>Wprowadzenie do platform social media. Facebook (konto, konfiguracja, interfejs, fanpage, tworzenie i publikowanie wpisów, statystyki fanpage, aplikacje Facebook, skuteczno i korzy ci z prowadzenia konta). Kanał na YouTube (konto, konfiguracja, interfejs, dodawanie filmów, u ytkownicy, moduł analityki, skuteczno i korzy ci z prowadzenia konta). Twitter (konto, konfiguracja, interfejs, tworzenie wpisów, funkcjonalno , analiza skuteczno ci profilu, skuteczno i korzy ci z prowadzenia konta). Instagram (konto, konfiguracja, interfejs, dodawanie wpisów, integracja z kanałami, skuteczno i korzy ci z prowadzenia konta). Narz dzia do tworzenia i planowania tre ci dla mediów społeczno ciowych, zasady komunikacji i doboru komunikatów tekstowych i wizualnych, tworzenie komunikatów w oparciu o przykładowe strategie promocyjne. Inne platformy społeczno ciowe (TikTok, Pinterest, LinkedIn, Snapchat, itp.). Narz dzia usprawniaj ce zarz dzanie kanałami społeczno ciowymi. Mała i rednia firma w mediach społeczno ciowych, analiza istniej cych profili, wykonanie praktycznego zadania symulacji działa promocyjnych dla przykładowej firmy, identyfikacja wizualna, strategia promocji, wybór narz dzi i kanałów mediów społeczno ciowych. Wprowadzenie do platform i narz dzi mediów społeczno ciowych. Social media w biznesie, konta firmowe, strategie promocyjne, konta freelancerskie i influencerskie, kreowanie marki osobistej w mediach społeczno ciowych. Przegl d narz dzi do obsługi mediów społeczno ciowych, do zarz dzania, tworzenia i planowania tre ci. Aspekty etyczne mediów społeczno ciowych. Trendy i przyszło mediów społeczno ciowych.</b></p>				
Metody kształcenia	<b>Studia przypadków</b>			
Metody weryfikacji efektów uczenia si				Nr efektu uczenia si z sylabusa
	<b>EGZAMIN PISEMNY</b>			<b>EP1,EP2,EP3,EP4</b>
	<b>ZAJ CIA PRAKTYCZNE (WERYFIKACJA POPRZEZ OBSERWACJ )</b>			<b>EP1,EP2,EP3,EP4</b>
Metody i formy weryfikacji efektów uczenia si mog zosta zmienione dla studentów ze szczególnymi potrzebami na warunkach i zasadach okre lonych w Regulaminie Studiów Uniwersytetu Szczeci skiego.				
Forma i warunki zaliczenia	<b>Zaliczenie zaj laboratoryjnych przez wykonanie zada praktycznych na poszczególnych zaj ciach. Ocena z laboratorium obliczana jest jako rednia ocen z wykonanych zada praktycznych realizowanych na zaj ciach.</b>			
	Zasady wyliczania oceny z przedmiotu			
	Ocena z przedmiotu jest równa redniej arytmetycznej oceny z laboratoriów i egzaminu			

Ł CZNY nakład pracy studenta w godz.	150
Liczba punktów ECTS	6

# SYLABUS

Nazwa przedmiotu: <b>podstawy finansów (PODSTAWOWE)</b>		Kod przedmiotu: <b>US119AIWNEiZ_30S</b>		
Nazwa kierunku: <b>informatyka w biznesie</b>				
Forma studiów: <b>I stopnia lic., stacjonarne</b>		Profil kształcenia: <b>ogólnoakademicki</b>	Specjalno : 	
Rok: <b>3</b>	Semestr: <b>5</b>	Status przedmiotu: <b>obowi zkowy</b>	J zyk przedmiotu: <b>semestr: 5 - j zyk polski</b>	
<b>EFEKTY UCZENIA SI</b>				
Kategoria	Lp	KOD	Opis efektu	Odniesienie do efektów dla programu
wiedza	<b>1</b>	<b>EP1</b>	<b>ma wied z o podstawowych zjawiskach, kategoriach i instrumentach finansowych</b>	<b>K_W13</b>
umiej tno ci	<b>1</b>	<b>EP2</b>	<b>ma podstawowe umiej tno ci analizowania wpływu wykorzystywania instrumentów finansowych przez instytucje finansowe i niefinansowe w oparciu o kryteria rentowno ci, płynno ci i ryzyka na ich sytuacj finansow</b>	<b>K_U01 K_U03</b>
kompetencje społeczne	<b>1</b>	<b>EP3</b>	<b>jest zainteresowany dalszym pogł bianiem wiedzy i doskonaleniem umiej tno ci z zakresu finansów</b>	<b>K_K01 K_K03</b>
<b>TRE CI PROGRAMOWE ZAJ I KONSULTACJI</b>				
<p><b>Finanse i ich funkcje w gospodarce. Instytucje finansowe. Finansista na rynku pracy. Pieni dz i inne instrumenty finansowe, ceny aktywów finansowych (stopy procentowe i kursy walut), kryptowaluty. System bankowy: centralne instytucje bankowo ci (bank centralny i instrumenty polityki pieni nej, KNF, BFG), bankowo komercyjna. System płatniczy. Rynek finansowy - struktura podmiotowa rynku, instrumenty, notowania, indeksy giełdowe. Finanse instytucji rz dowych i samorz dowych: dochody i wydatki publiczne, bud et pa stwa i bud ety JST. Kryteria oceny kondycji finansowej przedsi biorstw. Analiza tekstów finansowych, ze szczególnym uwzgl dnieniem wykorzystania IT w finansach. Analiza zjawisk finansowych z uwzgl dnieniem informacji zawartych w finansowych bazach danych. Analiza podstawowych produktów finansowych dost pnych w bankach i firmach ubezpieczeniowych (kredyty, depozyty, rachunki bankowe, polisy ubezpieczeniowe). Rynek kapitałowy ? zasady zawierania transakcji na giełdzie, podstawy inwestowania (analiza techniczna i fundamentalna), analiza spółek z segmentu IT na giełdzie. Zasady funkcjonowania rynku walutowego (forex). Rynek instrumentów pochodnych. Elementy finansów osobistych ? kalkulatory finansowe, deklaracje podatkowe.</b></p>				
Metody kształcenia	Wykład powi zany z komentowaniem aktualnych zjawisk w sferze finansów; wiczenia z wykorzystaniem analizy danych ródlowych dotycz cych struktury i ewolucji systemu finansowego oraz przykładami stosowania rozwi za informatycznych we współczesnych finansach			
Metody weryfikacji efektów uczenia si				Nr efektu uczenia si z sylabusu
	<b>KOLOKWIUM</b>			<b>EP1,EP2</b>
	<b>ZAJ CIA PRAKTYCZNE (WERYFIKACJA POPRZEZ OBSERWACJ )</b>			<b>EP2,EP3</b>
Metody i formy weryfikacji efektów uczenia si mog zosta zmienione dla studentów ze szczególnymi potrzebami na warunkach i zasadach okre lonych w Regulaminie Studiów Uniwersytetu Szczeci skiego.				
Forma i warunki zaliczenia	Zaliczenie pisemne wicze : ocena z testu (wraz z zadaniami) obejmuj cego sprawdzenie pozyskanej wiedzy i umiej tno ci w trakcie wicze			
	Zaliczenie pisemne wykładu: ocena z testu wraz krótkimi pytaniami problemowymi			
	<b>Warunkiem zdania testów jest uzyskanie powy ej 50% punktów.</b>			
Zasady wyliczania oceny z przedmiotu				
Ocena z przedmiotu jest redni arytmetyczn ocen z zalicze wicze i wykładu. W przypadku aktywno ci podczas wicze oraz przy rozwi zywanu zada domowych ulega podwy szeniu maksymalnie o jedn ocen				
<b>Ł CZNY nakład pracy studenta w godz.</b>		<b>75</b>		
<b>Liczba punktów ECTS</b>		<b>3</b>		



# SYLABUS

Nazwa przedmiotu: <b>podstawy makroekonomii (PODSTAWOWE)</b>			Kod przedmiotu: <b>US119AIJ2859_18S</b>	
Nazwa kierunku: <b>informatyka w biznesie</b>				
Forma studiów: <b>I stopnia lic., stacjonarne</b>		Profil kształcenia: <b>ogólnoakademicki</b>		Specjalno :
Rok: <b>1</b>	Semestr: <b>2</b>	Status przedmiotu: <b>obowi zkowy</b>		J zyk przedmiotu: <b>semestr: 2 - j zyk polski</b>
<b>EFEKTY UCZENIA SI</b>				
<b>Kategoria</b>	<b>Lp</b>	<b>KOD</b>	<b>Opis efektu</b>	<b>Odniesienie do efektów dla programu</b>
wiedza	1	EP1	Zna podstawowe poj cia z zakresu makroekonomii	K_W04
	2	EP2	Rozumie zasady funkcjonowania zagregowanych rynków	K_W06
	3	EP3	Zna podstawowe czynniki wpływaj ce na przebieg procesów gospodarczych	K_W06
	4	EP4	Wyja nia znaczenie teorii ekonomicznych dla decyzji pa stwa, konsumentów i producentów	K_W04 K_W06 K_W14
umiej tno ci	1	EP5	Potrafi dokona oceny racjonalno ci decyzji pa stwa, konsumentów i producentów	K_U06
kompetencje społeczne	1	EP7	Jest gotów do samodzielnego uzupełnia posiadanej wiedzy i umiej tno ci na podstawie dost pnej literatury oraz ich krytycznej analizy	K_K01
<b>TRE CI PROGRAMOWE ZAJ I KONSULTACJI</b>				
<p><b>Podstawy funkcjonowania gospodarki, obieg dochodów w gospodarce. Główne problemy makroekonomiczne: bezrobocie i zmiana poziomu cen. Monitorowanie gospodarki w czasie: cykl koniunkturalny i wzrost gospodarczy. System monetarny w gospodarce, rola sektora bankowego i polityki monetarnej. Rola sektora prywatnego w gospodarce: podstawowe determinanty zagregowanego popytu prywatnego. Sektor publiczny i jego rola w gospodarce, znaczenie polityki fiskalnej. Sektor zagraniczny - elementy gospodarki otwartej. Przedmiot i zakres analizy makroekonomii, podstawowe agregaty makroekonomiczne. Zasady pomiaru produktu globalnego, mierniki aktywno ci w gospodarce, dobrobyt społeczny. Pomiar zmian gospodarczych, zmiana aktywno ci w gospodarce i problemy z tym zwi zane. System bankowy i rynek pieni ny w gospodarce, znaczenie stopy procentowej w decyzjach podmiotów. Popyt sektora prywatnego: konsumpcja i inwestycje. Popyt sektora rz dowego, bud et pa stwa, deficyt bud etowy i dług publiczny. Popyt sektora zewn trznego, eksport netto, kurs walutowy, bilans płatniczy.</b></p>				
Metody kształcenia	wiczenia z wykorzystaniem case study, Wykład z elementami dyskusji w oparciu o prezentacj multimedialn			
Metody weryfikacji efektów uczenia si				Nr efektu uczenia si z sylabusu
	<b>KOLOKWIUM</b>			EP1,EP2,EP4,EP5,EP7
	<b>SPRAWDZIAN</b>			EP1,EP2,EP3,EP4,EP5
Metody i formy weryfikacji efektów uczenia si mog zosta zmienione dla studentów ze szczególnymi potrzebami na warunkach i zasadach okre lonych w Regulaminie Studiów Uniwersytetu Szczeci skiego.				
Forma i warunki zaliczenia	Student otrzymuje ocen dostateczn , gdy posiada elementarn wiedz o strukturze podmiotowej gospodarki, funkcjonowaniu zagregowanych rynków i podmiotów, zale no ciach wyst puj cych w gospodarce oraz polityce makroekonomicznej.			
	Zaliczenie wykładów w formie kolokwium pisemnego. Zaliczenie wicze w formie sprawdzianu pisemnego.			
	Zasady wyliczania oceny z przedmiotu			
Ocena ostateczna z przedmiotu jest równa redniej ocen: uzyskanej z zaliczenia wicze (50%) i zaliczenia wykładów (50%).				

Ł CZNY nakład pracy studenta w godz.	75
Liczba punktów ECTS	3

# SYLABUS

Nazwa przedmiotu: <b>podstawy marketingu (PODSTAWOWE)</b>		Kod przedmiotu: <b>US119AIJ2863_19S</b>		
Nazwa kierunku: <b>informatyka w biznesie</b>				
Forma studiów: <b>I stopnia lic., stacjonarne</b>		Profil kształcenia: <b>ogólnoakademicki</b>	Specjalno : 	
Rok: <b>2</b>	Semestr: <b>3</b>	Status przedmiotu: <b>obowi zkowy</b>	J zyk przedmiotu: <b>semestr: 3 - j zyk polski</b>	
<b>EFEKTY UCZENIA SI</b>				
Kategoria	Lp	KOD	Opis efektu	Odniesienie do efektów dla programu
wiedza	1	EP1	Student rozumie ide współczesnego marketingu i opisuje jego narz dzia wykorzystywane w organizacjach	K_W06 K_W13
umiej tno ci	1	EP2	Student planuje badania marketingowe, proponuje narz dzia oraz kampanie promocyjne	K_U01 K_U11
	2	EP4	Student potrafi przedstawi i uargumentowa dobór ródeł oraz narz dzi do bada marketingowych.	K_U12
kompetencje społeczne	1	EP3	Student analizuje i ocenia działania maj ce na celu osi gni cie odpowiednich efektów marketingowych	K_K02
<b>TRE CI PROGRAMOWE ZAJ I KONSULTACJI</b>				
Organizacja zaj . Ewolucja marketingu. Organizacja zaj . Zmiany rynkowe a kształtowanie oferty. Otoczenie organizacji. Orientacje marketingowe. Badania marketingowe ? korzystanie ze ródeł wtórnych. Badania marketingowe ? poj cie, ródlą, metody i techniki. Badania marketingowe ? budowa własnego narz dzia. Klasyczny i nowoczesny marketing miks. Cykle ycia produktów ? analiza przypadków. Produkt w marketingu. Idea współtworzenia oferty. Polityka ceny ? zadania. Wybór kanału sprzeda y ? analiza przypadku. Polityka ceny. Dystrybucja klasyczna i wielokanałowa. Nietypowe kampanie komunikacyjne. Komunikacja marketingowa.				
Metody kształcenia	Prezentacja multimedialna, rozwi zywanie zada , analiza przypadków, dyskusja.			
Metody weryfikacji efektów uczenia si				Nr efektu uczenia si z sylabusa
	EGZAMIN PISEMNY			EP1,EP2
	PROJEKT			EP3
	ZAJ CIA PRAKTYCZNE (WERYFIKACJA POPRZEZ OBSERWACJ )			EP4
	Metody i formy weryfikacji efektów uczenia si mog zosta zmienione dla studentów ze szczególnymi potrzebami na warunkach i zasadach okre lonych w Regulaminie Studiów Uniwersytetu Szczeci skiego.			
Forma i warunki zaliczenia	Na zaliczenie wicze składa si ocena z kolokwium pisemnego oraz ocena prac realizowanych podczas zaj .			
	Zaliczenie wykładów w formie egzaminu pisemnego.			
	Zasady wyliczania oceny z przedmiotu			
		Student otrzymuje ocen dostateczn je li otrzyma co najmniej 60% punktów mo liwych do zdobycia Student otrzymuje ocen dobr je li otrzyma co najmniej 70% punktów mo liwych do zdobycia Student otrzymuje ocen bardzo dobr je li otrzyma co najmniej 90% punktów mo liwych do zdobycia		
Ł CZNY nakład pracy studenta w godz.		75		
Liczba punktów ECTS		3		

# SYLABUS

Nazwa przedmiotu: <b>podstawy mikroekonomii (PODSTAWOWE)</b>	Kod przedmiotu: <b>US119AIJ2860_11S</b>
---	--

Nazwa kierunku: <b>informatyka w biznesie</b>
--

Forma studiów: <b>I stopnia lic., stacjonarne</b>	Profil kształcenia: <b>ogólnoakademicki</b>	Specjalno :
--	--	-------------

Rok: <b>1</b>	Semestr: <b>1</b>	Status przedmiotu: <b>obowi zkowy</b>	J zyk przedmiotu: <b>semestr: 1 - j zyk polski</b>
------------------	----------------------	--	---

## EFEKTY UCZENIA SI

Kategoria	Lp	KOD	Opis efektu	Odniesienie do efektów dla programu
wiedza	1	EP1	zna podstawowe poj cia gospodarcze, zwi zane z przedmiotem zainteresowania mikroekonomii, zna zale no ci pomi dzy takimi kategoriami, jak koszty, przychody, zyski, progi rentowno ci.	K_W01 K_W04 K_W14
	2	EP2	zna glówne zale no ci zachodz ce na poszczególnych rynkach, zarówno rynkach dóbr i usług, jak równie rynkach czynników produkcji.	K_W06 K_W07 K_W13
umiej tno ci	1	EP3	umie przewidywa mo liwe scenariusze wynikaj ce z bie cych wydarze na ró nych rynkach oraz oceni sytuacj przedsi biorstwa w konkretnych strukturach rynkowych, w zale no ci od kształtowania si kosztów, przychodów itp.	K_U01 K_U03
kompetencje społeczne	1	EP4	wykazuje gotowo do my lenia i działania w sposób przedsi biorczy	K_K03 K_K04

## TRE CI PROGRAMOWE ZAJ I KONSULTACJI

**Mechanizm rynkowy współczesnej gospodarki. Teoria wyboru konsumenta. Teoria wyboru firmy, produkcyjno ? w krótkim i długim okresie. Teoria kosztów, optimum produkcji, progi rentowno ci. Struktury rynkowe. Wprowadzenie do mikroekonomii. Popyt, prawo popytu. Paradoksy . Prawo poda y. Teoria wyboru konsumenta. Wprowadzenie do teorii firmy, produkcyjno w krótkim i długim okresie. Teoria kosztów. Optimum produkcji. Struktury rynkowe.**

Metody kształcenia	wykład studium przypadków zadania graficzne i algebraiczne dyskusje rozwi zywanie testów i zada w systemie elearningowym
--------------------	--

Metody weryfikacji efektów uczenia si		Nr efektu uczenia si z sylabusa
	<b>KOLOKWIUM</b>	EP1,EP2,EP3
	<b>SPRAWDZIAN</b>	EP1,EP2,EP3,EP4
	Metody i formy weryfikacji efektów uczenia si mog zosta zmienione dla studentów ze szczególnymi potrzebami na warunkach i zasadach okre lonych w Regulaminie Studiów Uniwersytetu Szczeci skiego.	

Forma i warunki zaliczenia	zaliczenie wicze - na podstawie kolokwium pisemnego. Jest to test rozwi zanie studium przypadku, opisuj cego wybrane elementy gospodarki - przedsi biorstwo. Rozwi zanie zadania to odpowied na zamieszczone pytania otwarte. zaliczenie wykładu - ma podwójny charakter. Ka da cz teorii zaprezentowana na wykładzie ma swój odpowiednik w systemie elearningowym. Student musi rozwi za zaprezentowane tam testy i zadania. Egzamin to podsumowanie całego cyklu wykładów, ma charakter studium przypadku obejmuj cego opis przykładu oraz pytania otwarte do odpowiedzi. Aby przyst pi do egzaminu student musi rozwi za pozytywnie wszystkie testy i zadania w systemie elearningowym - jest to odzwierciedlenie jego wiedzy teoretycznej.
	Zasady wyliczania oceny z przedmiotu
	ocena z przedmiotu (ocena koordynatora) to rednia arytmetyczna ocen z wykładu i wicze

Ł CZNY nakład pracy studenta w godz.	75
Liczba punktów ECTS	3

# SYLABUS

Nazwa przedmiotu: <b>podstawy projektowania uniwersalnego (OGÓLNOUCZELNIANE)</b>			Kod przedmiotu: <b>EFZ119AIJ3433_7S</b>	
Nazwa kierunku: <b>informatyka w biznesie</b>				
Forma studiów: <b>I stopnia lic., stacjonarne</b>		Profil kształcenia: <b>ogólnoakademicki</b>		Specjalno :
Rok: <b>1</b>	Semestr: <b>1</b>	Status przedmiotu: <b>obowi zkowy</b>		J zyk przedmiotu: <b>semestr: 1 - j zyk polski</b>
<b>EFEKTY UCZENIA SI</b>				
Kategoria	Lp	KOD	Opis efektu	Odniesienie do efektów dla programu
wiedza	1	EP1	zna i rozumie pogl dy na temat tworzenia społecze stwa obywatelskiego w oparciu o zasady równo ci szans i niedyskryminacji	K_W04 K_W14
	2	EP2	zna i rozumie ródła krajowych i mi dzynarodowych zasad uniwersalnego projektowania i diagnozowania dost pno ci przestrzeni i obiektów u yteczno ci publicznej dla wszystkich grup u ytkowników w zakresie ich psychofizjologicznych mo liwo ci i ogranicze ?	K_W04
umiej tno ci	1	EP3	potrafi formułowa i rozwi zywa problemy zwi zane z identyfikacj potrzeb osób z niepełnosprawno ci w zakresie sprawiedliwo ci, ochrony praw człowieka, zapewniania szans w dost pie do dóbr, przeciwdziałania wykluczeniu społecznemu oraz racjonalnemu wykorzystaniu zasobów naturalnych	K_U01
	2	EP6	potrafi stosowa zdobyt wiedz z zakresu projektowania uniwersalnego z wykorzystaniem wła ciwych metod, narz dzi i ródł informacji	K_U02 K_U03
kompetencje społeczne	1	EP4	jest gotów do tworzenia i rozwijania idei projektowania uniwersalnego w oparciu o zasady równo ci szans i niedyskryminacji	K_K02
	2	EP5	jest gotów do przestrzegania zasad sprzeciwiaj cych si wykluczeniu społecznemu	K_K05
<b>TRE CI PROGRAMOWE ZAJ I KONSULTACJI</b>				
<b>Podstawowe zagadnienia dot. niepełnosprawno ci. Osoby o szczególnych potrzebach. Projektowanie uniwersalne i my lenie projektowe przy tworzeniu produktów i usług informatycznych. Symulacje barier i ogranicze osób ze szczególnymi potrzebami. Dost pno cyfrowa dokumentów, stron i aplikacji.</b>				
Metody kształcenia	dyskusje, case study, filmy instrukta owe, symulacje			
Metody weryfikacji efektów uczenia si				Nr efektu uczenia si z sylabusa
	<b>PREZENTACJA</b>			<b>EP1,EP2,EP3,EP6</b>
	<b>ZAJ CIA PRAKTYCZNE (WERYFIKACJA POPRZEZ OBSERWACJ )</b>			<b>EP3,EP4,EP5,EP6</b>
	Metody i formy weryfikacji efektów uczenia si mog zosta zmienione dla studentów ze szczególnymi potrzebami na warunkach i zasadach okre lonych w Regulaminie Studiów Uniwersytetu Szczeci skiego.			
Forma i warunki zaliczenia	Zaliczenie w formie prezentacji multimedialnej Dodatkowy wpływ na ocen ma aktywno na zaj ciach.			
	Zasady wyliczania oceny z przedmiotu			
	Ocen z przedmiotu stanowi ocena uzyskana z zaliczenia konwersatorium.			

Ł CZNY nakład pracy studenta w godz.	25
Liczba punktów ECTS	1

# SYLABUS

Nazwa przedmiotu: <b>podstawy rachunkowości (PODSTAWOWE)</b>			Kod przedmiotu: <b>US119AIJ2723_26S</b>	
Nazwa kierunku: <b>informatyka w biznesie</b>				
Forma studiów: <b>I stopnia lic., stacjonarne</b>		Profil kształcenia: <b>ogólnoakademicki</b>		Specjalność :
Rok: <b>2</b>	Semestr: <b>4</b>	Status przedmiotu: <b>obowiązkowy</b>		Język przedmiotu: <b>semestr: 4 - j. język polski</b>
<b>EFEKTY UCZENIA SI</b>				
Kategoria	Lp	KOD	Opis efektu	Odniesienie do efektów dla programu
wiedza	1	EP1	Zna zasady klasyfikacji majątku oraz procesy zmieniające majątek	K_W04
	2	EP2	Zna czynniki kształtujące wynik finansowy przedsiębiorstwa	K_W04
umiejętności	1	EP3	Potrafi ustalić wynik finansowy	K_U01
kompetencje społeczne	1	EP4	jest wiadomy działań manipulacyjnych w rachunkowości	K_K03
<b>TRECI PROGRAMOWE ZAJĘCIA I KONSULTACJE</b>				
<p>Przebieg wybranych systemów finansowo-księgowych. Sporządzenie bilansu - case study. Sporządzenie rachunku zysków i strat. Projektowanie rachunkowości na potrzeby wybranych problemów decyzyjnych. Istota i zakres rachunkowości. Cele działalności a system informacyjny rachunkowości. Majątek przedsiębiorstwa i jego klasyfikacja. Wynik finansowy. Projektowanie rachunkowości na potrzeby wybranych problemów decyzyjnych.</p>				
Metody kształcenia	Prezentacja multimedialna, metoda przypadków, praca w grupach, analiza dokumentów różnorodnych			
Metody weryfikacji efektów uczenia się				Nr efektu uczenia się z sylabusu
	<b>KOŁOKWIUM</b>			EP1,EP2,EP3,EP4
	<b>SPRAWDZIAN</b>			EP1,EP2,EP3,EP4
Metody i formy weryfikacji efektów uczenia się mogą zostać zmienione dla studentów ze szczególnymi potrzebami na warunkach i zasadach określonych w Regulaminie Studiów Uniwersytetu Szczecińskiego.				
Forma i warunki zaliczenia	Warunkiem uzyskania zaliczenia z przedmiotu jest uzyskanie pozytywnych ocen z zaliczenia laboratoriów i wykładów.			
	Zaliczenie wykładów odbywa się w formie sprawdzianu pisemnego weryfikującego wiedzę i umiejętności studentów w zakresie klasyfikacji składników majątkowych, ewidencji operacji gospodarczych i ustalania wyniku finansowego. Sprawdzenie obejmuje część testów (ok. 20% punktów) oraz zadania liczbowe i sytuacyjne (ok. 80% punktów). Studenci podczas sprawdzianu mogą korzystać z ustawy o rachunkowości oraz z planów kont.			
	Zaliczenie laboratoriów odbywa się w formie kolokwium pisemnego zawierającego zadania sytuacyjne, których celem jest weryfikacja umiejętności praktycznych.			
	Zasady wyliczania oceny z przedmiotu			
Ocena końcowa jest ustalana jako średnia oceny z laboratoriów (50%) i zaliczenia wykładów (50%).				
Łączny nakład pracy studenta w godz.		100		
Liczba punktów ECTS		4		



# SYLABUS

Nazwa przedmiotu: <b>podstawy zarz dzania (PODSTAWOWE)</b>			Kod przedmiotu: <b>EFZ119AIJ3433_3S</b>	
Nazwa kierunku: <b>informatyka w biznesie</b>				
Forma studiów: <b>I stopnia lic., stacjonarne</b>		Profil kształcenia: <b>ogólnoakademicki</b>		Specjalno :
Rok: <b>1</b>	Semestr: <b>1</b>	Status przedmiotu: <b>obowi zkowy</b>		J zyk przedmiotu: <b>semestr: 1 - j zyk polski</b>
<b>EFEKTY UCZENIA SI</b>				
Kategoria	Lp	KOD	Opis efektu	Odniesienie do efektów dla programu
wiedza	1	EP1	definiuje podstawowe poj cia zwi zane z procesem zarz dzania i funkcjonowaniem organizacji	K_W11 K_W13
	2	EP2	wyja nia mechanizmy zarz dzania organizacjami i opisuje ich uwarunkowania	K_W11 K_W14
	3	EP3	przedstawia kierunki ewolucji nauki o zarz dzaniu	K_W13
umiej tno ci	1	EP4	stosuje podstawowe narz dzia zarz dzania (m.in. proces decyzyjny, definiowanie celu, opis struktury organizacyjnej, rodzaje kontroli)	K_U01 K_U05
	2	EP5	wyszukuje, analizuje i charakteryzuje zagadnienia dotycz ce podstawowych zagadnie zarz dzania	K_U01 K_U11
kompetencje społeczne	1	EP6	jest gotów do studiowania literatury i innych dost pnych ródeł wiedzy z obszaru nauk o zarz dzaniu oraz dokonywa ich krytycznej analizy	K_K02 K_K04
<b>TRE CI PROGRAMOWE ZAJ I KONSULTACJI</b>				
Czym zajmuje si teoria organizacji i zarz dzania. Działanie zorganizowane i jego ocena. Systemowy model organizacji. Struktura organizacyjna. Proces zarz dzania organizacj . Zarz dzanie strategiczne. Proces podejmowania decyzji. Zarz dzanie lud mi w organizacji. Do czego potrzebne jest zarz dzanie?. Cykl działania zorganizowanego . Ocena sprawno ci działania. Struktury organizacyjne. Istota i zakres zarz dzania, władza i autorytet zarz dzaj cego. Proces podejmowania decyzji. Role w zespole.				
Metody kształcenia	Wykład z wykorzystaniem prezentacji multimedialnych, przekazywanie wiedzy teoretycznej popartej przykładami praktycznymi.  wiczenia praktyczne: ukazuj ce zastosowanie wybranych narz dzi zarz dzania, zadania/scenariusze treningowe pozwalaj ce na sprawdzenie zrozumienia i umiej tno ci wykorzystania omawianych teorii i narz dzi zarz dzania, dyskusje w grupach.			
Metody weryfikacji efektów uczenia si				Nr efektu uczenia si z sylabusu
	<b>EGZAMIN PISEMNY</b>			EP1,EP2,EP3,EP4,EP5,EP6
	<b>KOLOKWIIUM</b>			EP1,EP2,EP3,EP4,EP5,EP6
Metody i formy weryfikacji efektów uczenia si mog zosta zmienione dla studentów ze szczególnymi potrzebami na warunkach i zasadach okre lonych w Regulaminie Studiów Uniwersytetu Szczeci skiego.				
Forma i warunki zaliczenia	Forma i warunki zaliczenia: - kolokwium zdalne w formie pisemnej,  Forma i warunki zaliczenia wykładu: - przedmiot ko czy si egzaminem i ocena z egzaminu jest jednocze nie ocen z wykładu. Forma i warunki egzaminu: - egzamin zdalny pisemny w formie testu			
	Zasady wyliczania oceny z przedmiotu			

Ocena końcowa przedmiotu jest średnią arytmetyczną ocen uzyskanych z zaliczenia ćwiczeń i wykładów.

<b>Łączny nakład pracy studenta w godz.</b>	<b>75</b>
<b>Liczba punktów ECTS</b>	<b>3</b>

# SYLABUS

Moduł: <b>Moduł do wyboru 4 [moduł]</b>				
Nazwa przedmiotu: <b>pozycjonowanie i optymalizacja stron internetowych (KIERUNKOWE)</b>			Kod przedmiotu: <b>EFZ119AIJ3433_25S</b>	
Nazwa kierunku: <b>informatyka w biznesie</b>				
Forma studiów: <b>I stopnia lic., stacjonarne</b>		Profil kształcenia: <b>ogólnoakademicki</b>		Specjalno : 
Rok: <b>3</b>	Semestr: <b>5</b>	Status przedmiotu: <b>fakultatywny</b>		J zyk przedmiotu: <b>semestr: 5 - j zyk polski</b>
<b>EFEKTY UCZENIA SI</b>				
Kategoria	Lp	KOD	Opis efektu	Odniesienie do efektów dla programu
wiedza	1	EP1	Posiada podstawow wiedz na temat technik pozycjonowania stron internetowych.	K_W01 K_W06 K_W07
	2	EP2	Posiada podstawow wiedz na temat metod optymalizacji stron internetowych.	K_W01 K_W06 K_W09
umiej tno ci	1	EP3	Potrifi wykona analiz wydajno ci i optymalno ci strony internetowej.	K_U01 K_U03 K_U06 K_U07
	2	EP4	Potrifi przeprowadzi optymalizacj i pozycjonowanie strony internetowej.	K_U03 K_U06 K_U07 K_U12
kompetencje społeczne	1	EP5	Jest gotów do realizacji zada zwi zanych ze sporz dzaniem audytu strony internetowej.	K_K01 K_K02
	2	EP6	Jest gotów do realizacji zada zwi zanych z etycznym prowadzeniem procesu pozycjonowania, popraw wydajno ci i optymalizacji stron internetowych.	K_K02 K_K05
<b>TRE CI PROGRAMOWE ZAJ I KONSULTACJI</b>				
<p><b>Wprowadzenie do pozycjonowania i optymalizacji stron internetowych. Metody i sposoby odnajdywania informacji w Internecie. Tworzenie tre ci strony internetowej pod katem wyszukiwarek internetowych. Narz dzia i metody indeksacji strony internetowej. Narz dzia i metody optymalizacji strony internetowej pod katem wyszukiwarek internetowych. Prezentacja projektów zaliczeniowych oraz zaliczenie przedmiotu. Wprowadzenie do tematyki pozycjonowania i optymalizacji stron internetowych. Sposoby działania wyszukiwarek internetowych i systemów wyszukiwaj cych. Pozycjonowanie stron z wykorzystaniem SEO. Pozycjonowanie stron z wykorzystaniem SEM. Tworzenie strony przyjaznej SEO/SEM. Strategie pozycjonowania i optymalizacji w wyszukiwarkach internetowych. Serwisy i narz dzia do pozycjonowania i optymalizacji stron. Zaliczenie cz ci wykładowej przedmiotu.</b></p>				
Metody kształcenia	Wykład z prezentacja multimedialn . wiczenia laboratoryjne polegaj ce na wykonaniu dokumentacji projektowej oraz implementacji przykładowej strony internetowej pod k tem pozycjonowania i optymalizacji dla wyszukiwarek internetowych.			
Metody weryfikacji efektów uczenia si				Nr efektu uczenia si z sylabusu
	<b>EGZAMIN PISEMNY</b>			<b>EP1,EP2,EP5</b>
	<b>PROJEKT</b>			<b>EP3,EP4,EP6</b>
Metody i formy weryfikacji efektów uczenia si mog zosta zmienione dla studentów ze szczególnymi potrzebami na warunkach i zasadach okre lonych w Regulaminie Studiów Uniwersytetu Szczeci skiego.				

Forma i warunki zaliczenia	Zaliczenie laboratoriów: ocena wyliczona na podstawie punktów zdobytych za zadania realizowane podczas zajęć (50%) oraz punktów zdobytych za przygotowanie projektu indywidualnego (50%). Zaliczenie wykładów: pisemne zaliczenie części wykładowej.	
	Zasady wyliczania oceny z przedmiotu	
	Ocena końcowa z przedmiotu to średnia z ocen uzyskanych w trakcie zajęć laboratoryjnych oraz zaliczenia części wykładowej.	
Ł. CZYNY nakład pracy studenta w godz.	100	
Liczba punktów ECTS	4	

# SYLABUS

Nazwa przedmiotu: <b>praktyka zawodowa (INNE DO ZALICZENIA)</b>		Kod przedmiotu: <b>US119AIJ2895_29S</b>	
Nazwa kierunku: <b>informatyka w biznesie</b>			
Forma studiów: <b>I stopnia lic., stacjonarne</b>		Profil kształcenia: <b>ogólnoakademicki</b>	Specjalno : 
Rok: <b>2</b>	Semestr: <b>4</b>	Status przedmiotu: <b>obowi zkowy</b>	J zyk przedmiotu: <b>semestr: 4 - j zyk polski</b>

## EFEKTY UCZENIA SI

Kategoria	Lp	KOD	Opis efektu	Odniesienie do efektów dla programu
wiedza	1	EP5	Zna metody, techniki i narz dzia informatyczne niezbd ne do wspomagania działalno ci gospodarczej	K_W02 K_W05 K_W07 K_W10
umiej tno ci	1	EP1	Potrafi aktualizowa , dostosowywa wiedz i umiej tno ci do wykorzystywanych technologii internetowych w praktyce gospodarczej.	K_U02
	2	EP3	Potrafi pracowa w zespołach nad realizacj rozwi za internetowych (serwisy internetowe, platformy społeczno ciowe, algorytmy obliczeniowe) wspomagaj cych działalno gospodarcz	K_U10 K_U11
	3	EP4	Potrafi analizowa i rozwi zywa problemy gospodarowania zasobami rzeczowymi i informacjami w kontek cie opracowywanych rozwi za informatycznych	K_U01
kompetencje społeczne	1	EP2	Jest gotów do wykorzystywania i rozwijania posiadanej wiedzy kierunkowej w rozwi zywanu praktycznych problemów zwi zanych z działalno ci gospodarcz , ukierunkowanych na rozwi zania informatyczne (internetowe)	K_K02

Metody kształcenia	Czynno ci zawodowe wykonywane pod kierunkiem zakładowego opiekuna praktyk w wybranym miejscu pracy.	
Metody weryfikacji efektów uczenia si		Nr efektu uczenia si z sylabusu
	<b>OPINIE W DZIENNIKU PRAKTYK</b>	<b>EP1,EP2,EP3,EP4,EP5</b>
	Metody i formy weryfikacji efektów uczenia si mog zosta zmienione dla studentów ze szczególnymi potrzebami na warunkach i zasadach okre lonych w Regulaminie Studiów Uniwersytetu Szczeci skiego.	
Forma i warunki zaliczenia	<b>Warunkiem zaliczenia jest przedstawienie karty odbycia praktyki podpisanej przez zakładowego opiekuna praktyk wskazanego w porozumieniu.</b>	
	Zasady wyliczania oceny z przedmiotu	
	Praktyka zaliczana na podstawie o wiadczenia zakładowego opiekuna praktyk bez wystawienia oceny.	

# SYLABUS

Nazwa przedmiotu: <b>prawo w działalności gospodarczej (PODSTAWOWE)</b>			Kod przedmiotu: <b>US119AIWNEiZ_33S</b>	
Nazwa kierunku: <b>informatyka w biznesie</b>				
Forma studiów: <b>I stopnia lic., stacjonarne</b>		Profil kształcenia: <b>ogólnoakademicki</b>		Specjalno : 
Rok: <b>3</b>	Semestr: <b>6</b>	Status przedmiotu: <b>obowiązkowy</b>		Język przedmiotu: <b>semestr: 6 - j. polski</b>
<b>EFEKTY UCZENIA SI</b>				
<b>Kategoria</b>	<b>Lp</b>	<b>KOD</b>	<b>Opis efektu</b>	<b>Odniesienie do efektów dla programu</b>
wiedza	1	EP1	Student uzyskuje prawną orientację w informatyce w biznesie	K_W10 K_W14
umiejętności	1	EP3	Student potrafi wykorzystać instytucje prawa gospodarczego, w tym instytucje prawa ochrony własności intelektualnej w kształtowaniu sytuacji prawnej przedsiębiorcy i jego działalności	K_U01
	2	EP4	Student potrafi kwalifikować czyny uczciwej lub nieuczciwej konkurencji	K_U01
kompetencje społeczne	1	EP6	Student jest gotów do przestrzegania zasad etycznych i reguł prawnych w procesie tworzenia rozwiązań informatycznych	K_K05
<b>TRECI PROGRAMOWE ZAJĘCIA I KONSULTACJE</b>				
Swoboda działalności gospodarczej i jej ograniczenia. Formy prowadzenia działalności gospodarczej. Prawo autorskie i prawa pokrewne. Ochrona autorskich baz danych. Prawo własności przemysłowej. Podstawowe umowy prawa cywilnego, prawa handlowego i prawa pracy. Odpowiedzialność prawna. Uczciwa i nieuczciwa konkurencja, postępowanie w sprawach nieuczciwej konkurencji.				
Metody kształcenia	metoda nauczania teoretycznego, metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy, metoda aktywizująca, metody symulacyjne			
Metody weryfikacji efektów uczenia się				Nr efektu uczenia się z sylabusu
	<b>KOLOKWIMUM</b>			<b>EP1,EP3,EP4,EP6</b>
	Metody i formy weryfikacji efektów uczenia się mogą zostać zmienione dla studentów ze szczególnymi potrzebami na warunkach i zasadach określonych w Regulaminie Studiów Uniwersytetu Szczecińskiego.			
Forma i warunki zaliczenia	<b>Forma i warunki zaliczenia:</b> Student składa kolokwium pisemne sprawdzające wiedzę i umiejętności ujęte w treściach programowych			
	Zasady wyliczania oceny z przedmiotu			
	<b>Ocenianie:</b> Student otrzymuje ocenę dostateczną jeżeli opanował wiedzę ujętą w treściach programowych w stopniu podstawowym (zaliczone na min. 50 %) <b>Ocena z przedmiotu:</b> Koordynator wystawia ocenę z przedmiotu na podstawie oceny z zaliczenia.			
<b>Łączny nakład pracy studenta w godz.</b>		<b>50</b>		
<b>Liczba punktów ECTS</b>		<b>2</b>		

# SYLABUS

Moduł: <b>Moduł do wyboru 8 [moduł]</b>				
Nazwa przedmiotu: <b>programowanie aplikacji chmurowych dla biznesu (KIERUNKOWE)</b>			Kod przedmiotu: <b>EFZ119AIJ3433_34S</b>	
Nazwa kierunku: <b>informatyka w biznesie</b>				
Forma studiów: <b>I stopnia lic., stacjonarne</b>		Profil kształcenia: <b>ogólnoakademicki</b>		Specjalno : 
Rok: <b>3</b>	Semestr: <b>6</b>	Status przedmiotu: <b>fakultatywny</b>		J zyk przedmiotu: <b>semestr: 6 - j zyk polski</b>
<b>EFEKTY UCZENIA SI</b>				
<b>Kategoria</b>	<b>Lp</b>	<b>KOD</b>	<b>Opis efektu</b>	<b>Odniesienie do efektów dla programu</b>
wiedza	1	EP1	Zna mo liwo ci narz dzi zapewniaj cych obsług i konfiguracj usług w chmurze obliczeniowej.	K_W02 K_W12
umiej tno ci	1	EP2	Potrafi wykorzysta usługi przetwarzania danych w chmurze na potrzeby działalno ci biznesowej.	K_U02 K_U04
kompetencje społeczne	1	EP3	Potrafi odpowiedzialnie wykorzysta posiadane wiedze i doświadczenia w chmurze obliczeniowych i gospodarki rynkowej na potrzeby realizacji projektów biznesowych oraz projektów na rzecz interesu społecznego	K_K02 K_K03 K_K04
<b>TRE CI PROGRAMOWE ZAJ I KONSULTACJI</b>				
Wprowadzenie do technologii cloud computing. Modele cloud computing. Niezawodność i bezpieczeństwo chmur obliczeniowych. Technologie, dostawcy, praktyki cloud computing. Tworzenie aplikacji dla chmury obliczeniowej. Zastosowania cloud computing. Narzędzie programistyczne do tworzenia aplikacji chmurowych. Interfejs do obsługi usług dostępnych w chmurze. Bezpieczeństwo rozwiązań chmurowych - autoryzacja użytkowników. Hosting serwisów aplikacji internetowych w chmurze. Programowanie przechowywania zasobów w postaci plików. Bazy danych w chmurze. Zastosowanie funkcji i logiki bezserwerowej. Wdrażanie i uruchamianie skonteneryzowanych aplikacji internetowych. Skalowanie aplikacji internetowej z wykorzystaniem chmury. Programowanie aplikacji wykorzystującej chmurę obliczeniową.				
Metody kształcenia	Sala laboratoryjna wyposażona w komputery z zainstalowanym systemem Windows 10, Wykorzystanie wybranego j. programowania do konsumpcji usług dostępnych w wybranej chmurze, Wykorzystanie wybranego j. programowania do budowy serwisu WWW opartego o model przetwarzania danych w chmurze obliczeniowej.			
Metody weryfikacji efektów uczenia się				Nr efektu uczenia się z sylabusu
	EGZAMIN PISEMNY			EP1
	PROJEKT			EP2,EP3
	ZAJ ĄCIA PRAKTYCZNE (WERYFIKACJA POPRZEZ OBSERWACJ )			EP1,EP2
	Metody i formy weryfikacji efektów uczenia się mogą zostać zmienione dla studentów ze szczególnymi potrzebami na warunkach i zasadach określonych w Regulaminie Studiów Uniwersytetu Szczecińskiego.			
Forma i warunki zaliczenia	Do zaliczenia wymagane jest uzyskanie pozytywnych ocen z egzaminu oraz zaliczenia laboratoriów.			
	Ocena z laboratoriów wyznaczana jest jako średnia na podstawie oceny pracy na laboratoriach oraz zespołowego projektu zaliczeniowego.			
	Zasady wyliczania oceny z przedmiotu			
Waga oceny z kolokwium 50% Waga oceny z części laboratoryjnej 50%.				
Ł CZNY nakład pracy studenta w godz.		175		
Liczba punktów ECTS		7		

# SYLABUS

Moduł: <b>Moduł do wyboru 2 [moduł]</b>				
Nazwa przedmiotu: <b>programowanie aplikacji mobilnych (KIERUNKOWE)</b>			Kod przedmiotu: <b>EFZ119AIJ3433_21S</b>	
Nazwa kierunku: <b>informatyka w biznesie</b>				
Forma studiów: <b>I stopnia lic., stacjonarne</b>		Profil kształcenia: <b>ogólnoakademicki</b>		Specjalno : 
Rok: <b>3</b>	Semestr: <b>5</b>	Status przedmiotu: <b>fakultatywny</b>		J zyk przedmiotu: <b>semestr: 5 - j zyk polski</b>
<b>EFEKTY UCZENIA SI</b>				
Kategoria	Lp	KOD	Opis efektu	Odniesienie do efektów dla programu
wiedza	1	EP1	Zna i rozumie zalety i wady wybranych technologii wytwarzania aplikacji mobilnych	K_W02
umiejętności	1	EP2	Potrafi zaprogramować aplikację na urządzenie mobilne z wykorzystaniem wybranej technologii	K_U02 K_U05
kompetencje społeczne	1	EP3	Jest gotowy do poszerzania wiedzy w obszarze programowania aplikacji mobilnych z wykorzystaniem specjalistycznej literatury	K_K01
	2	EP4	Jest gotów do studiowania dokumentacji i fachowych podręczników dotyczących wytwarzania oprogramowania w szczególności na urządzenie mobilne	K_K01
<b>TRECI PROGRAMOWE ZAJĘCIA I KONSULTACJE</b>				
<p><b>Wprowadzenie. Urządzenia mobilne. Projektowanie UX na małe ekrany. Projektowanie aplikacji przeznaczonych na urządzenia mobilne. Tworzenie aplikacji z możliwością kompilacji na różne urządzenia mobilne. Tworzenie aplikacji wieloplatformowych z przeznaczeniem na urządzenia mobilne. Tworzenie gier na urządzenia mobilne. Xamarin: XAML. Xamarin: Układ Grid i przyciski. Xamarin: Wiązanie danych, wywołanie i konwertery. Xamarin: Wielozadaniowa aplikacja oraz kod specyficzny dla platformy. Xamarin: Aplikacja wielostronicowa i obsługa bazy danych.</b></p> <p><b>. Blazor: Razor. Blazor: Kontrolki HTML. Blazor: Kaskadowe arkusze stylów. Blazor: Aplikacja responsywna i wielozadaniowa. Blazor: Aplikacja wielostronicowa i obsługa bazy danych. Unity: Tworzenie oprogramowania wykorzystującego grafikę 3D dla urządzeń mobilnych.</b></p>				
Metody kształcenia	Wykład z wykorzystaniem prezentacji multimedialnych, Laboratoria komputerowe z wykorzystaniem zintegrowanego środowiska programistycznego do wytwarzania aplikacji mobilnych			
Metody weryfikacji efektów uczenia się				Nr efektu uczenia się z sylabusu
	KOŁOKWIUM			EP1,EP2,EP3,EP4
	PROJEKT			EP1,EP2,EP3,EP4
	ZAJĘCIA PRAKTYCZNE (WERYFIKACJA POPRZEZ OBSERWACJĘ)			EP2
Metody i formy weryfikacji efektów uczenia się mogą zostać zmienione dla studentów ze szczególnymi potrzebami na warunkach i zasadach określonych w Regulaminie Studiów Uniwersytetu Szczecińskiego.				
Forma i warunki zaliczenia	<p>Wykład - zaliczenie z oceną w oparciu o wyniki końcowego sprawdzianu pisemnego z zakresu treści wykładowych i zalecanej literatury po uprzednim zaliczeniu ćwiczeń.</p> <p>Laboratorium - zaliczenie z oceną na podstawie aktywności na zajęciach, ocen cząstkowych za wykonywanie poszczególnych zadań oraz oceny przygotowanego projektu.</p> <p>- wykonanie projektu.</p>			
	<p>Zasady wyliczania oceny z przedmiotu</p> <p>Ocena z przedmiotu wyznaczana jest jako średnia arytmetyczna oceny z egzaminu i oceny z zaliczenia laboratoriów.</p> <p>Sposób wyliczania ocen:</p> <p>4,510 - 5,0 - bardzo dobry (5,0)</p> <p>4,260 - 4,509 - dobry plus (4,5)</p> <p>3,760 - 4,259 - dobry (4,0)</p> <p>3,260 - 3,759 - dostateczny plus (3,5)</p> <p>do 3,259 - dostateczny (3,0)</p>			



Ł CZNY nakład pracy studenta w godz.	125
Liczba punktów ECTS	5

# SYLABUS

Nazwa przedmiotu: <b>programowanie komputerów (KIERUNKOWE)</b>			Kod przedmiotu: <b>US119AIJ2884_13S</b>	
Nazwa kierunku: <b>informatyka w biznesie</b>				
Forma studiów: <b>I stopnia lic., stacjonarne</b>		Profil kształcenia: <b>ogólnoakademicki</b>		Specjalno : 
Rok: <b>1</b>	Semestr: <b>2</b>	Status przedmiotu: <b>obowi zkowy</b>		J zyk przedmiotu: <b>semestr: 2 - j zyk polski</b>
<b>EFEKTY UCZENIA SI</b>				
Kategoria	Lp	KOD	Opis efektu	Odniesienie do efektów dla programu
wiedza	1	EP1	Zna podstawowe poj cia i techniki programowania imperatywnego, strukturalnego i obiektowego.	K_W02
	2	EP2	Zna składni i słownik wybranego j zyka programowania wysokiego poziomu.	K_W03
umiej tno ci	1	EP3	Samodzielnie tworzy aplikacje biznesowe przy u yciu wybranego j zyka programowania wysokiego poziomu.	K_U05
	2	EP4	Potrafi posługiwa si rodowiskami wytwarzania oprogramowania.	K_U04
	3	EP5	Potrafi testowa napisane przez siebie programy.	K_U07
kompetencje społeczne	1	EP6	Jest gotów posługiwa si jako ródłem wiedzy specyfikacjami j zyków programowania oraz bibliotek i interfejsów programistycznych.	K_K01
	2	EP7	Jest gotów rozpoznawa problemy biznesowe, które mog by rozwi zane w sposób wspomagany komputerowo.	K_K02
<b>TRE CI PROGRAMOWE ZAJ I KONSULTACJI</b>				
<p><b>Komputer jako przedmiot programowania. J zyki i paradygmaty programowania. Budowa programu. Instrukcje proste i zło one. Typy proste danych. Funkcje konwersji typów danych. Typy zło one danych i iteracje po nich. Zasady programowania strukturalnego. Testowanie i dokumentowanie kodu. Programowanie sterowane testami. Podstawy programowania obiektowego. Moduły standardowe. Słowniki i zbiory. Pliki i proste bazy danych. Przetwarzanie tekstu. Graficzny interfejs u ytkownika. Implementacja klasycznych algorytmów w j zyku Python. Korzystanie z modułów niestandardowych. rodowisko tworzenia i testowania programów (instalacja, konfiguracja i podstawy obsługi). Stałe, zmienne i podstawowe operacje arytmetyczne. Proste programy. U ycie instrukcji warunkowej. U ycie p tli. Przetwarzanie danych zło onych typów. Definiowanie własnych funkcji. Funkcje rekurencyjne. Tworzenie dokumentacji kodu. Przygotowywanie planów testów. Testy zautomatyzowane. Obsługa debuggera. Definiowanie własnych klas. Dziedziczenie. Tworzenie programów wykorzystuj cych moduły standardowe (generowanie liczb pseudolosowych, operacje na czasie). Tworzenie programów wykorzystuj cych słowniki i zbiory. Tworzenie programów wykorzystuj cych pliki i bazy danych. Przetwarzanie danych tekstowych. Implementacja klasycznych algorytmów w j zyku Python. Tworzenie programów wykorzystuj cych graficzny interfejs u ytkownika. Obsługa systemu plików. Sprawdzian.</b></p>				
Metody kształcenia	Wykłady z wykorzystaniem prezentacji multimedialnych., wiczenia w rozwi zywniu zada programistycznych realizowane przy wykorzystaniu laboratorium komputerowego.			
Metody weryfikacji efektów uczenia si				Nr efektu uczenia si z sylabusu
	<b>EGZAMIN PISEMNY</b>			EP1,EP2
	<b>SPRAWDZIAN</b>			EP2,EP3,EP4,EP5,EP6,EP7
Metody i formy weryfikacji efektów uczenia si mog zosta zmienione dla studentów ze szczególnymi potrzebami na warunkach i zasadach okre lonych w Regulaminie Studiów Uniwersytetu Szczeci skiego.				
Forma i warunki zaliczenia	<p>Do uzyskania zaliczenia z przedmiotu wymagane jest uzyskanie ocen pozytywnych z wykładu oraz laboratorium.</p> <p>Zaliczenie laboratorium realizowane jest w formie sprawdzianu polegaj cego na samodzielnym napisaniu programu według przekazanej specyfikacji. Ocenie podlega: zgodno programu ze specyfikacj (70%, w szczególno ci generowanie prawidłowego wyniku), sposób rozwi zania problemu (20%, w szczególno ci prostota i zwi zło ), estetyka programu (10%). Ocena pozytywna wymaga uzyskania co najmniej 50% maksymalnej oceny (uwzgl dniaj c wszystkie aspekty ł cznie).</p>			

Egzamin składa się z części teoretycznej (weryfikującej wiedzę teoretyczną dotyczącą programowania) i praktycznej (weryfikującej umiejętności samodzielne pisania programów). Ocena końcowa jest średnią arytmetyczną z ocen z części teoretycznej i praktycznej. Do uzyskania pozytywnej oceny końcowej wymagane jest uzyskanie ocen pozytywnych (co najmniej 50%) z obu części egzaminu.

Zasady wyliczania oceny z przedmiotu

50%: ocena dostateczna, 70%: ocena dobra, 90%: ocena bardzo dobra.

<b>Łączny nakład pracy studenta w godz.</b>	<b>175</b>
<b>Liczba punktów ECTS</b>	<b>7</b>

# SYLABUS

Nazwa przedmiotu: <b>programowanie obiektowe (KIERUNKOWE)</b>			Kod przedmiotu: <b>EFZ119AIJ3432_3S</b>	
Nazwa kierunku: <b>informatyka w biznesie</b>				
Forma studiów: <b>I stopnia lic., stacjonarne</b>		Profil kształcenia: <b>ogólnoakademicki</b>		Specjalno :
Rok: <b>2</b>	Semestr: <b>3</b>	Status przedmiotu: <b>obowi zkowy</b>		J zyk przedmiotu: <b>semestr: 3 - j zyk polski</b>
<b>EFEKTY UCZENIA SI</b>				
Kategoria	Lp	KOD	Opis efektu	Odniesienie do efektów dla programu
wiedza	1	EP1	<b>Zna koncepcje i techniki programowania obiektowego</b>	<b>K_W02 K_W12</b>
umiej tno ci	1	EP2	<b>Potrafi pisa programy z u yciem j zyka obiektowego i je testowa .</b>	<b>K_U02 K_U12</b>
kompetencje społeczne	1	EP3	<b>Jest gotów do pozyskiwania informacji na temat obiektowych j zyków programowania oraz jest gotów ocenia mo liwo ci implementacji zało onych funkcjonalno ci w obiektowym j zyku programowania.</b>	<b>K_K01 K_K02</b>
<b>TRE CI PROGRAMOWE ZAJ I KONSULTACJI</b>				
<p><b>rodowiska programowania obiektowego. Definiowanie klas. Modyfikatory dost pu. Składowe statyczne. Wła ciwo ci. Dziedziczenie. Przesłanianie. Przeci anie. Klasy abstrakcyjne. Przeci anie konstruktora. Interfejsy. Metody specjalne. Przeci anie operatorów. Serializacja obiektów. Mapowanie obiektowo-relacyjne. Podstawowe poj cia podej cia obiektowego. Zalety praktyczne programowania obiektowego. Implementacja koncepcji programowania obiektowego na przykładzie wybranego j zyka. Analiza przykładowych programów obiektowych.</b></p>				
Metody kształcenia	<b>laboratoria z u yciem komputerów, wykład z wykorzystaniem prezentacji multimedialnych</b>			
Metody weryfikacji efektów uczenia si				Nr efektu uczenia si z sylabusa
	<b>EGZAMIN PISEMNY</b>			<b>EP1,EP3</b>
	<b>SPRAWDZIAN</b>			<b>EP2</b>
Metody i formy weryfikacji efektów uczenia si mog zosta zmienione dla studentów ze szczególnymi potrzebami na warunkach i zasadach okre lonych w Regulaminie Studiów Uniwersytetu Szczeci skiego.				
Forma i warunki zaliczenia	<b>Wykład: Co najmniej 50% punktów z egzaminu. Laboratoria: Co najmniej 50% punktów ze sprawdzianu.</b>			
	Zasady wyliczania oceny z przedmiotu			
<b>rednia arytmetyczna.</b>				
<b>Ł CZNY nakład pracy studenta w godz.</b>		<b>125</b>		
<b>Liczba punktów ECTS</b>		<b>5</b>		

# SYLABUS

Moduł: <b>Moduł do wyboru 6 [moduł]</b>				
Nazwa przedmiotu: <b>programowanie serwisów internetowych (KIERUNKOWE)</b>			Kod przedmiotu: <b>EFZ119AIJ3433_30S</b>	
Nazwa kierunku: <b>informatyka w biznesie</b>				
Forma studiów: <b>I stopnia lic., stacjonarne</b>		Profil kształcenia: <b>ogólnoakademicki</b>		Specjalno : 
Rok: <b>3</b>	Semestr: <b>5</b>	Status przedmiotu: <b>fakultatywny</b>		J zyk przedmiotu: <b>semestr: 5 - j zyk polski</b>
<b>EFEKTY UCZENIA SI</b>				
Kategoria	Lp	KOD	Opis efektu	Odniesienie do efektów dla programu
wiedza	1	EP1	zna metody i narz dzia IT potrzebne do programowania aplikacji internetowych	K_W13
	2	EP2	rozumie wpływ sposobu wytwarzania aplikacji internetowych na cele biznesowe	K_W04
	3	EP4	zna i rozumie sposoby wykorzystania technologii aplikacji internetowych do prowadzenia działalno ci gospodarczej w szczególno ci e-biznesowej z uwzgl dnieniem aspektu ekonomicznego	K_W07 K_W09 K_W10 K_W11
umiej tno ci	1	EP5	potrafi wykorzystywa posiadane wiedz do tworzenia serwisów internetowych	K_U02 K_U05 K_U12
	2	EP7	potrafi opracowywa , programowa i rozwija istniej ce aplikacje internetowe	K_U04 K_U06
kompetencje społeczne	1	EP8	jest gotów wykorzystywa posiadane wiedz do rozwi zywania wyzwa zwi zanych z tworzeniem aplikacji internetowych	K_K01
<b>TRE CI PROGRAMOWE ZAJ I KONSULTACJI</b>				
rodowisko aplikacji sieciowych. Systemy internetowe. Kontrola dost pu i uwierzytelnianie. Bazy danych. Aplikacje funkcjonuj ce po stronie klienta. Realizacja połączenia klient-serwer. Podstawy programowania aplikacji serwerowych. Praca z grafik komputerow . Programowanie aplikacji serwerowych. Tworzenie aplikacji serwerowych wykorzystuj cych bazy danych. Praca z gotowymi systemami z otwartym kodem. Modyfikacje gotowych systemów z otwartym kodem. Modyfikacje funkcjonalno ci administracyjnych w aplikacji z kodem otwartym. Eksploatacja aplikacji internetowej.				
Metody kształcenia	Wykład w formie prezentacji multimedialnej. Prezentacja ogólnych zagadnie oraz konkretnych problemów oraz ich rozwi za , na przykładzie fragmentów kodu ródlowego., Zaj cia w laboratorium komputerowym. Praca z edytorem kodu ródlowego. Praca z klientem zdalnych połącze z serwerem. Praca z klientem bazy danych. Praca z programem do edycji grafiki wektorowej. Instalacja i konfiguracja systemów typu "open-source" oraz własnych aplikacji na serwerze zdalnym.			
Metody weryfikacji efektów uczenia si				Nr efektu uczenia si z sylabusa
	EGZAMIN PISEMNY			EP1,EP2,EP4
	PROJEKT			EP5,EP7,EP8
	Metody i formy weryfikacji efektów uczenia si mog zosta zmienione dla studentów ze szczególnymi potrzebami na warunkach i zasadach okre lonych w Regulaminie Studiów Uniwersytetu Szczeci skiego.			
Forma i warunki zaliczenia	Zaliczenie egzaminu na minimum 60% poprawnych odpowiedzi. Przygotowanie projektu zaliczeniowego.			
	Zasady wyliczania oceny z przedmiotu			
	35% ocena z egzaminu 65% ocena z projektu zaliczeniowego			

Ł CZNY nakład pracy studenta w godz.	125
Liczba punktów ECTS	5

# SYLABUS

Moduł: <b>Moduł do wyboru 3 [moduł]</b>				
Nazwa przedmiotu: <b>projektowanie interfejsów aplikacji biznesowych (KIERUNKOWE)</b>			Kod przedmiotu: <b>EFZ119AIJ3433_23S</b>	
Nazwa kierunku: <b>informatyka w biznesie</b>				
Forma studiów: <b>I stopnia lic., stacjonarne</b>		Profil kształcenia: <b>ogólnoakademicki</b>		Specjalno : 
Rok: <b>3</b>	Semestr: <b>5</b>	Status przedmiotu: <b>fakultatywny</b>		J zyk przedmiotu: <b>semestr: 5 - j zyk polski</b>
<b>EFEKTY UCZENIA SI</b>				
Kategoria	Lp	KOD	Opis efektu	Odniesienie do efektów dla programu
wiedza	1	EP1	Posiada podstawow wiedz na temat zasad i wytycznych w zakresie tworzenia ergonomicznych interfejsów u ytkownika w aplikacjach na ró nych platformach systemowych.	K_W01 K_W06 K_W07
	2	EP2	Posiada podstawow wiedz na temat funkcjonalno ci, u yteczno ci, ergonomii i problemów komunikacyjnych w relacji człowiek-komputer.	K_W07 K_W08 K_W12
	3	EP3	Posiada podstawow wiedz na temat metod testowania i oceny jako ci interfejsów aplikacji.	K_W01 K_W02 K_W05
umiej tno ci	1	EP4	Potrafi zaprojektowa poprawny interfejs aplikacji pod k tem ergonomii i jako ci.	K_U01 K_U02 K_U07 K_U12
	2	EP5	Potrafi wykorzysta narz dzia wspomagaj ce tworzenie graficznych interfejsów u ytkownika do realizacji aplikacji wyposa onej w taki interfejs.	K_U04 K_U07 K_U11 K_U12
	3	EP6	Potrafi zorganizowa i przeprowadzi eksperyment oceny jako ci interfejsu oprogramowania.	K_U02 K_U03 K_U07 K_U11
kompetencje społeczne	1	EP7	Jest gotów stosowa zasady i narz dzia weryfikacji w zakresie ergonomii, u yteczno ci i dost pno ci systemów informatycznych.	K_K01 K_K02
	2	EP8	Jest wra liwy na społeczny aspekt rozwoju metod i urz dze dla interakcji człowiek-komputer.	K_K02 K_K05
<b>TRE CI PROGRAMOWE ZAJ I KONSULTACJI</b>				
<p>Wprowadzenie do projektowania interfejsów aplikacji biznesowych. Układy stron serwisu webowego dla urz dze stacjonarnych. Układy stron serwisu webowego dla urz dze mobilnych. Systemy nawigacyjne interfejsu. Schematy i palety kolorystyczne. Typografia interfejsów i tre ci informacyjnych. Elementy graficzne dla tre ci informacyjnych. Formularze i formatki interfejsu. Responsywno serwisu webowego. Architektura informacji serwisu webowego. U yteczno serwisu webowego. Dost pno serwisu webowego. Testowanie jako ci aplikacji serwisu webowego. Ocena jako ci aplikacji serwisu webowego. Prezentacja projektów zaliczeniowych oraz zaliczenie przedmiotu.</p> <p>Wprowadzenie do tematyki projektowania interfejsów u ytkownika. Ergonomia i funkcjonalno interfejsu wobec typów interakcji. Projektowanie graficznego interfejsu u ytkownika w cyklu zarz dzania projektem i cyklu wytwórczym oprogramowania. Architektura informacji serwisów i aplikacji internetowych. U yteczno serwisów i aplikacji internetowych. Dost pno serwisów i aplikacji internetowych. Ocena jako ci interfejsów oprogramowania. Zaliczenie cz ci wykładowej przedmiotu.</p>				
Metody kształcenia	Wykład z prezentacja multimedialn . wiczenia laboratoryjne polegaj ce na wykonaniu dokumentacji projektowej oraz implementacji przykładowej strony internetowej pod k tem zastosowanych interfejsów.			

Metody weryfikacji efektów uczenia się		Nr efektu uczenia się z sylabusu
	<b>EGZAMIN PISEMNY</b>	<b>EP1,EP2,EP3,EP4,EP5,EP6,EP7,EP8</b>
	<b>SPRAWDZIAN</b>	<b>EP1,EP2,EP3,EP8</b>
	<b>PROJEKT</b>	<b>EP4,EP5,EP6,EP7</b>
Metody i formy weryfikacji efektów uczenia się mogą zostać zmienione dla studentów ze szczególnymi potrzebami na warunkach i zasadach określonych w Regulaminie Studiów Uniwersytetu Szczecińskiego.		
Forma i warunki zaliczenia	Zaliczenie laboratoriów: ocena wyliczona na podstawie punktów zdobytych za zadania realizowane podczas zajęć (50%) oraz punktów zdobytych za przygotowanie projektu indywidualnego (50%). Zaliczenie wykładów: pisemne zaliczenie części wykładowej.	
	Zasady wyliczania oceny z przedmiotu	
	Ocena końcowa z przedmiotu to średnia z ocen uzyskanych w trakcie zajęć laboratoryjnych oraz zaliczenia części wykładowej.	
<b>Łączny nakład pracy studenta w godz.</b>	<b>125</b>	
<b>Liczba punktów ECTS</b>	<b>5</b>	



# SYLABUS

Moduł: <b>Wykład ogólnouczelniany [moduł]</b>				
Nazwa przedmiotu: <b>przedmiot do wyboru (OGÓLNOUCZELNIANE)</b>			Kod przedmiotu: <b>EFZ119AIJ3433_39S</b>	
Nazwa kierunku: <b>informatyka w biznesie</b>				
Forma studiów: <b>I stopnia lic., stacjonarne</b>		Profil kształcenia: <b>ogólnoakademicki</b>		Specjalno : 
Rok: <b>2</b>	Semestr: <b>3</b>	Status przedmiotu: <b>fakultatywny</b>		J zyk przedmiotu: <b>semestr: 3 - j zyk polski</b>
<b>EFEKTY UCZENIA SI</b>				
<b>Kategoria</b>	<b>Lp</b>	<b>KOD</b>	<b>Opis efektu</b>	<b>Odniesienie do efektów dla programu</b>
wiedza	<b>1</b>	<b>EP1</b>	<b>Pozyskanie wiedzy z zakresu kierunku</b>	<b>K_W01</b>
<b>TRE CI PROGRAMOWE ZAJ I KONSULTACJI</b>				
<b>Przedstawienie problematyki wykładu i wymogów zaliczenia przedmiotu. Podanie literatury i ródeł wykorzystanych w trakcie wykładu, odesłanie studenta do literatury uzupełniającej. Prezentacja zagadnień szczegółowych w ramach treści wykładu monograficznego. Podsumowanie i konkluzje końcowe.</b>				
Metody kształcenia	<b>wykład</b>			
Metody weryfikacji efektów uczenia się				Nr efektu uczenia się z sylabusu
	<b>KOLOKWIUM</b>			<b>EP1</b>
	Metody i formy weryfikacji efektów uczenia się mogą zostać zmienione dla studentów ze szczególnymi potrzebami na warunkach i zasadach określonych w Regulaminie Studiów Uniwersytetu Szczecińskiego.			
Forma i warunki zaliczenia	<b>Uzyskanie pozytywnej oceny z kolokwium</b>			
	Zasady wyliczania oceny z przedmiotu			
	<b>ocena z przedmiotu jest równa ocenie z zaliczenia wykładów</b>			
<b>Ł CZNY nakład pracy studenta w godz.</b>		<b>25</b>		
<b>Liczba punktów ECTS</b>		<b>1</b>		

# SYLABUS

Moduł: <b>Wykład ogólnouczelniany [moduł]</b>				
Nazwa przedmiotu: <b>przedmiot do wyboru (OGÓLNOUCZELNIANE)</b>			Kod przedmiotu: <b>EFZ119AIJ3433_40S</b>	
Nazwa kierunku: <b>informatyka w biznesie</b>				
Forma studiów: <b>I stopnia lic., stacjonarne</b>		Profil kształcenia: <b>ogólnoakademicki</b>		Specjalno : 
Rok: <b>2</b>	Semestr: <b>4</b>	Status przedmiotu: <b>fakultatywny</b>		J zyk przedmiotu: <b>semestr: 4 - j zyk polski</b>
<b>EFEKTY UCZENIA SI</b>				
<b>Kategoria</b>	<b>Lp</b>	<b>KOD</b>	<b>Opis efektu</b>	<b>Odniesienie do efektów dla programu</b>
wiedza	<b>1</b>	<b>EP1</b>	<b>Pozyskanie wiedzy z zakresu wiedzy dotyczej tematyki kierunku</b>	<b>K_W01</b>
<b>TRE CI PROGRAMOWE ZAJ I KONSULTACJI</b>				
<b>Przedstawienie problematyki wykładu i wymogów zaliczenia przedmiotu. Podanie literatury i ródeł wykorzystanych w trakcie wykładu, odesłanie studenta do literatury uzupełniającej. Prezentacja zagadnień szczegółowych w ramach treści wykładu monograficznego. Podsumowanie i konkluzje końcowe.</b>				
Metody kształcenia	<b>wykład</b>			
Metody weryfikacji efektów uczenia się				Nr efektu uczenia się z sylabusu
	<b>KOLOKWIUM</b>			<b>EP1</b>
	Metody i formy weryfikacji efektów uczenia się mogą zostać zmienione dla studentów ze szczególnymi potrzebami na warunkach i zasadach określonych w Regulaminie Studiów Uniwersytetu Szczecińskiego.			
Forma i warunki zaliczenia	<b>Uzyskanie pozytywnej oceny z kolokwium</b>			
	Zasady wyliczania oceny z przedmiotu			
	<b>Ocena z przedmiotu jest równa ocenie z zaliczenia wykładów</b>			
<b>Ł. CZNY nakład pracy studenta w godz.</b>		<b>25</b>		
<b>Liczba punktów ECTS</b>		<b>1</b>		

# SYLABUS

Nazwa przedmiotu: <b>przeds i biorczo (PODSTAWOWE)</b>		Kod przedmiotu: <b>US119AIJ2713_3S</b>	
Nazwa kierunku: <b>informatyka w biznesie</b>			
Forma studiów: <b>I stopnia lic., stacjonarne</b>		Profil kształcenia: <b>ogólnoakademicki</b>	Specjalno : 
Rok: <b>1</b>	Semestr: <b>1</b>	Status przedmiotu: <b>obowi zkowy</b>	J zyk przedmiotu: <b>semestr: 1 - j zyk polski</b>

## EFEKTY UCZENIA SI

Kategoria	Lp	KOD	Opis efektu	Odniesienie do efektów dla programu
wiedza	1	EP1	Posiada wiedz w zakresie istoty przeds i biorczo ci, funkcji zarz dzania przeds i biorczego w biznesie oraz genezy neuroprzeds i biorczo ci	K_W07 K_W08 K_W13
umiej tno ci	1	EP2	potrafi zaplanowa proces wykorzystania szansy przeds i biorczej, która jest odzwierciedlona w procesie tworzenia i zarz dzania własnym przeds i biorstwem lub te w procesie zmiany jednostki w danym otoczeniu	K_U03 K_U08 K_U10
kompetencje społeczne	1	EP3	potrafi budowa partnerskie relacje z innymi oraz podejmowa efektywn współprac	K_K02 K_K04

## TRE CI PROGRAMOWE ZAJ I KONSULTACJI

**Wprowadzenie do przedmiotu.** Klasyczne i neoklasyczne teorie przeds i biorczo ci. Determinanty ekonomiczne i pozaekonomiczne przeds i biorczo ci. Rodzaje i modele przeds i biorczo ci. Przeds i biorczo ci jako proces tworzenia start- upu. Przeds i biorcze zarz dzanie. Rola przeds i biorczo ci w tworzeniu innowacji. Cechy i kompetencje współczesnego przeds i biorcy. Neuroprzeds i biorczo . Kirznerowski pierwiastek przeds i biorczy jakoródło pomysłów na biznes?. Istota planowania wykorzystania szansy biznesowej.ródła finansowania tworzenia starupu. Business Model Canvas jako metoda zarz dzania przeds i biorczego biznesem. Design thinking jako proces przeds i biorczy tworzenia innowacji. Instytucje otoczenia biznesu wpieraj ce rozwój przeds i biorczo ci. Rola mózgu w kreowaniu i wykorzystywaniu szans przeds i biorczych.

Metody kształcenia	prezentacja multimedialna praca w grupach dyskusja	
Metody weryfikacji efektów uczenia si		Nr efektu uczenia si z sylabusu
	<b>ZAJ CIA PRAKTYCZNE (WERYFIKACJA POPRZEZ OBSERWACJ )</b>	<b>EP1,EP2,EP3</b>
Metody i formy weryfikacji efektów uczenia si mog zosta zmienione dla studentów ze szczególnymi potrzebami na warunkach i zasadach okre lonych w Regulaminie Studiów Uniwersytetu Szczeci skiego.		
Forma i warunki zaliczenia	<p><b>Forma i warunki zaliczenia wicze :</b> ocena zaliczeniowa ustalana jest na podstawie ocen cz stkowych otrzymywanych w trakcie semestru za okre lone dziaania i prace studenta: - Zaliczenie pisemne 50% oceny - w formie około 5 pyta otwartych, z zakresu teoretycznej cz ci materiału, testuje osi gni cie efektów kształcenia w zakresie wiedzy. - Projekt grupowy 50 % oceny - przygotowanie projektu z zakresu przeds i biorczo ci akademickiej.</p> <p>Na ocen przygotowania projektu wpływa: innowacyjno pomysłu, racjonalno planu, przejrzysto prezentacji, zaangażowanie wszystkich członków grupy. Projekt testuje osi gni cie efektów kształcenia w zakresie wiedzy, umiej tno ci i postaw.</p> <p><b>Warunkiem otrzymania zaliczenia jest uzyskanie pozytywnych ocen z zaliczenia pisemnego oraz projektu.</b></p> <p><b>Forma i warunki zaliczenia wykładu:</b> - kolokwium pisemne testuj ce wiedz studentów w zakresie znajomo ci tre ci merytorycznych i praktycznych omawianych zarówno w ramach wykładów, jak i wicze oraz zalecanej literatury (100% oceny) zawieraj cy pytania otwarte.</p>	
	Zasady wyliczania oceny z przedmiotu	

Ocena z przedmiotu stanowi średni arytmetyczny z ocen otrzymanych przez studenta zaliczenia i egzaminu.

Zasady zaokrąglenia oceny

- 4,510 ? 5,0 - bardzo dobry (5,0)

? 4,260 ? 4,509 - dobry plus (4,5)

? 3,760 ? 4,259 - dobry (4,0)

? 3,260 ? 3,759 - dostateczny plus (3,5)

? do 3,259 - dostateczny (3,0)

Ł. CZNY nakład pracy studenta w godz.	75
Liczba punktów ECTS	3

# SYLABUS

Nazwa przedmiotu: <b>psychologia w zarz dzaniu (OGÓLNOUCZELNIANE)</b>			Kod przedmiotu: <b>EFZ119AIJ3433_1S</b>	
Nazwa kierunku: <b>informatyka w biznesie</b>				
Forma studiów: <b>I stopnia lic., stacjonarne</b>		Profil kształcenia: <b>ogólnoakademicki</b>		Specjalno :
Rok: <b>1</b>	Semestr: <b>2</b>	Status przedmiotu: <b>obowi zkowy</b>		J zyk przedmiotu: <b>semestr: 2 - j zyk polski</b>
<b>EFEKTY UCZENIA SI</b>				
<b>Kategoria</b>	<b>Lp</b>	<b>KOD</b>	<b>Opis efektu</b>	<b>Odniesienie do efektów dla programu</b>
wiedza	1	EP1	01. Student definiuje najwa niejsze poj cia z zakresu psychologii, w tym z zakresu psychologii zarz dzania (m.in. klimat organizacji, wypalenie zawodowe, stres, system motywacyjny).	K_W01
	2	EP2	02. Student ma wiedz na temat tego czym jest osobowo i w jaki sposób wpływa ona na procesy postrzegania, motywowania, komunikowania si i uczenia si człowieka.	K_W08
	3	EP3	03. Student zna koncepcje i style przywództwa.	K_W11
umiej tno ci	1	EP4	04. Student umie dostosowa styl kierowania do warunków funkcjonowania organizacji.	K_U01 K_U11
	2	EP5	05. Student umie rozwi zywa konflikty.	K_U01
	3	EP6	06. Student potrafi poradzi sobie w sytuacjach stresowych	K_U01
kompetencje społeczne	1	EP7	07. Student jest gotowy wykorzysta swoj wiedz w rozwi zywaniu problemów zarz dzania w obszarze psychologii a tak e inicjowa działania grupy w tym celu	K_K02 K_K04
	2	EP8	08. W warunkach wysokiego poziomu stresu student jest gotów do wykorzystania swojej wiedzy, dost pnych ródeł literatury oraz opinii ekspertów a tak e ich krytycznej analizy	K_K01 K_K02
<b>TRE CI PROGRAMOWE ZAJ I KONSULTACJI</b>				
Psychologia a zarz dzanie ? wprowadzenie. Dynamika małych grup ?formy małych grup, grupy zadaniowe, procesy formowania si grup oraz orientacji na zadanie, role społeczne a grupa. Grupa społeczna: rodzaje grup, spójno grup, funkcje grup. Przywództwo w grupie ?formy przywództwa oraz ich konsekwencje dla grupy. Przedstawienie psychologicznej koncepcji osobowo ci i mo liwo ci wykorzystania w procesie kierowania zespołem pracowniczym wiadomo ci z zakresu indywidualnych cech osobowo ciowych pracowników. Komunikacja w grupie i organizacji ?modele, konsekwencje, bariery komunikacyjne. Konflikty oraz sposoby rozwi zywania sytuacji konfliktowych. Konflikty grupowe i ich typy. Wpływ społeczny: konformizm, poslusze stwo, mechanizmy wywierania wpływ. Zdrowie i stres: strategie radzenia sobie w stresie, style radzenia sobie, stres jako nast pstwo chorób, psychologia zdrowia.				
Metody kształcenia	prezentacja multimedialna, praca w grupach, dyskusja			
Metody weryfikacji efektów uczenia si				Nr efektu uczenia si z sylabusa
	KOLOKWIUM			EP1,EP2,EP3
	PROJEKT			EP1,EP2,EP3,EP4,EP7
	ZAJ CIA PRAKTYCZNE (WERYFIKACJA POPRZEZ OBSERWACJ )			EP5,EP6,EP7,EP8
Metody i formy weryfikacji efektów uczenia si mog zosta zmienione dla studentów ze szczególnymi potrzebami na warunkach i zasadach okre lonych w Regulaminie Studiów Uniwersytetu Szczeci skiego.				

Forma i warunki zaliczenia	Zaliczenie pisemne, kolokwium (50% oceny) - sprawdzian testuje osiągnięcia efektów kształcenia w zakresie wiedzy, obejmuje pytania opisowe (do 8 pytań). Praca w grupach, projekt (50% oceny) - weryfikuje umiejętności wykorzystania zdobytej wiedzy i kompetencje społeczne związane z pracą w grupie a także aktywność na zajęciach.
	Zasady wyliczania oceny z przedmiotu
	Ocena końcowa składa się : 50% oceny to kolokwium, 50% projekt
<b>Łączny nakład pracy studenta w godz.</b>	<b>50</b>
<b>Liczba punktów ECTS</b>	<b>2</b>

# SYLABUS

Moduł: <b>Moduł do wyboru 4 [moduł]</b>				
Nazwa przedmiotu: <b>risk management in information technology enabled business (zarządzanie ryzykiem w działalności gospodarczej opartej na technologiach informacyjnych) (KIERUNKOWE)</b>			Kod przedmiotu: <b>EFZ119AIJ3433_26S</b>	
Nazwa kierunku: <b>informatyka w biznesie</b>				
Forma studiów: <b>I stopnia lic., stacjonarne</b>		Profil kształcenia: <b>ogólnoakademicki</b>		Specjalność :
Rok: <b>3</b>	Semestr: <b>5</b>	Status przedmiotu: <b>fakultatywny</b>	Język przedmiotu: <b>semestr: 5 - j. język polski</b>	
<b>EFEKTY UCZENIA SI</b>				
Kategoria	Lp	KOD	Opis efektu	Odniesienie do efektów dla programu
wiedza	1	EP1	knows the business digital requirements	K_W07 K_W08
	2	EP2	understands e business risks	K_W14
	3	EP3	knows the IT application in business	K_W02 K_W13
umiejętności	1	EP4	can recognize, analyze and solve IT risk	K_U05
	2	EP5	can apply risk management digital tools	K_U03 K_U05
	3	EP6	can be able to manage risk and people	K_U05 K_U10
kompetencje społeczne	1	EP7	is ready to solve problems with decision	K_K01 K_K02
	2	EP8	is ready to initiate social activities	K_K03 K_K04
	3	EP9	is ready to analyze and apply ethics	K_K05
<b>TREŚCI PROGRAMOWE ZAJĘĆ I KONSULTACJI</b>				
Risk with its different types. Analyzing, and categorizing risk. Identification, and response to risk. Measurement of risk. Tools and techniques to mitigate risk. Risk management process in IT enabled business. Self-assessment tool for risk management. Assessment and prediction of risk. Discussion to create a list of possible risks. A practical approach to analyzing risk. Case study to understand risk. Presentation on risk in business globally. Risk assessment tools comparison. Role play to take decision on risk situation. Game to identify and evaluate risk. Risk response and treatment hand on experience.				
Metody kształcenia	Wykład z wykorzystaniem prezentacji multimedialnych.  wiczenia praktyczne: ukazujące zastosowanie wybranych narzędzi			
Metody weryfikacji efektów uczenia się				Nr efektu uczenia się z sylabusu
	<b>KOŁOKWIUM</b>			<b>EP1,EP2,EP3,EP4,EP5,EP6,EP7,EP8,EP9</b>
Metody i formy weryfikacji efektów uczenia się mogą zostać zmienione dla studentów ze szczególnymi potrzebami na warunkach i zasadach określonych w Regulaminie Studiów Uniwersytetu Szczecińskiego.				

Forma i warunki zaliczenia	<b>Form and conditions of passing: - written test</b>	
	Zasady wyliczania oceny z przedmiotu	
	<b>The final grade for the subject is the arithmetic mean of the grades obtained from completing the exercises and lectures</b>	
<b>Ł CZNY nakład pracy studenta w godz.</b>	<b>100</b>	
<b>Liczba punktów ECTS</b>	<b>4</b>	



# SYLABUS

Nazwa przedmiotu: <b>seminarium dyplomowe (KIERUNKOWE)</b>		Kod przedmiotu: <b>EFZ119AIJ3433_38S</b>		
Nazwa kierunku: <b>informatyka w biznesie</b>				
Forma studiów: <b>I stopnia lic., stacjonarne</b>		Profil kształcenia: <b>ogólnoakademicki</b>	Specjalno : 	
Rok: <b>2, 3</b>	Semestr: <b>4, 5, 6</b>	Status przedmiotu: <b>fakultatywny</b>	J zyk przedmiotu: <b>semestr: 4 - j zyk polski, semestr: 5 - j zyk polski, semestr: 6 - j zyk polski</b>	
<b>EFEKTY UCZENIA SI</b>				
<b>Kategoria</b>	<b>Lp</b>	<b>KOD</b>	<b>Opis efektu</b>	<b>Odniesienie do efektów dla programu</b>
wiedza	1	EP1	zna metodologi pracy naukowej w zakresie potrzebnym do napisania pracy licencjackiej	K_W01
umiejtnoci	1	EP2	potrafi stosowa metody ilo ciowe i jako ciowe w rozwi zywaniu problemów badawczych z zakresu informatyki w biznesie oraz zawiera je w formie opracowa pisemnych	K_U03 K_U09
kompetencje społeczne	1	EP3	jest gotów do pozyskiwania adekwatnych danych w celu rozwi zania problemu poznawczego	K_K01
<b>TRE CI PROGRAMOWE ZAJ I KONSULTACJI</b>				
<p><b>Cel, zakres i przedmiot seminarium. Omówienie podstawowych poj zwi zanych z metodologi i przebiegiem badania naukowego. Okre lenie problematyki badawczej i tematu (tytułu) pracy wraz z uzasadnieniem. Opis zasad konstrukcji planu pracy. Dyskusja o literaturze przedmiotu i ródlach pozyskania danych. Prezentacja samodzielnie przygotowanych planów pracy dyplomowej. Prezentacja zasad pisarstwa naukowego oraz wymaga stawianych tekstowi pracy (technika pisania pracy dyplomowej). Dyskusja nad wyborem metod i sformułowaniem tre ci rozdziału zawieraj cego aspekty metodologiczne. Prezentacja rozdziałów pracy o charakterze teoretycznym. Dyskusja nad pisanymi fragmentami pracy.</b></p>				
Metody kształcenia	Prezentacja zagadnie metodycznych z wykorzystaniem rzutnika multimedialnego oraz dyskusja na tematy poruszane w trakcie seminariów			
Metody weryfikacji efektów uczenia si				Nr efektu uczenia si z sylabusu
	PREZENTACJA			EP1
	PRACA DYPLOMOWA			EP1,EP2,EP3
Metody i formy weryfikacji efektów uczenia si mog zosta zmienione dla studentów ze szczególnymi potrzebami na warunkach i zasadach okre lonych w Regulaminie Studiów Uniwersytetu Szczeci skiego.				
Forma i warunki zaliczenia	<p><b>Przedmiot ko czy si zaliczeniem:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- w semestrze 4 na podstawie prezentacji wybranego obszaru badawczego zwi zanego ze specjalno ci studiów oraz sformułowanego tematu i planu pracy badawczej;</li> <li>- w semestrze 5 na podstawie prezentacji na temat wybranej metody zbierania lub przetwarzania informacji oraz po akceptacji cz ci teoretycznej pracy dyplomowej</li> <li>- w 6 semestrze: po akceptacji napisanej pracy dyplomowej</li> </ul>			
	Zasady wyliczania oceny z przedmiotu			
	Zasady ustalania oceny z przedmiotu sa ustalane indywidualne przez poszczególnych promotorów i podawane do wiadomo ci studentów na pierwszych zaj ciach			
<b>Ł CZNY nakład pracy studenta w godz.</b>		<b>250</b>		
<b>Liczba punktów ECTS</b>		<b>10</b>		

# SYLABUS

Moduł: <b>Moduł do wyboru 1 [moduł]</b>				
Nazwa przedmiotu: <b>services management in digital world (zarządzanie usługami w świecie cyfrowym) (KIERUNKOWE)</b>			Kod przedmiotu: <b>EFZ119AIJ3433_19S</b>	
Nazwa kierunku: <b>informatyka w biznesie</b>				
Forma studiów: <b>I stopnia lic., stacjonarne</b>		Profil kształcenia: <b>ogólnoakademicki</b>		Specjalność:
Rok: <b>2</b>	Semestr: <b>4</b>	Status przedmiotu: <b>fakultatywny</b>		Język przedmiotu: <b>semestr: 4 - j. język polski</b>
<b>EFEKTY UCZENIA SI</b>				
Kategoria	Lp	KOD	Opis efektu	Odniesienie do efektów dla programu
wiedza	1	EP1	knows the digital application	K_W09 K_W13
	2	EP2	understands service industry	K_W10 K_W14
	3	EP3	knows the service management tools	K_W02 K_W04
umiejętności	1	EP4	can be capable to solve service problems	K_U03
	2	EP5	can apply digital tools in services	K_U04 K_U06 K_U07
	3	EP6	can be able to manage people	K_U11
kompetencje społeczne	1	EP7	is ready to interact with society	K_K04
	2	EP8	is ready to think for the welfare people	K_K03
	3	EP9	Is ready to manage people with decisions	K_K01 K_K02
<b>TREŚCI PROGRAMOWE ZAJĘCIA I KONSULTACJI</b>				
<p><b>Transforming services industry and digital world. Digital System, Society and Business. Service industry management in digitization. SWOT analysis of services management. People, process, capacity and delivery management. Importance of data in changing service industry. Digital tools and techniques in service design reforms. Service failure and recovery for customer satisfaction. Group management exercise. Case study presentation online group management. An activity to manage services. Case study to understand services management. Discussion service industry perception. Presentation current days services. Role play managing services among groups. Activity services organization categorization. Exercise comparison of services organizations. Game to build competence for people management. Presentation process designing for services industry. Activity service design analysis and categorization. Evaluating service capacity and delivery structures. Case analysis on service failure and recovery. Assessment customer satisfaction.</b></p>				
Metody kształcenia	<p>Lecture with the use of multimedia presentations.</p> <p><b>Practical exercises: showing the use of selected tools</b></p>			
Metody weryfikacji efektów uczenia się				Nr efektu uczenia się z sylabusu
	<b>KOŁOKWIUM</b>			<b>EP1,EP2,EP3,EP4,EP5,EP6,EP7,EP8,EP9</b>
<p>Metody i formy weryfikacji efektów uczenia się mogą zostać zmienione dla studentów ze szczególnymi potrzebami na warunkach i zasadach określonych w Regulaminie Studiów Uniwersytetu Szczecińskiego.</p>				

Forma i warunki zaliczenia	<b>Form and conditions of passing: - written test</b>	
	Zasady wyliczania oceny z przedmiotu	
	<b>The final grade for the subject is the arithmetic mean of the grades obtained from completing the exercises and lectures.</b>	
<b>Ł CZNY nakład pracy studenta w godz.</b>	<b>100</b>	
<b>Liczba punktów ECTS</b>	<b>4</b>	

# SYLABUS

Nazwa przedmiotu: <b>statystyka (PODSTAWOWE)</b>		Kod przedmiotu: <b>US119AIJ2856_20S</b>		
Nazwa kierunku: <b>informatyka w biznesie</b>				
Forma studiów: <b>I stopnia lic., stacjonarne</b>		Profil kształcenia: <b>ogólnoakademicki</b>	Specjalno : 	
Rok: <b>2</b>	Semestr: <b>3</b>	Status przedmiotu: <b>obowi zkowy</b>	J zyk przedmiotu: <b>semestr: 3 - j zyk polski</b>	
<b>EFEKTY UCZENIA SI</b>				
Kategoria	Lp	KOD	Opis efektu	Odniesienie do efektów dla programu
wiedza	1	EP1	<b>zna metody analizowania, diagnozowania i prognozowania prawidłowo ci zjawisk i procesów społeczno-gospodarczych w tym szczególnie dotycz cych działalno ci gospodarczej, podstaw teorii wnioskowania statystycznego</b>	<b>K_W01 K_W04</b>
umiej tno ci	1	EP2	<b>potrafi analizowa prawidłowo ci statystyczne, diagnozowa i prognozowa zjawiska i procesy biznesowe z wykorzystaniem metod i narz dzi statystycznych i informatycznych oraz potrafi formułowa zjawiska ekonomiczne w j zyku matematycznym</b>	<b>K_U03</b>
kompetencje społeczne	1	EP3	<b>ma wiadomo ró norodno ci ródeł pozyskiwania informacji, jest gotów do krytycznej analizy dost pnych informacji, jest gotów do współdziałania w przygotowaniu projektu dotycz cego analizy danych ilo ciowych</b>	<b>K_K01</b>
<b>TRE CI PROGRAMOWE ZAJ I KONSULTACJI</b>				
<p><b>Wprowadzenie do statystyki - rodzaje bada statystycznych, definicja jednostki i zbiorowo ci statystycznej, przedmiot bada statystycznych, rodzaje cech, sposoby prezentacji materiału statystycznego. Charakterystyka zbiorowo ci opisanej jednowymiarowo - miary tendencji centralnej, miary zróżnicowania, miary asymetrii w szeregach szczegółowym i rozdzielczych. Charakterystyka zbiorowo ci opisanej dwuwymiarowo - analiza współzależności: współczynniki korelacji i regresja dla danych w tablicy i szeregu korelacyjnym. Charakterystyka zmian w czasie zjawisk ekonomicznych i społecznych - indeksy, przyrosty, trend. Wprowadzenie do wnioskowania statystycznego. Wprowadzenie do funkcji statystycznych w programie EXCEL - tworzenie tabel z szeregów statystycznych. Prezentacja graficzna - tworzenie wykresów dla danych w różnych szeregach statystycznych. Analiza struktury - wykorzystanie funkcji statystycznych w EXCELU, wyznaczanie parametrów opisowych w zależności od rodzaju szeregu statystycznego. Analiza współzależności - wykorzystanie funkcji statystycznych w EXCELU, wyznaczanie współczynników korelacji, regresji liniowej. Analiza szeregów czasowych z zastosowaniem EXCELA - indeksy i przyrosty, średnie tempo zmian, wyznaczanie trendu. Wnioskowanie statystyczne. Inne programy obliczeniowe (Statistica), prezentacja funkcji.</b></p>				
Metody kształcenia	<b>Przedmiot obejmuje wykłady (omówienie podstaw teoretycznych z wykorzystaniem prezentacji sposobów bada zjawisk społeczno-ekonomicznych) i laboratoria (analiza danych z wykorzystaniem funkcji EXCELA).</b>			
Metody weryfikacji efektów uczenia si				Nr efektu uczenia si z sylabusu
	<b>KOLOKWIUM</b>			<b>EP1,EP2,EP3</b>
	<b>SPRAWDZIAN</b>			<b>EP1</b>
	<b>PRACA PISEMNA/ ESEJ/ RECENZJA</b>			<b>EP1,EP2,EP3</b>
Metody i formy weryfikacji efektów uczenia si mog zosta zmienione dla studentów ze szczególnymi potrzebami na warunkach i zasadach określonych w Regulaminie Studiów Uniwersytetu Szczecińskiego.				
Forma i warunki zaliczenia	<b>Zaliczenie wicze laboratoryjnych: pozytywna ocena kolokwium i pracy zespołowej. Na ocenę wpływają oceny z kolokwium w 80% i pracy w 20%. Kolokwium musi by zaliczone na minimum 60%. Zaliczenie wykładu: uzyskanie minimum 60% punktów ze sprawdzianu.</b>			
	Zasady wyliczania oceny z przedmiotu			
	<b>Na ocenę z przedmiotu wpływają oceny z zaliczenia wicze laboratoryjnych i zaliczenia wykładu; po 50%. Każda forma musi by oceniona pozytywnie.</b>			

Ł CZNY nakład pracy studenta w godz.	125
Liczba punktów ECTS	5

# SYLABUS

Moduł: <b>Moduł do wyboru 3 [moduł]</b>				
Nazwa przedmiotu: <b>systemy analityki internetowej (KIERUNKOWE)</b>			Kod przedmiotu: <b>EFZ119AIJ3433_24S</b>	
Nazwa kierunku: <b>informatyka w biznesie</b>				
Forma studiów: <b>I stopnia lic., stacjonarne</b>		Profil kształcenia: <b>ogólnoakademicki</b>	Specjalno :	
Rok: <b>3</b>	Semestr: <b>5</b>	Status przedmiotu: <b>fakultatywny</b>	J zyk przedmiotu: <b>semestr: 5 - j zyk polski</b>	
<b>EFEKTY UCZENIA SI</b>				
Kategoria	Lp	KOD	Opis efektu	Odniesienie do efektów dla programu
wiedza	1	EP1	<b>posiada wiedz na temat metod prowadzenia analityki biznesowej w szczególno ci w obszarze serwisów internetowych</b>	<b>K_W05 K_W09</b>
umiej tno ci	1	EP2	<b>potrafi konfigurowa narz dzia analityki internteowej i analizowa uzyskane raporty dotycz ce efektywno ci i skuteczno ci serwisów www i prowadzonych działa marketingowych</b>	<b>K_U03 K_U06</b>
kompetencje społeczne	1	EP3	<b>jest gotów podejmowa decyzje biznesowe i ocenia ich skutki z wykorzystaniem narz dzi analityki biznesowej i internetowej</b>	<b>K_K02 K_K03</b>
<b>TRE CI PROGRAMOWE ZAJ I KONSULTACJI</b>				
<p><b>Podstawy prowadzenia i zastosowania analityki biznesowej. Wprowadzenie do analityki internetowej. Analiza interakcji u ytkowników z interfejsem i zawarto ci stron www. Analityka mediów społeczno ciowych. Analiza informacji o sentymencie u ytkowników wzgl dem firm, marek, produktów. Pozyskiwanie opinii klientów i ich analiza. Zastosowanie testów A/B, segemetnacja i profilowanie u ytkowników. Analiza zachowania u ytkowników strony internetowej z wykorzystaniem logów serwerów www. Konfiguracja witryny do ledzenia z wykorzystaniem Google Analytics. Obsługa interfejsu Google Analytics. Standardowe raporty Google Analytics. Definiowanie celów w Google Analytics. Definiowanie i pomiar atrybucji. Zaawansowane analizy z wykorzystaniem Google Analytics. Analityka internetowa w mediach społeczno ciowych. Analiza zachowania u ytkowników w obr bie wirtyny www i interakcji z ni . Analiza efektywno ci e-mail marketingu. Pozyskiwanie opinii klientów i ich analiza. Pomiary u yteczno ci serwisów internetowych.</b></p>				
Metody kształcenia	<b>Wykłady z wykorzystaniem prezentacji multimedialnych, Zaj cia laboratoryjne z wykorzystaniem wybranego oprogramowania do prowadzenia analityki internetowej</b>			
Metody weryfikacji efektów uczenia si				Nr efektu uczenia si z sylabusu
	<b>EGZAMIN PISEMNY</b>			<b>EP1,EP3</b>
	<b>PROJEKT</b>			<b>EP1,EP2,EP3</b>
	<b>ZAJ CIA PRAKTYCZNE (WERYFIKACJA POPRZEZ OBSERWACJ )</b>			<b>EP1,EP2,EP3</b>
<b>Metody i formy weryfikacji efektów uczenia si mog zosta zmienione dla studentów ze szczególnymi potrzebami na warunkach i zasadach okre lonych w Regulaminie Studiów Uniwersytetu Szczeci skiego.</b>				
Forma i warunki zaliczenia	<b>Warunkiem zaliczenia laboratoriów jest uzyskanie oceny pozytywnej z projektu podsumowuj cego zdobyte umiej tno ci i widz .</b>			
	<b>Warunkiem zaliczenia wykładów jest uzyskanie pozytywnej z egzaminu w formie otwartych pyta</b>			
Zasady wyliczania oceny z przedmiotu				
<b>Ocena z przedmiotu obliczana jest jako rednia arytmetyczna oceny z laboratoriów i oceny z egzaminu.</b>				
<b>Ł CZNY nakład pracy studenta w godz.</b>		<b>125</b>		
<b>Liczba punktów ECTS</b>		<b>5</b>		

# SYLABUS

Moduł: <b>Moduł do wyboru 8 [moduł]</b>				
Nazwa przedmiotu: <b>systemy i platformy biznesu elektronicznego (KIERUNKOWE)</b>			Kod przedmiotu: <b>EFZ119AIJ3433_35S</b>	
Nazwa kierunku: <b>informatyka w biznesie</b>				
Forma studiów: <b>I stopnia lic., stacjonarne</b>		Profil kształcenia: <b>ogólnoakademicki</b>		Specjalno : 
Rok: <b>3</b>	Semestr: <b>6</b>	Status przedmiotu: <b>fakultatywny</b>		J zyk przedmiotu: <b>semestr: 6 - j zyk polski</b>
<b>EFEKTY UCZENIA SI</b>				
Kategoria	Lp	KOD	Opis efektu	Odniesienie do efektów dla programu
wiedza	1	EP1	Student zna zasady prowadzenia działalności biznesowej w Internecie oraz wykorzystywanych rozwiązań technicznych.	K_W05 K_W10
umiejętności	1	EP2	Potrafi wykorzystywać technologie internetowe do promocji działalności biznesowej.	K_U10
	2	EP3	Student posiada umiejętność doboru oprogramowania narzędziowego i aplikacyjnego dla prowadzenia biznesu elektronicznego.	K_U02
kompetencje społeczne	1	EP4	Jest gotów do wykorzystywania posiadanej wiedzy do rozwiązywania problemów związanych z tworzeniem rozwiązań wspierających działalność biznesową w Internecie.	K_K02
<b>TRECI PROGRAMOWE ZAJĘCIA I KONSULTACJE</b>				
<p>Modele i strategie biznesu elektronicznego (wstępna analiza rynku, nazwa i domena dla e-biznesu, dywersyfikacja w e-biznesie). Typy platform sklepu internetowego (struktura i użyteczność). Platformy aukcyjne, serwisy ogłoszeniowe (Sprzedaż na Amazon, eBayu, Allegro). Usługi świadczone elektronicznie. Marketing z wykorzystaniem wyszukiwarek internetowych. System zarządzania łańcuchem dostaw w biznesie elektronicznym. System zarządzania obsługą klientów w biznesie elektronicznym. Płatności w Internecie. Optymalizacja przez Google Analytics. E-biznes - zasady i aplikacje. Bezpieczeństwo systemów biznesu elektronicznego. Omówienie podstawowych terminów związanych z biznesem elektronicznym. Infrastruktura technologiczna i sprawa biznesu elektronicznego. Modele biznesu elektronicznego ? klasyfikacja, podział. Relacje pomiędzy podmiotami w biznesie elektronicznym. Strategia rozwoju budowy systemów biznesu elektronicznego. Systemy płatnicze w biznesie elektronicznym. Prawne aspekty prowadzenia biznesu elektronicznego.</p>				
Metody kształcenia	wiczenia praktyczne przy komputerach. Prezentacja multimedialna. Praca w grupach. Opracowanie projektu.			
Metody weryfikacji efektów uczenia się				Nr efektu uczenia się z sylabusu
	EGZAMIN PISEMNY			EP1
	PROJEKT			EP2,EP3,EP4
Metody i formy weryfikacji efektów uczenia się mogą zostać zmienione dla studentów ze szczególnymi potrzebami na warunkach i zasadach określonych w Regulaminie Studiów Uniwersytetu Szczecińskiego.				
Forma i warunki zaliczenia	Studenci oceniani są na podstawie wykonanych zadań i projektu indywidualnego na zajęciach laboratoryjnych. Udział w minimum 75% wymiaru godzinowego zajęć laboratoryjnych.			
	Zasady wyliczania oceny z przedmiotu			
	Ocena z przedmiotu to średnia arytmetyczna ocen.			
Łączny nakład pracy studenta w godz.		175		
Liczba punktów ECTS		7		





# SYLABUS

Nazwa przedmiotu: <b>systemy operacyjne i technologie sieciowe w biznesie (KIERUNKOWE)</b>			Kod przedmiotu: <b>EFZ119AIJ3433_6S</b>	
Nazwa kierunku: <b>informatyka w biznesie</b>				
Forma studiów: <b>I stopnia lic., stacjonarne</b>		Profil kształcenia: <b>ogólnoakademicki</b>		Specjalno : 
Rok: <b>1</b>	Semestr: <b>1</b>	Status przedmiotu: <b>obowi zkowy</b>		J zyk przedmiotu: <b>semestr: 1 - j zyk polski</b>
<b>EFEKTY UCZENIA SI</b>				
<b>Kategoria</b>	<b>Lp</b>	<b>KOD</b>	<b>Opis efektu</b>	<b>Odniesienie do efektów dla programu</b>
wiedza	1	EP1	Student zna i rozumie metody, technologie i narz dzia stosowane w konstrukcji i administrowaniu systemami operacyjnymi i sieciami komputerowymi.	K_W02
umiej tno ci	1	EP2	Student potrafi sprawnie wykonywa zadania administracyjne w systemach operacyjnych Windows i Windows Serwer	K_U02 K_U04
	2	EP3	Student potrafi konfigurowa proste sieci komputerowe i zaawansowane uslugi sieciowe	K_U04
kompetencje spoleczne	1	EP4	Student jest gotow do krytycznej oceny posiadanej wiedzy, rozumiej c jej znaczenie w rozwi zywaniu problemow z obszaru systemow operacyjnych i sieci komputerowych	K_K01
	2	EP5	Student jest gotow do odpowiedzialnego administrowania systemami operacyjnymi i sieciami komputerowymi	K_K04
<b>TRE CI PROGRAMOWE ZAJ I KONSULTACJI</b>				
<p>Podstawowe wiadomo ci o systemach operacyjnych i ich zastosowaniach biznesowych. Systemy plikow, kompresja i szyfrowanie danych. Administrowanie kontami u ytkownikow i grupami u ytkownikow. Autoryzacja i uprawnienia u ytkownikow. Podstawowe poj cia z zakresu sieci komputerowych, model OSI, rodzaje i topologie sieci. Model TCP/IP, adresacja IPv4 i IPv6. Urz dzenia sieciowe, przewodowe media transmisyjne. Sieci bezprzewodowe LAN i WAN. Instalacja i konfiguracja rodowiska wirtualizacji. Instalacja systemu operacyjnego Windows Serwer i konfiguracja pol czenia z systemem klienckim. Administracja systemem operacyjnym z poziomu konsoli tekstowej - podstawowe polecenia. Polecenia zarz dzania i administrowania sieci w konsoli tekstowej. Systemy plikow - MBR, GPT i boot sektor partycji. Systemy plikow - kompresja i szyfrowanie danych w systemie operacyjnym. Zarz dzanie kontami u ytkownikow i grupami. Zarz dzanie uprawnieniami u ytkownikow. Instalacja i konfiguracja uslugi domeny sieciowej. Dodawanie u ytkownikow domenowych i doł czanie komputerow klienckich do domeny. Instalacja i konfiguracja uslugi DHCP. Zarz dzanie serwerem DHCP. Instalacja i konfiguracja uslugi serwera plikow. Instalacja i konfiguracja uslugi serwera wydruku. Instalacja i konfiguracja roli serwera WWW i FTP. Instalacja i konfiguracja uslugi DNS. Instalacja i konfiguracja uslugi routingu. Instalacja i konfiguracja uslugi dost pu zdalnego. Konfiguracja wirtualnej sieci prywatnej.</p>				
Metody kształcenia	Wykład: prezentacja multimedialna wiczenia laboratoryjne: realizacja zada praktycznych.			
Metody weryfikacji efektów uczenia si				Nr efektu uczenia si z sylabusa
	EGZAMIN PISEMNY			EP1,EP2,EP3,EP4,EP5
	KOLOKWIUM			EP2,EP3,EP4,EP5
	Metody i formy weryfikacji efektów uczenia si mog zosta zmienione dla studentów ze szczególnymi potrzebami na warunkach i zasadach okre lonych w Regulaminie Studiów Uniwersytetu Szczeci skiego.			
Forma i warunki zaliczenia	Wykład: egzamin pisemny. Laboratorium: zaliczenie z ocen na podstawie redniej ocen z dwóch kolokwiiów w trakcie semestru, <u>przeprowadzonych w formie zada praktycznych wykonywanych na komputerze.</u>			
	Zasady wyliczania oceny z przedmiotu			
<b>Ocena z przedmiotu jest redni arytmetyczn ocen z egzaminu i laboratoriów</b>				

Ł CZNY nakład pracy studenta w godz.	125
Liczba punktów ECTS	5

# SYLABUS

Moduł: <b>Moduł do wyboru 2 [moduł]</b>				
Nazwa przedmiotu: <b>systemy zarządzania treścią (KIERUNKOWE)</b>			Kod przedmiotu: <b>EFZ119AIJ3432_22S</b>	
Nazwa kierunku: <b>informatyka w biznesie</b>				
Forma studiów: <b>I stopnia lic., stacjonarne</b>		Profil kształcenia: <b>ogólnoakademicki</b>		Specjalność:
Rok: <b>3</b>	Semestr: <b>5</b>	Status przedmiotu: <b>fakultatywny</b>		Język przedmiotu: <b>semestr: 5 - j. język polski</b>
<b>EFEKTY UCZENIA SI</b>				
Kategoria	Lp	KOD	Opis efektu	Odniesienie do efektów dla programu
wiedza	1	EP1	Zna typowe technologie dla systemów zarządzania treścią (CMS)	K_W06 K_W09
umiejętności	1	EP2	Umie wybrać odpowiedni system zarządzania treścią (CMS) oraz moduły rozszerzające jego możliwości.	K_U02 K_U04
kompetencje społeczne	1	EP3	Jest gotów do współdziałania w grupie projektowej tworzącej praktyczne rozwiązania internetowe	K_K02 K_K04
	2	EP4	Jest gotów do określenia możliwości budowy serwisów internetowych w określonej technologii (analiza istniejących rozwiązań) oraz w kontekście zakładanych wymagań użytkowników.	K_K01 K_K02
<b>TREŚCI PROGRAMOWE ZAJĘĆ I KONSULTACJI</b>				
Definicje, funkcje, zadania CMS. Funkcjonalność i rozszerzenia systemu CMS. Architektura CMS. Metodyka AGILE oraz metodyki klasyczne w tworzeniu CMS. Kontekst, zawartość, użytkownicy. Technologie, rozwiązania. Przegląd popularnych CMS. Analiza, wybór tematu i specyfikacji projektu. Instalacja i konfiguracja CMS w środowisku hostingowym. Konfiguracja serwisu: kategorie artykułów, rodzaje użytkowników. Szata graficzna serwisu oraz moduły podstawowe. Rozbudowa funkcjonalności serwisu (widgety, media, wtyczki). Moduły dodatkowe: galeria, forum dyskusyjne, social media i inne. Bezpieczeństwo systemu. Realizacja serwisu internetowego na potrzeby projektu. Prezentacja stworzonego serwisu.				
Metody kształcenia		Tworzenie serwisu WWW, Praca indywidualna oraz w grupach na zajęciach w laboratorium komputerowym, Wykład z wykorzystaniem prezentacji multimedialnej		
Metody weryfikacji efektów uczenia się				Nr efektu uczenia się z sylabusu
	KOŁOKWIUM			EP1,EP2
	PROJEKT			EP2,EP3,EP4
	ZAJĘCIA PRAKTYCZNE (WERYFIKACJA POPRZEZ OBSERWACJĘ)			EP1,EP2,EP3,EP4
Metody i formy weryfikacji efektów uczenia się mogą zostać zmienione dla studentów ze szczególnymi potrzebami na warunkach i zasadach określonych w Regulaminie Studiów Uniwersytetu Szczecińskiego.				
Forma i warunki zaliczenia	Do zaliczenia wymagane jest uzyskanie pozytywnych ocen z kolokwium oraz projektu z części laboratoryjnej wraz z oceną jakości pracy podczas laboratoriów.			
	Zasady wyliczania oceny z przedmiotu			
Waga oceny z kolokwium 50% Waga oceny z części laboratoryjnej 50%.				
Łączny nakład pracy studenta w godz.		125		
Liczba punktów ECTS		5		

# SYLABUS

Nazwa przedmiotu: <b>szkolenie BHP (INNE DO ZALICZENIA)</b>		Kod przedmiotu: <b>EFZ119AIJ3434_1S</b>		
Nazwa kierunku: <b>informatyka w biznesie</b>				
Forma studiów: <b>I stopnia lic., stacjonarne</b>		Profil kształcenia: <b>ogólnoakademicki</b>	Specjalno : 	
Rok: <b>1</b>	Semestr: <b>1</b>	Status przedmiotu: <b>obowi zkowy</b>	J zyk przedmiotu: <b>semestr: 1 - j zyk polski</b>	
<b>EFEKTY UCZENIA SI</b>				
Kategoria	Lp	KOD	Opis efektu	Odniesienie do efektów dla programu
wiedza	1	EP1	<b>Zna i rozumie prawne, organizacyjne i etyczne uwarunkowania wykonywania działalności zawodowej podczas kształcenia w uczelni wyższej.</b>	
umiejętności	1	EP2	<b>Potrafi identyfikować błędy i zaniedbania w praktyce.</b>	
	2	EP3	<b>Potrafi prowadzić podstawowe zabiegi resuscytacyjne, rozpoznawa zagrożenia i podejmować właściwe działania.</b>	
kompetencje społeczne	1	EP4	<b>Realizuje zadania w sposób zapewniający bezpieczeństwo własne i otoczenia, w tym przestrzega zasady bezpieczeństwa.</b>	
<b>TRE CI PROGRAMOWE ZAJ ĘCI I KONSULTACJI</b>				
<b>Regulacje prawne:</b> - Uregulowanie prawne dotyczące bezpieczeństwa pracy i ochrony zdrowia w prawodawstwie polskim i Unii Europejskiej, - Obowiązki uczelni, przełożonych w zakresie zapewnienia bezpiecznych i higienicznych warunków pracy i nauki, czynniki ergonomiczne w kształtowaniu warunków pracy, w tym normy higieniczne dla stałych pomieszczeń pracy. . Czynniki niebezpieczne fizyczne, biologiczne i chemiczne na zajęciach laboratoryjnych, pracowniach i zajęciach terenowych: - unikanie zagrożenia ze szczególnym uwzględnieniem środków ochrony zbiorowej i indywidualnej, - postępowanie powypadkowe (regulacje prawne, ubezpieczenia wypadkowe). Udzielanie pierwszej pomocy przedmedycznej w stanach nagłych, wypadku, obsługa apteczki pierwszej pomocy. Podstawy prawne w zakresie ochrony p.po., systemy wykrywania pożarów, substancje palne i wybuchowe, zapobieganie zagrożeniom pożarowym, postępowanie w czasie pożaru i innych miejscowych zagrożeniach, podręczny sprzęt gaśniczy, ewakuacja.				
Metody kształcenia	<b>Kurs e-learningowy</b>			
Metody weryfikacji efektów uczenia się				Nr efektu uczenia się z sylabusu
	<b>SPRAWDZIAN</b>			<b>EP1,EP2,EP3,EP4</b>
	Metody i formy weryfikacji efektów uczenia się mogą zostać zmienione dla studentów ze szczególnymi potrzebami na warunkach i zasadach określonych w Regulaminie Studiów Uniwersytetu Szczecińskiego.			
Forma i warunki zaliczenia	<b>Zaliczenie kursu e-learningowego z zakresu BHP - uzyskanie min 60% poprawnych odpowiedzi z testu.</b>			
	Zasady wyliczania oceny z przedmiotu			
	<b>Aby uzyskać zaliczenie kursu z zakresu BHP należy wskazać na te cele min. 60% poprawnych odpowiedzi.</b>			
<b>Łączny nakład pracy studenta w godz.</b>		<b>5</b>		
<b>Liczba punktów ECTS</b>		<b>0</b>		

# SYLABUS

Nazwa przedmiotu: <b>szkolenie biblioteczne (INNE DO ZALICZENIA)</b>		Kod przedmiotu: <b>US119AIJ2326_9S</b>		
Nazwa kierunku: <b>informatyka w biznesie</b>				
Forma studiów: <b>I stopnia lic., stacjonarne</b>		Profil kształcenia: <b>ogólnoakademicki</b>	Specjalno : 	
Rok: <b>1</b>	Semestr: <b>1</b>	Status przedmiotu: <b>obowi zkowy</b>	J zyk przedmiotu: <b>semestr: 1 - j zyk polski</b>	
<b>EFEKTY UCZENIA SI</b>				
Kategoria	Lp	KOD	Opis efektu	Odniesienie do efektów dla programu
wiedza	1	EP1	<b>01 prawne, organizacyjne i organizacyjne uwarunkowania korzystania z systemu biblioteczno-informacyjnego uczelni w ramach studiowanego kierunku studiów 02 korzystanie z zasobów systemu biblioteczno-informacyjnego uczelni zgodnie z obowi zyj cymi zasadami 03 realizacja potrzeb informacyjnych oraz zasad dost pu do zasobów systemu biblioteczno-informacyjnego uczelni w sposób nie utrudniaj cy dost pu innym u ytkownikom Biblioteki</b>	<b>K_W01 K_W14</b>
<b>TRE CI PROGRAMOWE ZAJ I KONSULTACJI</b>				
<b>Przedstawienie systemu biblioteczno-informacyjnego Biblioteki US.</b>				
Metody kształcenia	<b>wykład z prezentacj multimedialn , e-learning</b>			
Metody weryfikacji efektów uczenia si				Nr efektu uczenia si z sylabusu
	<b>EGZAMIN PISEMNY</b>			<b>EP1</b>
	Metody i formy weryfikacji efektów uczenia si mog zosta zmienione dla studentów ze szczególnymi potrzebami na warunkach i zasadach okre lonych w Regulaminie Studiów Uniwersytetu Szczeci skiego.			
Forma i warunki zaliczenia	<b>Zapoznanie si z prezentacj on-line, pozytywne zaliczenie testu</b>			
	Zasady wyliczania oceny z przedmiotu			
	<b>Uzyskanie minimum 60%</b>			
<b>Ł CZNY nakład pracy studenta w godz.</b>		<b>2</b>		
<b>Liczba punktów ECTS</b>		<b>0</b>		

# SYLABUS

Nazwa przedmiotu: <b>szkolenie e-learningowe (INNE DO ZALICZENIA)</b>		Kod przedmiotu: <b>EFZ119AIJ3605_8S</b>		
Nazwa kierunku: <b>informatyka w biznesie</b>				
Forma studiów: <b>I stopnia lic., stacjonarne</b>		Profil kształcenia: <b>ogólnoakademicki</b>	Specjalno : 	
Rok: <b>1</b>	Semestr: <b>1</b>	Status przedmiotu: <b>obowi zkowy</b>	J zyk przedmiotu: <b>semestr: 1 - j zyk polski</b>	
<b>EFEKTY UCZENIA SI</b>				
Kategoria	Lp	KOD	Opis efektu	Odniesienie do efektów dla programu
wiedza	1	EP1	zna podstawowe metody korzystania z narz dzi chmurowych Microsoft 365 do komunikacji wewn trz uczelni.	K_W07
	2	EP2	ma wiedz na temat zasad zaliczania przedmiotów prowadzonych z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległo	K_W14
	3	EP3	zna zasady poruszania si po platformie e-learningowej	K_W11
umiej tno ci	1	EP4	potrafi zalogowa si do platformy nauczania zdalnego	K_U12
	2	EP5	potrafi w formie elektronicznej skontaktowa si z wykładowc i pracownikami uczelni	K_U04
	3	EP6	potrafi odnale wła ciwy przedmiot wykładany online i przyst pi prawidłowo do egzaminu/zaliczenia online.	K_U04
kompetencje społeczne	1	EP7	posiada kompetencje współpracy i komunikacji z innymi studentami i wykładowcami w trybie pracy zdalnej	K_K03
<b>TRE CI PROGRAMOWE ZAJ I KONSULTACJI</b>				
<b>Obsługa platformy e-learningowej. Komunikacja elektroniczna na uczelni.</b>				
Metody kształcenia	<b>e-learning z wykorzystaniem platformy Moodle</b>			
Metody weryfikacji efektów uczenia si			Nr efektu uczenia si z sylabusu	
	<b>SPRAWDZIAN</b>		<b>EP1,EP2,EP3,EP4,EP5,EP6,EP7</b>	
Metody i formy weryfikacji efektów uczenia si mog zosta zmienione dla studentów ze szczególnymi potrzebami na warunkach i zasadach okre lonych w Regulaminie Studiów Uniwersytetu Szczeci skiego.				
Forma i warunki zaliczenia	<b>Zaliczenie bez oceny na podstawie wyników sprawdzianu w formie testu</b>			
	Zasady wyliczania oceny z przedmiotu			
	Uzyskanie co najmniej 60% poprawnych odpowiedzi			
<b>Ł CZNY nakład pracy studenta w godz.</b>		<b>2</b>		
<b>Liczba punktów ECTS</b>		<b>0</b>		

# SYLABUS

Nazwa przedmiotu: <b>techniki neuronauki poznawczej w biznesie (KIERUNKOWE)</b>			Kod przedmiotu: <b>EFZ119AIJ3433_16S</b>	
Nazwa kierunku: <b>informatyka w biznesie</b>				
Forma studiów: <b>I stopnia lic., stacjonarne</b>		Profil kształcenia: <b>ogólnoakademicki</b>		Specjalno :
Rok: <b>2</b>	Semestr: <b>4</b>	Status przedmiotu: <b>obowi zkowy</b>		J zyk przedmiotu: <b>semestr: 4 - j zyk polski</b>
<b>EFEKTY UCZENIA SI</b>				
Kategoria	Lp	KOD	Opis efektu	Odniesienie do efektów dla programu
wiedza	1	EP1	Zna zasady, metody, techniki i procedury post powania badawczego w naukach ekonomicznych oraz rozumie, jak wykorzysta narz dzia informatyczne i techniki neuronauki poznawczej w prowadzonych badaniach.	K_W01 K_W04 K_W05
umiej tno ci	1	EP2	Posiada umiej tno ci wykorzystywania narz dzi informatycznych do realizacji eksperymentów badawczych.	K_U04 K_U12
	2	EP4	Potrafi zaplanowa i przeprowadzi własny projekt badawczy, pracuj c w zespołach projektowych.	K_U10 K_U11
kompetencje społeczne	1	EP3	Jest gotów do analizy dost pnych ródeł wiedzy w zakresie prowadzonych bada eksperymentalnych oraz ponoszenia odpowiedzialno ci za decyzje podj te na wskutek uzyskanych wyników bada .	K_K04 K_K05
<b>TRE CI PROGRAMOWE ZAJ I KONSULTACJI</b>				
<b>Neuronauka poznawcza (wprowadzenie).</b> Charakterystyka procesów poznawczych. Budowa mózgu oraz sposoby przetwarzania w nim informacji. Czynniki wpływaj ce na podejmowanie decyzji biznesowych. Techniki neuronauki poznawczej i ich zastosowania w biznesie. Metody analizy i klasyfikacji danych psychofizycznych. Charakterystyka narz dzi pomiarowych. Projektowanie eksperymentu. Badanie u yteczno ci serwisów internetowych. Badanie skuteczno ci przekazu multimedialnego.				
Metody kształcenia	Wykład z prezentacj multimedialn . Realizacja praktycznych zada badawczych na laboratoriach, według opracowanych scenariuszy badawczych.			
Metody weryfikacji efektów uczenia si				Nr efektu uczenia si z sylabusu
	<b>KOŁOKWIUM</b>			EP1
	<b>PROJEKT</b>			EP2,EP3,EP4
Metody i formy weryfikacji efektów uczenia si mog zosta zmienione dla studentów ze szczególnymi potrzebami na warunkach i zasadach okre lonych w Regulaminie Studiów Uniwersytetu Szczeci skiego.				
Forma i warunki zaliczenia	Studenci oceniani s na podstawie wykonanych eksperymentów badawczych (projektów) na zaj ciach laboratoryjnych oraz wyników zaliczenia, składaj cego si z pyta sprawdzaj cych osi gni cie efektów kształcenia w zakresie wiedzy.			
	Zasady wyliczania oceny z przedmiotu			
Ocena z przedmiotu redni arytmetyczn oceny z laboratorium i oceny z wykładu.				
<b>Ł CZNY nakład pracy studenta w godz.</b>		<b>100</b>		
<b>Liczba punktów ECTS</b>		<b>4</b>		

# SYLABUS

Moduł: <b>Moduł do wyboru 1 [moduł]</b>				
Nazwa przedmiotu: <b>techniki twórczego rozwi zywania problemów gospodarczych (KIERUNKOWE)</b>			Kod przedmiotu: <b>EFZ119AIJ3432_20S</b>	
Nazwa kierunku: <b>informatyka w biznesie</b>				
Forma studiów: <b>I stopnia lic., stacjonarne</b>		Profil kształcenia: <b>ogólnoakademicki</b>		Specjalno :
Rok: <b>2</b>	Semestr: <b>4</b>	Status przedmiotu: <b>fakultatywny</b>		J zyk przedmiotu: <b>semestr: 4 - j zyk polski</b>
<b>EFEKTY UCZENIA SI</b>				
<b>Kategoria</b>	<b>Lp</b>	<b>KOD</b>	<b>Opis efektu</b>	<b>Odniesienie do efektów dla programu</b>
wiedza	1	EP1	Rozumie istot twórczo ci i kreatywno ci oraz ich znaczenie w biznesie.	K_W04
	2	EP2	Zna charakterystyk my lenia twórczego oraz osób twórczych w kontek cie nabywania umiej tno ci twórczego rozwi zywania problemów.	K_W08
umiej tno ci	1	EP3	Analizuje problemy gospodarcze i stosuje do nich wybrane techniki twórczego rozwi zywania problemów.	K_U01 K_U03
	2	EP4	Stosuje zasady konstruktywnego dialogu w grupie i potrafi grupowo twórczo rozwi zywa problemy i podejmuwa decyzje.	K_U11
kompetencje społeczne	1	EP5	Jest gotów wykorzysta posiadana wiedz do twórczego rozwi zywania problemów praktycznych.	K_K01
<b>TRE CI PROGRAMOWE ZAJ I KONSULTACJI</b>				
<p>Charakterystyka my lenia twórczego oraz osób twórczych w kontek cie nabywania umiej tno ci twórczego rozwi zywania problemów. Wst p do twórczego rozwi zywania problemów - odblokowanie własnej kreatywno ci. Proces twórczego rozwi zywania problemu. Ró nice między zespołowym a indywidualnym rozwi zywaniami problemów. Grupowe metody rozwi zywania problemów i podejmowania decyzji. Zasady konstruktywnego dialogu w grupie kreatywnej i tworzenie umysłu zbiorowego. Techniki stymulowania indywidualnej kreatywno ci. Analiza technik twórczego rozwi zywania problemów wyst puj cych w firmach (Przykłady praktycznego zastosowania wybranych technik). Techniki twórczego my lenia, inscenizacje (burza mózgów, kwestionowanie własnych przekona (łamanie zasad, co by było, gdyby), karty pomysłów, mapa my li, analiza pola sił, metoda E. de Bono i inne). Istota twórczo ci i kreatywno ci oraz ich znaczenie w biznesie. Idea organizacji kreatywnej. Proces twórczego my lenia w rozwi zywaniu problemów gospodarczych. Metody twórczego rozwi zywania problemów i ich klasyfikacja. Innowacja jako rezultat twórczo ci (pomysłowo ci). Generowanie pomysłów, ródła innowacyjnych pomysłów. Wizja jako warunek zmiany. Tworzenie wizji i jej przekazywanie oraz urzeczywistnianie. Warunki organizacyjne sprzyjaj ce kreatywno ci i innowacyjno ci oraz ich kształtowanie. Pobudzanie i zwi kszanie kreatywno ci jednostki i grupy. Trudno ci współczesnych przedsi biorstw w zakresie stosowania kreatywno ci.</p>				
Metody kształcenia	Prezentacja multimedialna, Analiza przypadków (Case study), Dyskusja, wiczenia indywidualne i grupowe.			
Metody weryfikacji efektów uczenia si				Nr efektu uczenia si z sylabusu
			PREZENTACJA	EP1,EP3,EP4
			PROJEKT	EP2,EP5
		ZAJ CIA PRAKTYCZNE (WERYFIKACJA POPRZEZ OBSERWACJ )	EP3,EP4,EP5	
Metody i formy weryfikacji efektów uczenia si mog zosta zmienione dla studentów ze szczególnymi potrzebami na warunkach i zasadach okre lonych w Regulaminie Studiów Uniwersytetu Szczeci skiego.				



Forma i warunki zaliczenia	Warunkiem zaliczenia wicze jest realizacja zada praktycznych podczas zaj oraz pozytywna ocena uzyskana z projektu. W ramach projektu ka dy z uczestników oceniany jest indywidualnie (oceny poszczególnych studentów mog si ró nic). Warunkiem zaliczenia wykładów jest pozytywna ocena uzyskana z prezentacji zaliczeniowej.
	Zasady wyliczania oceny z przedmiotu
	Zasady wyliczania oceny z przedmiotu.
<b>Ł CZNY nakład pracy studenta w godz.</b>	<b>100</b>
<b>Liczba punktów ECTS</b>	<b>4</b>

# SYLABUS

Nazwa przedmiotu: <b>technologie informacyjne w biznesie (OGÓLNOUCZELNIANE)</b>			Kod przedmiotu: <b>US119AIJ2720_17S</b>	
Nazwa kierunku: <b>informatyka w biznesie</b>				
Forma studiów: <b>I stopnia lic., stacjonarne</b>		Profil kształcenia: <b>ogólnoakademicki</b>		Specjalno :
Rok: <b>1</b>	Semestr: <b>2</b>	Status przedmiotu: <b>obowi zkowy</b>		J zyk przedmiotu: <b>semestr: 2 - j zyk polski</b>
<b>EFEKTY UCZENIA SI</b>				
<b>Kategoria</b>	<b>Lp</b>	<b>KOD</b>	<b>Opis efektu</b>	<b>Odniesienie do efektów dla programu</b>
wiedza	1	EP1	<b>Posiada ogóln wiedz na temat działania komputerów i mo liwo ci wykorzystania narz dzi informatycznych, w tym aplikacji u ytkowych</b>	<b>K_W02</b>
umiej tno ci	1	EP2	<b>Potrafi bezpiecznie korzysta z komputera i podstawowych narz dzi informatycznych, w tym aplikacji u ytkowych</b>	<b>K_U04</b>
kompetencje społeczne	1	EP3	<b>Jest przygotowany do korzystania z pomocy on-line i innych ródeł literatury w celu rozwi zywania problemów i uczenia si wykorzystywania nowych funkcji lub aplikacji</b>	<b>K_K01 K_K02</b>
<b>TRE CI PROGRAMOWE ZAJ I KONSULTACJI</b>				
<p><b>Technologie informacyjne - wprowadzenie. Sprz t komputerowy (hardware). Systemy operacyjne i wirtualizacja. Oprogramowanie narz dziowe. Oprogramowanie u ytkowe. Technologie sieciowe. Bezpiecze stwo technologii informacyjnych. U ytkowanie komputerów - plik, katalog, podstawowe ustawienia systemu operacyjnego, konto u ytkownika, archiwizacja, oprogramowanie u ytkowe (przykłady). Komputerowe przetwarzanie tekstów - ustawienia edytora, formatowanie znaku, formatowanie akapitu, formatowanie dokumentu. Komputerowe przetwarzanie tekstów - narz dzia edytora, w tym: wstawianie obrazów i tabel, przypisy, style, autospisy, korespondencja seryjna, recenzowanie, funkcja wyszukaj/zamie . Podstawy arkuszy kalkulacyjnych - operacje na arkuszach i skoroszycie, wprowadzanie i organizacja danych, funkcje, wykresy. Arkusze kalkulacyjne - sortowanie, filtrowanie, tabele przestawne, formatowanie warunkowe, tabele. Prezentacja multimedialna. Bezpiecze stwo pracy w systemie operacyjnym: zapora, UAC, zabezpieczanie plików, bezpieczne udost pnianie zasobów, szyfrowana komunikacja w sieci,.</b></p>				
Metody kształcenia	<b>Wykłady prowadzone z wykorzystaniem prezentacji multimedialnych. Laboratoria prowadzone z wykorzystaniem sprz tu komputerowego i oprogramowania u ytkowego.</b>			
Metody weryfikacji efektów uczenia si				Nr efektu uczenia si z sylabusu
	<b>SPRAWDZIAN</b>			<b>EP1,EP2,EP3</b>
	Metody i formy weryfikacji efektów uczenia si mog zosta zmienione dla studentów ze szczególnymi potrzebami na warunkach i zasadach okre lonych w Regulaminie Studiów Uniwersytetu Szczeci skiego.			
Forma i warunki zaliczenia	<b>Zaliczenie laboratorium wymaga uzyskania min. 50% punktów z testu ko cowego składaj cego si z pyta zamkni tych i otwartych oraz zada koniecznych do wykonania na komputerze. Zaliczenie wykładów wymaga uzyskania co najmniej 50% punktów z testu wiedzy składaj cego si z pyta zamkni tych i otwartych.</b>			
	Zasady wyliczania oceny z przedmiotu			
	<b>rednia arytmetyczna z zaliczenia laboratorium i wykładu.</b>			
<b>Ł CZNY nakład pracy studenta w godz.</b>		<b>100</b>		
<b>Liczba punktów ECTS</b>		<b>4</b>		

# SYLABUS

Nazwa przedmiotu: <b>technologie webowe w biznesie (KIERUNKOWE)</b>			Kod przedmiotu: <b>EFZ119AIJ3433_6S</b>	
Nazwa kierunku: <b>informatyka w biznesie</b>				
Forma studiów: <b>I stopnia lic., stacjonarne</b>		Profil kształcenia: <b>ogólnoakademicki</b>		Specjalno : 
Rok: <b>2</b>	Semestr: <b>3</b>	Status przedmiotu: <b>obowi zkowy</b>		J zyk przedmiotu: <b>semestr: 3 - j zyk polski</b>
<b>EFEKTY UCZENIA SI</b>				
Kategoria	Lp	KOD	Opis efektu	Odniesienie do efektów dla programu
wiedza	1	EP1	Rozumie zasady stosowania podstawowych technologii webowych (front-end oraz back-end)	K_W02 K_W12
umiej tno ci	1	EP2	Posiada umiej tno ci z zakresu wykorzystania j zyków znaczników oraz j zyków programowania do tworzenia serwisów internetowych.	K_U02 K_U07
	2	EP3	Potrafi samodzielnie rozwija wiedz i umiej tno ci w zakresie zmieniaj cych si technologii webowych	K_U10
kompetencje społeczne	1	EP4	Jest gotów do wykorzystywania posiadanej wiedzy w zakresie rozwi zywania problemów pojawiaj cych si przy tworzeniu serwisów internetowych	K_K02
<b>TRE CI PROGRAMOWE ZAJ I KONSULTACJI</b>				
<p><b>Wprowadzenie do technologii webowych (front-end, back-end). HTML - znaczniki i struktura dokumentu. CSS i prezentacja dokumentu. Model DOM i j zyk JavaScript. Programowanie strony back-end. Przygotowanie rodowiska tworzenia i uruchamiania plików. Struktura dokumentu HTML (elementy HTML, walidacja). Znaczniki tekstowe i hiperł cza (HTML). Grafika i tabele (HTML). Formularze w HTML. Obiekty i multimedia (HTML). Praktyczny projekt serwisu WWW (HTML). Formatowanie tekstu, kolory i tła (CSS). Model pudełkowy (CSS). Style dla ró nych elementów (CSS). Praktyczny projekt (CSS). Podstawy JavaScript (instrukcje, składnia, pisanie skryptów). Podstawy framework-a strony back-end w układzie MVC. Tworzenie struktury systemu aplikacji internetowej. Konfiguracja serwera WWW. System szablonów. Obsługa da HTTP po stronie back-end. Przetwarzanie danych z formularza. Model danych oraz obsługa bazy danych. Praktyczny projekt aplikacji internetowej.</b></p>				
Metody kształcenia	Wykład z prezentacj multimedialn ., Rozwi zywanie zada praktycznych.			
Metody weryfikacji efektów uczenia si				Nr efektu uczenia si z sylabusu
	<b>EGZAMIN PISEMNY</b>			EP1
	<b>PROJEKT</b>			EP2,EP3,EP4
Metody i formy weryfikacji efektów uczenia si mog zosta zmienione dla studentów ze szczególnymi potrzebami na warunkach i zasadach okre lonych w Regulaminie Studiów Uniwersytetu Szczeci skiego.				
Forma i warunki zaliczenia	<b>Wykład: Zaliczenie egzaminu pisemnego (min. 60% poprawnych odpowiedzi).</b> <b>Laboratorium: Zaliczenie projektu praktycznego.</b>			
	<b>Wykład: Zaliczenie egzaminu pisemnego (min. 60% poprawnych odpowiedzi).</b> <b>Laboratorium: Zaliczenie projektu ko cowego oraz zaliczenie zada cz stkowych.</b>			
	Zasady wyliczania oceny z przedmiotu			
<b>Ocena ko cowa jest ocen wa on .</b> <b>Dla wykładu waga wynosi 0,4.</b> <b>Dla laboratorium waga wynosi 0,6.</b>				
<b>Ł CZNY nakład pracy studenta w godz.</b>		<b>175</b>		
<b>Liczba punktów ECTS</b>		<b>7</b>		

# SYLABUS

Moduł: <b>Moduł do wyboru 7 [moduł]</b>				
Nazwa przedmiotu: <b>testowanie oprogramowania (KIERUNKOWE)</b>			Kod przedmiotu: <b>EFZ119AIJ3433_32S</b>	
Nazwa kierunku: <b>informatyka w biznesie</b>				
Forma studiów: <b>I stopnia lic., stacjonarne</b>		Profil kształcenia: <b>ogólnoakademicki</b>		Specjalno : 
Rok: <b>3</b>	Semestr: <b>6</b>	Status przedmiotu: <b>fakultatywny</b>		J zyk przedmiotu: <b>semestr: 6 - j zyk polski</b>
<b>EFEKTY UCZENIA SI</b>				
<b>Kategoria</b>	<b>Lp</b>	<b>KOD</b>	<b>Opis efektu</b>	<b>Odniesienie do efektów dla programu</b>
wiedza	1	EP1	Posiada wiedz z zakresu metod i technik projektowania i realizacji procesu testowania.	K_W02 K_W12
umiej tno ci	1	EP2	Potrafi zaprojektowa i przeprowadzi proces testowania oprogramowania.	K_U01 K_U02 K_U06
kompetencje społeczne	1	EP3	Jest wiadomy wpływu podejmowanych decyzji w obszarze testowania na jako wytwarzanego oprogramowania i jego wpływ na społeczne stwo.	K_K03
<b>TRE CI PROGRAMOWE ZAJ I KONSULTACJI</b>				
<p><b>Wprowadzenie do testowania oprogramowania. Poziomy testów i typy testów. Testowanie w modelach cyklu tworzenia oprogramowania. Projektowanie i zarz dzenie testami oprogramowania. Automatyzacja procesu testowania. Wytwarzanie oprogramowania sterowane testami (TDD). Psychologia testowania i kodeks etyczny. Inspekcja programów, w drówka po kodzie ródłowym i przegl d kodu. Wytwarzanie oprogramowania sterowane testami (TDD). Projektowanie testów i zarz dzenie testami oprogramowania. Testy modułowe. Testy integracyjne. Testy systemowe. Testy akceptacyjne. Testy wydajno ci. Testy ergonomii (u yteczno ci). Zarz dzenie konfiguracji aplikacji i systemów informatycznych i jej testowanie. Testowanie usług sieciowych (WebServices. Zarz dzenie defektami. Automatyzacja testów z wykorzystaniem wybranych narz dzi. Testowanie bezpiecze stwa aplikacji.</b></p>				
Metody kształcenia	<b>Laboratoria komputerowe, Wykład z wykorzystaniem prezentacji multimedialnych</b>			
Metody weryfikacji efektów uczenia si				Nr efektu uczenia si z sylabusu
	<b>EGZAMIN PISEMNY</b>			EP1,EP2,EP3
	<b>ZAJ CIA PRAKTYCZNE (WERYFIKACJA POPRZEZ OBSERWACJ )</b>			EP1,EP2
	Metody i formy weryfikacji efektów uczenia si mog zosta zmienione dla studentów ze szczególnymi potrzebami na warunkach i zasadach okre lonych w Regulaminie Studiów Uniwersytetu Szczeci skiego.			
Forma i warunki zaliczenia	<b>Do uzyskania zaliczenia niezbdne jest uzyskanie oceny pozytywnej z egzaminu oraz zaliczenia laboratoriów.</b>			
	<b>Ocena z laboratoriów liczona jest za aktywny udział w zaj ciach wraz z nale ywym przygotowaniem do nich (poprzedzone okresowymi sprawdzianami wej ciowymi)</b>			
	Zasady wyliczania oceny z przedmiotu			
Ocena z przedmiotu wyznaczana jest jako rednia wa ona oceny z egzaminu (0.6) i oceny z zaliczenia laboratoriów (0.4)				
<b>Ł CZNY nakład pracy studenta w godz.</b>		<b>150</b>		
<b>Liczba punktów ECTS</b>		<b>6</b>		

# SYLABUS

Nazwa przedmiotu: <b>wprowadzenie do e-biznesu (KIERUNKOWE)</b>			Kod przedmiotu: <b>EFZ119AIJ3432_5S</b>	
Nazwa kierunku: <b>informatyka w biznesie</b>				
Forma studiów: <b>I stopnia lic., stacjonarne</b>		Profil kształcenia: <b>ogólnoakademicki</b>		Specjalno : 
Rok: <b>1</b>	Semestr: <b>1</b>	Status przedmiotu: <b>obowi zkowy</b>		J zyk przedmiotu: <b>semestr: 1 - j zyk polski</b>
<b>EFEKTY UCZENIA SI</b>				
<b>Kategoria</b>	<b>Lp</b>	<b>KOD</b>	<b>Opis efektu</b>	<b>Odniesienie do efektów dla programu</b>
wiedza	<b>1</b>	<b>EP1</b>	<b>Zna idee, zasady oraz narz dzia prowadzenia działalno ci gospodarczej w Internecie</b>	<b>K_W11</b>
umiej tno ci	<b>1</b>	<b>EP2</b>	<b>Potrafi przygotowa biznes plan dla przedsi wzi cia internetowego</b>	<b>K_U03 K_U05 K_U06</b>
kompetencje społeczne	<b>1</b>	<b>EP3</b>	<b>Jest gotów do wykorzystywania posiadanej wiedzy do rozwiązywania problemów zwi zanych z tworzeniem narz dzi wspieraj cych działalno gospodarcza w Internecie</b>	<b>K_K02</b>
<b>TRE CI PROGRAMOWE ZAJ I KONSULTACJI</b>				
<p><b>Wprowadzenie do e-biznesu. Gospodarka elektroniczna - produkt cyfrowy i usługa cyfrowa. Wpływ Internetu na na procesy biznesowe w przedsi biorstwie. Modele e-biznesu. Bezpiecze stwo w e-biznesie. Internetowe formy płatno ci a uregulowania prawne, podatkowe i ksi gowe cz. I. Internetowe formy płatno ci a uregulowania prawne, podatkowe i ksi gowe cz. II. Omówienie zawarto ci konspektu projektu zaliczeniowego. Identyfikacja problemów do rozwi zania w aspekcie e-biznesu. Charakterystyka rynku, trendy rynkowe, konkurencja. Strategia marketingowa w zakresie dystrybucji i promocji. Fazy realizacji i monitoringu projektu e-biznesu. Konsultacje indywidualnych projektów. Konsultacje indywidualnych projektów. Prezentacje multimedialne projektu.</b></p>				
Metody kształcenia	<b>Materiały audiowizualne, Prezentacje multimedialne, Case study</b>			
Metody weryfikacji efektów uczenia si				Nr efektu uczenia si z sylabusu
	<b>KOLOKWIUM</b>			<b>EP1</b>
	<b>PROJEKT</b>			<b>EP2,EP3</b>
Metody i formy weryfikacji efektów uczenia si mog zosta zmienione dla studentów ze szczególnymi potrzebami na warunkach i zasadach okre lonych w Regulaminie Studiów Uniwersytetu Szczeci skiego.				
Forma i warunki zaliczenia	<b>Wykład: Zaliczenie wykładu w formie pisemnej.</b>			
	<b>Laboratorium: Ocena projektu własnego pomysłu na e-biznes zgodnie z podanym konspektem projektu i jego prezentacja multimedialna, z uwzgl dnieniem zasad budowy i wygłaszania prezentacji.</b>			
Zasady wyliczania oceny z przedmiotu				
Ocena z przedmiotu jest wyliczana jako rednia arytmetyczna uzyskanych ocen z wykładu i zaj laboratoryjnych.				
<b>Ł CZNY nakład pracy studenta w godz.</b>		<b>100</b>		
<b>Liczba punktów ECTS</b>		<b>4</b>		

# SYLABUS

Nazwa przedmiotu: <b>wst p do informatyki w biznesie (PODSTAWOWE)</b>			Kod przedmiotu: <b>US119AIJ2720_8S</b>	
Nazwa kierunku: <b>informatyka w biznesie</b>				
Forma studiów: <b>I stopnia lic., stacjonarne</b>		Profil kształcenia: <b>ogólnoakademicki</b>		Specjalno : 
Rok: <b>1</b>	Semestr: <b>1</b>	Status przedmiotu: <b>obowi zkowy</b>		J zyk przedmiotu: <b>semestr: 1 - j zyk polski</b>
<b>EFEKTY UCZENIA SI</b>				
<b>Kategoria</b>	<b>Lp</b>	<b>KOD</b>	<b>Opis efektu</b>	<b>Odniesienie do efektów dla programu</b>
wiedza	1	EP1	posiada wiedz o podstawowych rozwi zaniach, aktualne trendy i wyniki bada z zakresu zastosowa informatyki w biznesie	K_W01 K_W02 K_W07
umiej tno ci	1	EP2	potrafi przygotowa wyst pienie wspomagane prezentacj multimedialn na wybrany temat zastosowa informatyki w biznesie oraz samodzielnie poszukiwa informacji z wykorzystaniem dost pnych ródeł wiedzy	K_U01 K_U08 K_U09
kompetencje społeczne	1	EP3	Jest gotów do samodzielnej aktualizacji wiedzy z zakresu zastosowa informatyki w biznesie oraz krytycznej oceny pozyskanych informacji	K_K01
<b>TRE CI PROGRAMOWE ZAJ I KONSULTACJI</b>				
<b>Standardy, normy, certyfikacje w informatyce. Oprogramowanie u ytkowe dla biznesu. Design thinking. Tworzenie aplikacji biznesowych. Systemy informatyczne zarz dzania. Interoperacyjno systemów informatycznych. Przechowywanie i bezpiecze stwo danych. Neuronauka w biznesie. Internet w biznesie. e-Administracja, e-Edukacja, e-Uslugi. Analiza i wizualizacja danych biznesowych. Informatyczne narz dzia analityki biznesowej. Wsparcie procesów biznesowych w systemach e-commerce. Narz dzia automatyzacji marketingu internetowego. Społeczne stwo informacyjne.</b>				
Metody kształcenia	Wykłady wspomagane prezentacjami multimedialnymi i studiami przypadków			
Metody weryfikacji efektów uczenia si				Nr efektu uczenia si z sylabusa
	KOLOKWIUM			EP1,EP3
	PREZENTACJA			EP2,EP3
Metody i formy weryfikacji efektów uczenia si mog zosta zmienione dla studentów ze szczególnymi potrzebami na warunkach i zasadach okre lonych w Regulaminie Studiów Uniwersytetu Szczeci skiego.				
Forma i warunki zaliczenia	Warunkiem zaliczenia przedmiotu jest uzyskanie minimum 50% punktów z testu wiedzy lub udzielenie co najmniej 50% poprawnych odpowiedzi zadanych podczas kolokwium ustnego oraz przygotowanie prezentacji - wyst pienie ustne.			
	Zasady wyliczania oceny z przedmiotu			
Ocena z przedmiotu jest ocen z zaliczenia wykładów (kolokwium) oraz wyst pienia ustnego wspomagane prezentacj (ocena ko cowa wyliczana jest na podstawie redniej arytmetycznej z kolokwium i wyst pienia ustnego).				
<b>Ł CZNY nakład pracy studenta w godz.</b>			<b>75</b>	
<b>Liczba punktów ECTS</b>			<b>3</b>	

# SYLABUS

Nazwa przedmiotu: <b>wychowanie fizyczne (OGÓLNOUCZELNIANE)</b>			Kod przedmiotu: <b>US119AIJ2401_25S</b>	
Nazwa kierunku: <b>informatyka w biznesie</b>				
Forma studiów: <b>I stopnia lic., stacjonarne</b>		Profil kształcenia: <b>ogólnoakademicki</b>		Specjalno : 
Rok: <b>2</b>	Semestr: <b>3, 4</b>	Status przedmiotu: <b>fakultatywny</b>		J zyk przedmiotu: <b>semestr: 3 - j zyk polski, semestr: 4 - j zyk polski</b>
<b>EFEKTY UCZENIA SI</b>				
<b>Kategoria</b>	<b>Lp</b>	<b>KOD</b>	<b>Opis efektu</b>	<b>Odniesienie do efektów dla programu</b>
wiedza	1	EP1	posiada wiadomo ci dotycz ce wpływu wicze na organizm człowieka, sposobów podtrzymania zdrowia i sprawno ci fizycznej a tak e zasad organizacji zaj ruchowych	
	2	EP2	identyfikuje relacje mi dzy wiekiem, zdrowiem, aktywno ci fizyczn , sprawno ci motoryczn kobiet i m czyzn	
umiej tno ci	1	EP3	opanował umiej tno ci ruchowe z zakresu gier zespołowych, sportów indywidualnych, turystyki kwalifikowanej oraz przydatnych do organizacji i udziału w grach i zabawach ruchowych, sportowych i terenowych	
	2	EP4	potrafi zastosowa nabyty potencjał motoryczny do realizacji poszczególnych zada technicznych i taktycznych w poszczególnych dyscyplinach sportowych i działalno ci turystyczno-rekreacyjnej	
	3	EP5	posiada umiej tno ci wł czenia si w prozdrowotny styl ycia oraz kształtowania postaw sprzyjaj cych aktywno ci fizycznej na całe ycie	
kompetencje społeczne	1	EP6	promuje społeczne, kulturowe znaczenie sportu i aktywno ci fizycznej oraz kształtuje własne upodobania z zakresu kultury fizycznej,	
	2	EP7	podejmuje si organizacji wszelkich form aktywno ci fizycznej, rywalizacji sportowej w swoim miejscu zamieszkania, zakładu pracy lub regionie	
	3	EP8	troszczy si o zagospodarowanie czasu wolnego poprzez ró norodne formy aktywno ci fizycznej	
<b>TRE CI PROGRAMOWE ZAJ I KONSULTACJI</b>				
Gry zespołowe. Gry zespołowe. Aerobik, Taniec. Aerobik, Taniec. Sporty indywidualne (tenis ziemny, tenis stołowy, squash, karate, samoobrona, nordic walking, pływanie, kolarstwo, narciarstwo, wio larstwo, ły wiarstwo). Sporty indywidualne (tenis ziemny, tenis stołowy, squash, karate, samoobrona, nordic walking, pływanie, kolarstwo, narciarstwo, wio larstwo, ły wiarstwo). Turystyka kwalifikowana (obóz narciarski, obóz rowerowo-kajakowy). Turystyka kwalifikowana (obóz narciarski, obóz rowerowo-kajakowy).				
Metody kształcenia	- metoda nauczania zada ruchowych: syntetyczna, analityczna, mieszana, kompleksowa; - metody realizacji zada ruchowych: reproduktywne (odtwórcze), proaktywne (usamodzielniaj ce), kreatywne (twórcze); - metody przekazywania wiadomo ci: reproduktywne, proaktywne, kreatywne, prób i bł dów.			
Metody weryfikacji efektów uczenia si				Nr efektu uczenia si z sylabusa
	<b>PROJEKT</b>			<b>EP7,EP8</b>
	<b>ZAJ CIA PRAKTYCZNE (WERYFIKACJA POPRZEZ OBSERWACJ )</b>			<b>EP1,EP2,EP3,EP4,EP5,EP6</b>
	Metody i formy weryfikacji efektów uczenia si mog zosta zmienione dla studentów ze szczególnymi potrzebami na warunkach i zasadach okre lonych w Regulaminie Studiów Uniwersytetu Szczeci skiego.			

Forma i warunki zaliczenia	zaliczenie wicze na podstawie obecno ci, odbytych sprawdzianów i zrealizowanych projektów grupowych;	
	Zasady wyliczania oceny z przedmiotu	
	zaliczenie bez oceny	
Ł CZNY nakład pracy studenta w godz.	60	
Liczba punktów ECTS	0	



# SYLABUS

Moduł: <b>Moduł do wyboru 4 [moduł]</b>				
Nazwa przedmiotu: <b>zarządzanie bezpieczeństwem informacji (KIERUNKOWE)</b>			Kod przedmiotu: <b>EFZ119AIJ3433_27S</b>	
Nazwa kierunku: <b>informatyka w biznesie</b>				
Forma studiów: <b>I stopnia lic., stacjonarne</b>		Profil kształcenia: <b>ogólnoakademicki</b>		Specjalność:
Rok: <b>3</b>	Semestr: <b>5</b>	Status przedmiotu: <b>fakultatywny</b>		Język przedmiotu: <b>semestr: 5 - j. język polski</b>
<b>EFEKTY UCZENIA SI</b>				
Kategoria	Lp	KOD	Opis efektu	Odniesienie do efektów dla programu
wiedza	1	EP1	Zna podstawy bezpieczeństwa, ochrony informacji oraz rozumie stosowanie polityki bezpieczeństwa informacji w działalności gospodarczej.	K_W10 K_W14
umiejętności	1	EP2	Potrafi rozpoznawać i analizować ryzyko bezpieczeństwa informacji oraz wdrażać politykę bezpieczeństwa informacji, procedury i plany ciągłości działania dla dowolnego systemu informacyjnego organizacji.	K_U04 K_U05
kompetencje społeczne	1	EP3	Jest gotów do wykorzystywania posiadanej wiedzy do rozwiązywania problemów związanych z tworzeniem rozwiązań zapewniających bezpieczeństwo informacji w systemach informatycznych.	K_K02 K_K03
<b>TREŚCI PROGRAMOWE ZAJĘCIA I KONSULTACJE</b>				
<p><b>Wprowadzenie do problematyki bezpieczeństwa informacji. Definicja i cykl życia informacji. Istota bezpieczeństwa informacji (poufność, integralność, dostępność). Incydenty związane z bezpieczeństwem informacji. Wymagania prawne dotyczące bezpieczeństwa informacji. Korzyści biznesowe z ochrony informacji. Systemowe zarządzanie bezpieczeństwem informacji (polska norma ISO/IEC 27001). Polityka bezpieczeństwa informacji. Proces szacowania ryzyka bezpieczeństwa informacji. Metody szacowania ryzyka bezpieczeństwa informacji (CRAMM, MARION, MEHARI, COBRA, OCTAVE). Charakterystyka przedsiębiorstwa oraz branży, w kontekście bezpieczeństwa informacji. Struktura i organizacja projektu wdrożeniowego. Szacowanie ryzyka bezpieczeństwa informacji w przedsiębiorstwie - prezentacja metodyki. Systemowe zarządzanie bezpieczeństwem informacji w oparciu o analizę ryzyka. Wdrożenie, utrzymanie i rozwój SZBI w organizacji. Raport z szacowania ryzyka bezpieczeństwa informacji. Plan ciągłości działania. Projekt indywidualny.</b></p>				
Metody kształcenia	<b>Wykład: prezentacja multimedialna</b> <b>Laboratorium: praktyczne zadania oraz studia przypadku zarządzania bezpieczeństwem informacji</b>			
Metody weryfikacji efektów uczenia się				Nr efektu uczenia się z sylabusu
	<b>KOŁOKWIUM</b>			<b>EP1</b>
	<b>PROJEKT</b>			<b>EP2,EP3</b>
Metody i formy weryfikacji efektów uczenia się mogą zostać zmienione dla studentów ze szczególnymi potrzebami na warunkach i zasadach określonych w Regulaminie Studiów Uniwersytetu Szczecińskiego.				
Forma i warunki zaliczenia	<b>Wykład: pisemne zaliczenie (min. 60% poprawnych odpowiedzi).</b> <b>Laboratorium: zaliczenie wszystkich zadań praktycznych realizowanych na zajęciach oraz wykonanie projektu z bezpieczeństwa informacji.</b> <b>Wymagany limit obecności na zajęciach.</b>			
	Zasady wyliczania oceny z przedmiotu			
	Ocena z przedmiotu jest średnią arytmetyczną ocen otrzymanych z wykładów i laboratoriów.			
<b>Łączny nakład pracy studenta w godz.</b>		<b>100</b>		
<b>Liczba punktów ECTS</b>		<b>4</b>		



# SYLABUS

Moduł: <b>Moduł do wyboru 5 [moduł]</b>				
Nazwa przedmiotu: <b>zarządzanie projektami informatycznymi (KIERUNKOWE)</b>			Kod przedmiotu: <b>EFZ119AIJ3433_28S</b>	
Nazwa kierunku: <b>informatyka w biznesie</b>				
Forma studiów: <b>I stopnia lic., stacjonarne</b>		Profil kształcenia: <b>ogólnoakademicki</b>		Specjalno : 
Rok: <b>3</b>	Semestr: <b>5</b>	Status przedmiotu: <b>fakultatywny</b>		J zyk przedmiotu: <b>semestr: 5 - j zyk polski</b>
<b>EFEKTY UCZENIA SI</b>				
Kategoria	Lp	KOD	Opis efektu	Odniesienie do efektów dla programu
wiedza	1	EP1	Ma podstawow wiedz o cyklu ycia obiektów i systemów w obszarze in ynierii wytwarzania systemów informatycznych.	K_W02 K_W03
umiej tno ci	1	EP2	Potrafi dostrzega aspekty systemowe i pozatechniczne przy formułowaniu i rozwi zywaniu zada w zakresie zarz dzania procesami wytwarzania.	K_U04 K_U06 K_U12
	2	EP3	Potrafi dokona wst pnej analizy ekonomicznej podejmowanych działań	K_U01 K_U02 K_U03
	3	EP5	Potrafi współdziała w grupie przyjmuj c ró ne role, szczególnie w pracach zespołów wytwarzaj cych projekty	K_U10 K_U11
kompetencje społeczne	1	EP6	Jest gotów do dbało ci o zachowania etyczne oraz o tradycje in ynierskie podczas zarz dzania projektami informatycznymi	K_K02 K_K05
<b>TRE CI PROGRAMOWE ZAJ I KONSULTACJI</b>				
Zasady ogólne zarz dzania projektami. Czynniki krytyczne sukcesu projektu. Organizacja zespołu projektowego, role kierownika projektu. Planowanie prac projektowych. Harmonogramowanie prac projektowych - cie ka krytyczna. ledzenie projektu - metody i zasady. Zarz dzanie ryzykiem w projekcie. Metodyki zarz dzania projektami. Zapoznanie z programem MS Project. Typowa procedura harmonogramowania - WBS. R czne wykonanie harmonogramu projektu. cie ka krytyczna - rola i analiza cie ki. Wprowadzenie harmonogramu do MS Project. ledzenie post pu prac. Modyfikacja harmonogramu czasowego - przeci enia.				
Metody kształcenia	opracowanie projektu, praca w grupach, case study, wykład z wykorzystaniem prezentacji multimedialne			
Metody weryfikacji efektów uczenia si				Nr efektu uczenia si z sylabusa
	EGZAMIN PISEMNY			EP1,EP2,EP3,EP5
	KOLOKWIUM			EP1,EP2,EP3
	PROJEKT			EP1,EP2,EP3,EP5,EP6
	ZAJ CIA PRAKTYCZNE (WERYFIKACJA POPRZEZ OBSERWACJ )			EP1,EP2,EP3,EP5,EP6
	Metody i formy weryfikacji efektów uczenia si mog zosta zmienione dla studentów ze szczególnymi potrzebami na warunkach i zasadach okre lonych w Regulaminie Studiów Uniwersytetu Szczeci skiego.			
Forma i warunki zaliczenia	Warunkiem uzyskania zaliczenia jest zaliczenie testu komputerowego oraz pozytywna ocena za projekt realizowany w zespole. Ocenie punktowej podlega projekt.			
	Zasady wyliczania oceny z przedmiotu			
	Warto punktów przesyłana jest kierownikowi projektu, który dzieli punkty, równe ocenom, pomi dzy członków zespołu. Maksymalna warto punktowa oceny projektu wynosi (liczba członków zespołu x 5). Dopuszcza si dzielenie punktów z dokładno ci do 0,5. Minimalna warto punktów na zaliczenie przedmiotu 3. Zaliczenie wykładów - pisemny egzamin. Ocena z przedmiotu jest redni ocen z laboratorium i wykładu.			

Ł CZNY nakład pracy studenta w godz.	100
Liczba punktów ECTS	4

# SYLABUS

Nazwa przedmiotu: <b>zarządzanie własnym rozwojem (PODSTAWOWE)</b>		Kod przedmiotu: <b>EFZ119AIJ3433_12S</b>		
Nazwa kierunku: <b>informatyka w biznesie</b>				
Forma studiów: <b>I stopnia lic., stacjonarne</b>		Profil kształcenia: <b>ogólnoakademicki</b>		
Rok: <b>1</b>		Semestr: <b>1</b>		
Status przedmiotu: <b>obowiązkowy</b>		Język przedmiotu: <b>semestr: 1 - j. polski</b>		
<b>EFEKTY UCZENIA SI</b>				
Kategoria	Lp	KOD	Opis efektu	Odniesienie do efektów dla programu
wiedza	1	EP1	Posiada wiedzę z zakresu planowania własnej kariery zawodowej i wykorzystania okresu studiów do podnoszenia kompetencji	K_W08
umiejętności	1	EP2	Potrafi określić zadania, jakie powinien wykonać w okresie studiów, aby mieć atrakcyjne kompetencje na rynku pracy	K_U01 K_U08 K_U10
kompetencje społeczne	1	EP3	Potrafi zidentyfikować własne kompetencje społeczne potrzebne na rynku pracy	K_K01 K_K02
<b>TRECI PROGRAMOWE ZAJĘCIA I KONSULTACJE</b>				
<p><b>Konkretyzowanie własnej kariery zawodowej w zmiennym otoczeniu. Kompetencje - pojęcie, istota i rozwój. Osobowość - jako czynnik rozwoju kompetencji. Wiedza - pojęcie i istota, budowanie własnej wiedzy. Kompetencje informatyczne i biznesowe. Nabywanie doświadczeń zawodowych w okresie studiów i planowanie rozwoju swoich kompetencji. Krytyczne myślenie jako narzędzie budowania drogi zawodowej.</b></p>				
Metody kształcenia	Wykład z wykorzystaniem multimedialnych, dyskusja			
Metody weryfikacji efektów uczenia się				Nr efektu uczenia się z sylabusu
	<b>PRACA PISEMNA/ ESEJ/ RECENZJA</b>			<b>EP1,EP2,EP3</b>
	Metody i formy weryfikacji efektów uczenia się mogą zostać zmienione dla studentów ze szczególnymi potrzebami na warunkach i zasadach określonych w Regulaminie Studiów Uniwersytetu Szczecińskiego.			
Forma i warunki zaliczenia	<b>Na ocenę dostateczną wymagana jest podstawowa wiedza z zakresu istoty kompetencji i możliwości ich rozwoju w okresie studiów</b>			
	Zasady wyliczania oceny z przedmiotu			
	<b>Na ocenę w 20% wpływa aktywność w dyskusjach na tematy podejmowane na zajęciach (aktywność ustna i pisemna), a w 80% praca pisemna obejmująca zawartość przedstawioną w treściach programowych, szczególnie: opis kompetencji znajomej osoby, która odniosła sukces zawodowy, jakie kompetencje student dotychczas rozwinął, jak planuje dalej rozwijać swoje kompetencje, jak wykorzysta okres studiów do rozwoju kompetencji.</b>			
<b>Łączny nakład pracy studenta w godz.</b>		<b>25</b>		
<b>Liczba punktów ECTS</b>		<b>1</b>		

# SYLABUS

Moduł: <b>Moduł do wyboru 9 [moduł]</b>				
Nazwa przedmiotu: <b>zespołowy projekt z obszaru mediów społeczno ciowych (KIERUNKOWE)</b>			Kod przedmiotu: <b>EFZ119AIJ3433_37S</b>	
Nazwa kierunku: <b>informatyka w biznesie</b>				
Forma studiów: <b>I stopnia lic., stacjonarne</b>		Profil kształcenia: <b>ogólnoakademicki</b>		Specjalno : 
Rok: <b>3</b>	Semestr: <b>6</b>	Status przedmiotu: <b>fakultatywny</b>		J zyk przedmiotu: <b>semestr: 6 - j zyk polski</b>
<b>EFEKTY UCZENIA SI</b>				
Kategoria	Lp	KOD	Opis efektu	Odniesienie do efektów dla programu
wiedza	1	EP1	Posiada wiedz w zakresie mo liwo ci wykorzystania rozwi za internetowych do wspomagania działalno ci firmy	K_W07 K_W09 K_W13 K_W14
umiej tno ci	1	EP2	Posiada umiej tno ci w zakresie wykorzystania technologii oraz narz dzi internetowych do działa marketingowych w Internecie	K_U07
	2	EP3	Potrąfi tworzy rozwi zania w zakresie e-biznesu do wspomagania działalno ci firmy	K_U03 K_U09
kompetencje społeczne	1	EP4	Jest gotowy do przestrzegania zasad etycznych w zakresie wypracowywanych rozwi za internetowych, wspomagaj cych działalno firmy	K_K05
<b>TRE CI PROGRAMOWE ZAJ I KONSULTACJI</b>				
Identyfikacja luk, problematyki w zakresie wykorzystania Internetu i mediów społeczno ciowych w działalno ci firmy. Opracowanie ogólnej strategii mo liwo ci wykorzystania Internetu i mediów społeczno ciowych we wspomaganie działalno ci firmy. Zało enia funkcjonalne dla projektowanych rozwi za z zakresu firmowych serwisów internetowych oraz działa w mediach społeczno ciowych. Praktyczna realizacja rozwi za w zakresie wspomaganie działalno ci firmy w Internecie (serwisy WWW, platformy sprzeda owe, media społeczno ciowe, itp.). Plan działa zwi zanych z utrzymaniem działalno ci, obecno ci firmy w Internecie.				
Metody kształcenia	Rozwi zywanie zada praktycznych			
Metody weryfikacji efektów uczenia si				Nr efektu uczenia si z sylabusa
	<b>PROJEKT</b>			<b>EP1,EP2,EP3,EP4</b>
	Metody i formy weryfikacji efektów uczenia si mog zosta zmienione dla studentów ze szczególnymi potrzebami na warunkach i zasadach okre lonych w Regulaminie Studiów Uniwersytetu Szczeci skiego.			
Forma i warunki zaliczenia	<b>Opracowanie koncepcji wykorzystania Internetu (mediów społeczno ciowych) we wspomaganie działalno ci firmy. Praktyczna realizacja działa zwi zanych z aktywno ci w mediach społeczno ciowych, czy te realizacja firmowych systemów internetowych (serwisy WWW, platformy sprzeda owe, itp.).</b>			
	Zasady wyliczenia oceny z przedmiotu			
	Ocena uzyskana za projekt jest ocen z przedmiotu.			
<b>Ł CZNY nakład pracy studenta w godz.</b>		<b>100</b>		
<b>Liczba punktów ECTS</b>		<b>4</b>		

# SYLABUS

Moduł: <b>Moduł do wyboru 9 [moduł]</b>				
Nazwa przedmiotu: <b>zespołowy projekt z obszaru programowania aplikacji internetowych (KIERUNKOWE)</b>			Kod przedmiotu: <b>EFZ119AIJ3433_36S</b>	
Nazwa kierunku: <b>informatyka w biznesie</b>				
Forma studiów: <b>I stopnia lic., stacjonarne</b>		Profil kształcenia: <b>ogólnoakademicki</b>		Specjalno : 
Rok: <b>3</b>	Semestr: <b>6</b>	Status przedmiotu: <b>fakultatywny</b>		J zyk przedmiotu: <b>semestr: 6 - j zyk polski</b>
<b>EFEKTY UCZENIA SI</b>				
Kategoria	Lp	KOD	Opis efektu	Odniesienie do efektów dla programu
wiedza	1	EP5	Zna j zyki programowania, technologie i narz dzia tworzenia aplikacji internetowych	K_W02 K_W09
umiej tno ci	1	EP2	Stosuje j zyki programowania, technologie internetowe w tworzeniu aplikacji	K_U02 K_U04
	2	EP3	Stosuje narz dzia i metody analizy, projektowania i testowania systemów w trakcie realizacji projektu, równie zespołowego	K_U04 K_U05 K_U11
kompetencje społeczne	1	EP4	Jest gotów wykorzystywa posiadane wiedz podczas realizacji projektów informatycznych	K_K01 K_K05
<b>TRE CI PROGRAMOWE ZAJ I KONSULTACJI</b>				
<b>Analiza obszaru tematycznego projektu. Wybór tematyki projektu. Analiza zało e funkcjonalnych oraz technologii realizacji aplikacji internetowej. Implementacja aplikacji w wybranej technologii. Testowanie aplikacji. Prezentacja wyników prac implementacyjnych.</b>				
Metody kształcenia	<b>Laboratorium komputerowe z wykorzystaniem technologii i narz dzi programistycznych</b>			
Metody weryfikacji efektów uczenia si				Nr efektu uczenia si z sylabusu
	<b>PROJEKT</b>			<b>EP2,EP3,EP4,EP5</b>
	Metody i formy weryfikacji efektów uczenia si mog zosta zmienione dla studentów ze szczególnymi potrzebami na warunkach i zasadach okre lonych w Regulaminie Studiów Uniwersytetu Szczeci skiego.			
Forma i warunki zaliczenia	<b>Zrealizowanie projektu zgodnie z przyj tymi zało eniami</b>			
	Zasady wyliczania oceny z przedmiotu			
	<b>Ocena z przedmiotu jest ocen uzyskan z projektu</b>			
<b>Ł CZNY nakład pracy studenta w godz.</b>		<b>100</b>		
<b>Liczba punktów ECTS</b>		<b>4</b>		