

PROGRAM DLA STUDIÓW I STOPNIA

informatyka w biznesie

nazwa kierunku studiów

profil: ogólnoakademicki

obowi zuje od roku akademickiego:

2024/2025

Ustalony uchwał nr 46/2024 Senatu Uniwersytetu Szczecińskiego z dnia 25 kwietnia 2024 § 1 pkt 63

KLASYFIKACJA ISCED		0688
I – INFORMACJE OGÓLNE		
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

Nazwa kierunku studiów		informatyka w biznesie
Dyscyplina/ y do której/ ych został przyporządkowany kierunek studiów		ekonomia i finanse informatyka nauki o zarządzaniu i jakości
Dyscyplina wiódca, w ramach której będzie uzyskiwana ponad połowa efektów uczenia si		nauki o zarządzaniu i jakości
Poziom kształcenia		studia pierwszego stopnia
Profil kształcenia		ogólnoakademicki
Symbol efektów uczenia si	Opis zakładanych efektów uczenia si Absolwent studiów <i>pierwszego stopnia</i>	Odniesienie do charakterystyk drugiego stopnia PRK poziom 6*
WIEDZA		
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 w 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
UMIEJ TNO CI		
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 obsługi 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
KOMPETENCJE SPOŁECZNE		
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	1954	
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)	34	
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	56 (31%)	
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 97 (54%)	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>Informacja o udziale studentów w zajęciach przygotowujących do prowadzenia działalności naukowej lub udziale w tej działalności w przypadku studiów o profilu ogólnoakademickim</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>Czy studia przygotowują do wykonywania zawodu nauczyciela?</p>	nie
19	<p>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)</p>	
20	<p>Inne uwagi (np.: studia dualne, studia wspólne, prowadzone w języku obcym)</p>	
21	<p>Sylabusy</p>	<p>Załącznik nr 7</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	6
2	j zyk angielski	2
3	podstawy marketingu	3
4	programowanie obiektowe	4
5	przedmiot do wyboru	1
6	statystyka	5
7	sztuczna inteligencja	3
8	technologie webowe w biznesie	6
9	wychowanie fizyczne	0
Semestr 4 Rok 2		
1	grafika komputerowa dla biznesu	4
2	informacja naukowa	0
3	j zyk angielski	2
4	modelowanie i symulacja procesów biznesowych	4
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 usługami w wiecie cyfrowym)	4
11	techniki neuronauki poznawczej w biznesie	3
12	techniki twórczego rozwi zywania problemów gospodarczych	4

Lp.	Wykaz przedmiotów	ECTS
13	uczenie maszynowe	3
14	wychowanie fizyczne	0
Semestr 5 Rok 3		
1	ekonomia rz dzi wiatem; rozwój cywilizacji od prehistorii do sztucznej inteligencji	3
2	j zyk angielski	3
3	j zyki wiata - przeszło i tera niejszo	3
4	marketing w mediach społeczno ciowych	4
5	moda j zykowa - polszczyzna wobec przemian kulturowych	3
6	narz dzia content marketingu	4
7	podstawy finansów	3
8	pozycjonowanie i optymalizacja stron internetowych	4
9	programowanie aplikacji mobilnych	4
10	programowanie serwisów internetowych	4
11	projektowanie interfejsów aplikacji biznesowych	4
12	przyswajanie j zyka ojczystego i obcego: wybrane zagadnienia	3
13	risk management in information technology enabled business (zarz dzanie ryzyskiem w działalno ci gospodarczej opartej na technologiach informacyjnych)	4
14	seminarium dyplomowe	1
15	strategie j zykowe we współczesnej komunikacji	3
16	systemy analityki internetowej	4
17	systemy zarz dzania tre ci	4
18	wiat bałtycki w redniowieczu; dzieje regionu w X-XI w	3
19	zarz dzanie bezpiecze stwem informacji	4
20	zarz dzanie projektami informatycznymi	4
Semestr 6 Rok 3		

Lp.	Wykaz przedmiotów	ECTS
1	archeologia we współczesnej humanistyce	2
2	autokreacja - j zyk jako narz dzie kreowania wizerunku	2
3	j zyk angielski	3
4	j zyk warto ci, warto ci w j zyku	2
5	konflikty i wojny w przekazach medialnych	2
6	literatura grozy i jej adaptacje	2
7	miasto pełne wiatła; lata 60. XX wieku w literaturze szczeci skiej	2
8	platformy i narz dzia social media	5
9	prawo w działalno ci gospodarczej	2
10	programowanie aplikacji chmurowych dla biznesu	6
11	seminarium dyplomowe	8
12	systemy i platformy biznesu elektronicznego	6
13	testowanie oprogramowania	5
14	zespołowy projekt z obszaru mediów społeczno ciowych	4
15	zespołowy projekt z obszaru programowania aplikacji internetowych	4

Program studiów: USEFZ-lwB-O-I-24/25Z

Symbol kierunkowych efektów uczenia się	Metody weryfikacji efektów									
	EGZAMIN PISEMNY	KOLOKWJUM	OPINIE W DZIENNIKU PRAKTYK	PRACA DYPLOMOWA	PRACA PISEMNA/ ESEJ/ RECENZJA	PREZENTACJA	PROJEKT	SPRAWDZIAN	ZAJCIA PRAKTYCZNE (WERYFIKACJA POPRZEZ OBSERWACJ)	Razem
K_W01	1	1	0	0	0	0	1	1	1	5
K_W02	1	1	0	1	1	1	1	1	1	8
K_W03	1	1	1	0	0	0	1	1	1	6
K_W04	1	1	0	0	0	0	1	1	1	5
K_W05	1	1	0	0	1	1	1	1	0	6
K_W06	1	1	1	0	0	0	1	1	1	6
K_W07	1	1	0	0	0	0	1	1	1	5
K_W08	1	1	1	0	0	0	1	1	1	6
K_W09	1	1	0	0	1	0	1	1	1	6
K_W10	1	1	0	0	1	0	1	0	1	5
K_W11	1	1	1	0	1	0	0	0	0	4
K_W12	1	1	0	0	0	0	1	1	0	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	1	1	1	1	1	7
K_U10	1	1	1	0	1	0	1	0	1	6
K_U11	1	1	1	0	0	1	1	1	1	7
K_U12	1	1	0	0	1	0	1	1	1	6
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	1	0	1	1	1	6
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	14	10	30	28	27	182

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
WIEDZA	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.
UMIEJĘTNOŚCI	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.
KOMPETENCJE	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 bezpośrednim 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 bezpośrednim kontakcie nauczyciela akademickiego ze studentem	Liczba punktów ECTS w bezpośrednim kontakcie nauczyciela akademickiego ze studentem
		Razem wszystkie formy zajęć	w tym e-learning			
OGÓLNOUCZELNIANE						
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 ogólnouczeniowy [moduł]	2	30	0	5	35	1.40
przedmiot do wyboru	1	15	0	2	17	0.68
przedmiot do wyboru	1	15	0	3	18	0.72
Wykłady z dziedziny nauk humanistycznych [moduł]	5	45	0	17	62	2.48
moda językowa - polszczyzna wobec przemian kulturowych	3	30	0	8	38	1.52
języki wiat - przeszłość i teraźniejszość	3	30	0	6	36	1.44
strategie językowe we współczesnej komunikacji	3	30	0	8	38	1.52
przyswajanie języka ojczystego i obcego: wybrane zagadnienia	3	30	0	8	38	1.52
autokreacja - język jako narzędzie kreowania wizerunku	2	15	0	8	23	0.92
archeologia we współczesnej humanistyce	2	15	0	8	23	0.92
konflikty i wojny w przekazach medialnych	2	15	0	9	24	0.96
wiat bałtycki w średniowieczu; dzieje regionu w X-XI w	3	30	0	8	38	1.52
język wartości, wartości w języku	2	15	0	8	23	0.92
miasto pełne wiatła; lata 60. XX wieku w literaturze szczecińskiej	2	15	0	5	20	0.8
literatura grozy i jej adaptacje	2	15	0	5	20	0.8
ekonomia rzadzi wiatem; rozwój cywilizacji od prehistorii do sztucznej inteligencji	3	30	0	8	38	1.52
Ogółem: OGÓLNOUCZELNIANE	25	338	0	78	416	16,64
PODSTAWOWE						
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

KIERUNKOWE

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	6	60	0	15	75	3
grafika komputerowa dla biznesu	4	45	0	6	51	2.04
metody wspomagania decyzji w biznesie	4	45	0	19	64	2.56
modelowanie i symulacja procesów biznesowych	4	60	0	9	69	2.76
Moduł do wyboru 1 [moduł]	4	45	0	15	60	2.4
techniki twórczego rozwiązywania problemów gospodarczych	4	45	0	7	52	2.08
planowanie przedsiębiorstw internetowych	4	45	0	10	55	2.2
services management in digital world (zarządzanie usługami w świecie cyfrowym)	4	45	0	15	60	2.4
Moduł do wyboru 2 [moduł]	4	60	0	14	74	2.96
programowanie aplikacji mobilnych	4	60	0	14	74	2.96
systemy zarządzania treścią	4	60	0	6	66	2.64
Moduł do wyboru 3 [moduł]	4	45	0	15	60	2.4
systemy analityki internetowej	4	45	0	15	60	2.4
projektowanie interfejsów aplikacji biznesowych	4	45	0	15	60	2.4
Moduł do wyboru 4 [moduł]	4	30	0	20	50	2
risk management in information technology enabled business (zarządzanie ryzykiem w działalności gospodarczej opartej na technologiach informacyjnych)	4	30	0	15	45	1.8
pozycjonowanie i optymalizacja stron internetowych	4	30	0	15	45	1.8
zarządzanie bezpieczeństwem informacji	4	30	0	20	50	2
Moduł do wyboru 5 [moduł]	4	45	0	20	65	2.6
zarządzanie projektami informatycznymi	4	45	0	20	65	2.6
marketing w mediach społecznościowych	4	45	0	10	55	2.2
Moduł do wyboru 6 [moduł]	4	45	0	15	60	2.4
programowanie serwisów internetowych	4	45	0	15	60	2.4
narzędzia content marketingu	4	45	0	9	54	2.16
Moduł do wyboru 7 [moduł]	5	60	0	15	75	3

platformy i narzędzia social media	5	60	0	10	70	2.8
testowanie oprogramowania	5	60	0	15	75	3
Moduł do wyboru 8 [moduł]	6	60	0	20	80	3.2
systemy i platformy biznesu elektronicznego	6	60	0	20	80	3.2
programowanie aplikacji chmurowych dla biznesu	6	60	0	17	77	3.08
Moduł do wyboru 9 [moduł]	4	45	0	5	50	2
zespołowy projekt z obszaru programowania aplikacji internetowych	4	45	0	5	50	2
zespołowy projekt z obszaru mediów społecznościowych	4	45	0	5	50	2
programowanie komputerów	7	90	0	8	98	3.92
programowanie obiektowe	4	60	0	5	65	2.6
seminarium dyplomowe	10	45	0	18	63	2.52
systemy operacyjne i technologie sieciowe w biznesie	5	60	0	12	72	2.88
sztuczna inteligencja	3	45	0	3	48	1.92
techniki neuronauki poznawczej w biznesie	3	45	0	7	52	2.08
technologie webowe w biznesie	6	60	0	12	72	2.88
uczenie maszynowe	3	45	0	1	46	1.84
wprowadzenie do e-biznesu	4	30	0	14	44	1.76
Ogółem: KIERUNKOWE	110	1215	0	279	1494	59,76

INNE DO ZALICZENIA

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	25	338	0	78	416	16,64
PODSTAWOWE	41	390	0	132	522	20,88
KIERUNKOWE	110	1215	0	279	1494	59,76
INNE DO ZALICZENIA	4	11	9	0	20	0,80
Ł cznie	180	1954	9	489	2452	98,08

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

USEFZ-IwB-O-I-S-24/25Z

L.p.	Wykaz przedmiotów	Punkty ECTS
1	algorytmy i struktury danych	4
2	analiza i projektowanie systemów informatycznych	4
3	bazy danych	6
4	metody wspomagania decyzji w biznesie	4
5	modelowanie i symulacja procesów biznesowych	4
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)	4
8	Moduł do wyboru 3 [moduł] (projektowanie interfejsów aplikacji biznesowych, systemy analityki internetowej)	4
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)	4
12	Moduł do wyboru 7 [moduł] (testowanie oprogramowania, platformy i narzędzia social media)	5
13	Moduł do wyboru 8 [moduł] (programowanie aplikacji chmurowych dla biznesu, systemy i platformy biznesu elektronicznego)	6
14	Moduł do wyboru 9 [moduł] (zespołowy projekt z obszaru programowania aplikacji internetowych, zespołowy projekt z obszaru mediów społecznościowych)	4
15	podstawy zarządzania	3
16	programowanie komputerów	7
17	programowanie obiektowe	4
18	przedsiębiorczość	3
19	seminarium dyplomowe	10
20	szkolenie e-learningowe	0
21	sztuczna inteligencja	3
22	techniki neuronauki poznawczej w biznesie	3
23	uczenie maszynowe	3
Ogółem:		97
Wynik wyrażony w procentach:*		54%

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

SYLABUS

Załącznik nr 7

Nazwa przedmiotu: algorytmy i struktury danych (KIERUNKOWE)			Kod przedmiotu: US119AIJ2721_6S	
Nazwa kierunku: informatyka w biznesie				
Forma studiów: I stopnia lic., stacjonarne		Profil kształcenia: ogólnoakademicki		Specjalno :
Rok: 1	Semestr: 1	Status przedmiotu: obowiązkowy		Język przedmiotu: semestr: 1 - j. polski
EFEKTY UCZENIA SI				
Kategoria	Lp	KOD	Opis efektu	Odniesienie do efektów dla programu
wiedza	1	EP1	Zna wybrane techniki konstrukcji algorytmów	K_W04
	2	EP3	Posiada wiedzę o podstawowych algorytmach rozwiązywania takich problemów jak: wyszukiwanie, sortowanie, przechowywanie danych	K_W03 K_W04
umiejętności	1	EP4	Posiada umiejętność 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
TREŚCI PROGRAMOWE ZAJĘCIA I KONSULTACJE				
<p>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).</p>				
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 POPRZECZ OBSERWACJAMI)			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	<p>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.</p>			
	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

Załącznik nr 7

Nazwa przedmiotu: analiza i projektowanie systemów informatycznych (KIERUNKOWE)		Kod przedmiotu: US119AIJ2884_14S	
Nazwa kierunku: informatyka w biznesie			
Forma studiów: I stopnia lic., stacjonarne		Profil kształcenia: ogólnoakademicki	Specjalno :
Rok: 1	Semestr: 2	Status przedmiotu: obowiązkowy	Język przedmiotu: semestr: 2 - j. język polski

EFEKTY UCZENIA SI

Kategoria	Lp	KOD	Opis efektu	Odniesienie do efektów dla programu
wiedza	1	EP1	Zna metody zbierania i analizy wymagań użytkowników	K_W03 K_W08
	2	EP2	Zna metody obiektowego modelowania systemów informatycznych	K_W03 K_W06
	3	EP3	Zna metody, etapy i czynności projektowania rozwiązań informatycznego	K_W03 K_W06
	4	EP4	Zna pojęcia i rozwiązania analizy i projektowania systemów informatycznych	K_W03 K_W06
umiejętności	1	EP5	Potrafi zdefiniować zadanie informatyzacji systemu informacyjnego	K_U02
	2	EP6	Potrafi budować obiektowy model rozwiązania informatycznego przy wykorzystaniu języka UML	K_U02 K_U04
	3	EP7	Potrafi pracować w zespole nad projektem informatycznym	K_U11
	4	EP8	Potrafi współpracować z użytkownikami rozwiązań informatycznych w celu rozwiązywania problemów związanych z tworzeniem systemów informatycznych	K_U11
kompetencje społeczne	1	EP9	Jest gotów wykorzystywać posiadaną wiedzę, proponując odpowiednie rozwiązanie informatyczne dla problemu biznesowego	K_K02

TREŚCI PROGRAMOWE ZAJĘĆ I KONSULTACJI

Wprowadzenie do analizy i projektowania systemów informatycznych. Specyfikacja wymagań użytkownika. Zasady modelowania systemu w podejściu obiektowym. Diagramy UML - modelowanie funkcji systemu przy wykorzystaniu diagramu przypadków użycia. Modelowanie struktury informacji przy pomocy diagramu klas. Modelowanie dynamiki projektowanego systemu poprzez diagramy czynności. 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 wymagań użytkownika dla wybranego systemu informatycznego. Określenie struktury funkcjonalnej projektowanego systemu i listy użytkowników. Budowa modelu rozwiązania w oparciu o diagramy UML przy wykorzystaniu narzędzi CASE - diagram przypadków użycia i klas, diagramy czynności i sekwencji. Projektowanie bazy danych na podstawie diagramu klas. Wykonanie projektu interfejsu szczegółowego w oparciu o narzędzia do projektowania interfejsu.

Metody kształcenia	Zajęcia laboratoryjne z wykorzystaniem narzędzi CASE (na przykład PowerDesigner, VisualParadigm) oraz narzędzi do projektowania interfejsu (na przykład Microsoft Visual Studio), Realizacja projektu w grupach projektowych dla wybranego przypadku projektowego, Wykład z wykorzystaniem prezentacji multimedialnych		
Metody weryfikacji efektów uczenia się			Nr efektu uczenia się z sylabusu
	EGZAMIN PISEMNY		EP1,EP2,EP3,EP4
	PROJEKT		EP5,EP6,EP7
	ZAJĘCIA PRAKTYCZNE (WERYFIKACJA POPRZECZ OBSERWACJAMI)		EP8,EP9
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 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.
Ł. CZNY nakład pracy studenta w godz.	100
Liczba punktów ECTS	4

SYLABUS

Załącznik nr 7

Moduł: Wykłady z dziedziny nauk humanistycznych [moduł]				
Nazwa przedmiotu: archeologia we współczesnej humanistyce (OGÓLNOUCZELNIANE)			Kod przedmiotu: EFZ119AIJ3440_13S	
Nazwa kierunku: informatyka w biznesie				
Forma studiów: I stopnia lic., stacjonarne		Profil kształcenia: ogólnoakademicki		Specjalno :
Rok: 3	Semestr: 6	Status przedmiotu: fakultatywny		J zyk przedmiotu: semestr: 6 - j zyk polski
EFEKTY UCZENIA SI				
Kategoria	Lp	KOD	Opis efektu	Odniesienie do efektów dla programu
wiedza	1	EP1	zna podstawowe koncepcje archeologiczne, teorie oraz nurty interpretacyjne w perspektywie współczesnej humanistyki	K_W02
	2	EP2	rozumie podstawowe założenia wybranych teoretycznych nurtów badawczych w nowoczesnej myśli postantropocentrycznej	K_W01
umiejętności	1	EP3	w prawidłowy sposób posługuje się terminologią z zakresu współczesnych nurtów archeologicznych	K_U12
	2	EP4	określa związki pomiędzy nurtami interpretacyjnymi w archeologii oraz nurtami teoretycznymi we współczesnej humanistyce	K_U09
kompetencje społeczne	1	EP5	chętnie podejmuje dyskusję z zakresu wybranych tematów z zakresu współczesnej archeologii	K_K04
	2	EP6	jest świadomy poziomu swojej wiedzy na temat koncepcji archeologicznych relacji do debat toczących się we współczesnej humanistyce	K_K02
TRECI PROGRAMOWE ZAJĘCIA I KONSULTACJE				
Zwroty badawcze w nowoczesnej humanistyce. Teorie sieciowe i jej aplikacje w archeologii. Archeologie symetryczne, czym jest człowiek w rozumieniu archeologii symetrycznych. Zwrot ku materialności: ontologia przedmiotów i sprawczość rzeczy. Biografia rzeczy, osteobiografia.				
Metody kształcenia	Prezentacja multimedialna, dyskusja			
Metody weryfikacji efektów uczenia się				Nr efektu uczenia się z sylabusu
	SPRAWDZIAN			EP1,EP2,EP3,EP4,EP5,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 z ocen na podstawie sprawdzianu ustnego z zakresu wykładów i zalecanej literatury			
	Zasady wyliczania oceny z przedmiotu			
	Ocena z przedmiotu jest oceną z wykładu			
Łączny nakład pracy studenta w godz.		50		
Liczba punktów ECTS		2		

SYLABUS

Załącznik nr 7

Moduł: Wykłady z dziedziny nauk humanistycznych [moduł]				
Nazwa przedmiotu: autokreacja - j zyk jako narz dzie kreowania wizerunku (OGÓLNOUCZELNIANE)			Kod przedmiotu: EFZ119AIJ3442_9S	
Nazwa kierunku: informatyka w biznesie				
Forma studiów: I stopnia lic., stacjonarne		Profil kształcenia: ogólnoakademicki		Specjalno :
Rok: 3	Semestr: 6	Status przedmiotu: fakultatywny		J zyk przedmiotu: semestr: 6 - j zyk polski
EFEKTY UCZENIA SI				
Kategoria	Lp	KOD	Opis efektu	Odniesienie do efektów dla programu
wiedza	1	EP1	zna podstawowe poj cia z zakresu komunikacji i jej znaczenia w pracy zawodowej.	K_W08
	2	EP2	zna podstawowe zasady komponowania wypowiedzi ustnej i pisemnej.	K_W14
	3	EP3	zna zasady skutecznej prezentacji publicznej.	K_W12
umiej tno ci	1	EP4	potrafi funkcjonalnie wykorzysta wiedz z zakresu teorii komunikacji.	K_U11
	2	EP5	potrafi wiadomie kreowa swój wizerunek uwzgl dniaj c okoliczno ci wyst pie .	K_U12
	3	EP6	potrafi wykorzystywa zasady komunikacji werbalnej i niewerbalnej w wyst pieniach publicznych.	K_U10
kompetencje społeczne	1	EP7	ma wiadomo znaczenia troski o własny wizerunek publiczny.	K_K03
TRE CI PROGRAMOWE ZAJ I KONSULTACJI				
<p>J zyk jako element kreacji własnego wizerunku w kontaktach zawodowych. Podstawy skutecznego komunikowania. Kompetencja j zykowa i komunikacyjna. Komunikacja werbalna i niewerbalna. Podstawowe zasady emisji głosu, dykcja, modulacja. Zasady tworzenia ró nych typów komunikatów (informacyjne, perswazyjne, wypowiedzi ustne i pisemne, prezentacje, pisma itp.).</p> <p>. Grzeczno j zykowa.</p>				
Metody kształcenia	Wykład problemowy z prezentacj multimedialn , wykład konwersatoryjny.			
Metody weryfikacji efektów uczenia si				Nr efektu uczenia si z sylabusu
	KOLOKWIUM			EP1,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	Zaliczenie kolokwium na co najmniej 60 %			
	Zasady wyliczania oceny z przedmiotu			
	Ocen z przedmiotu jest ocena z wykładu			
Ł CZNY nakład pracy studenta w godz.		50		
Liczba punktów ECTS		2		

SYLABUS

Załącznik nr 7

Nazwa przedmiotu: bazy danych (KIERUNKOWE)		Kod przedmiotu: EFZ119AIJ3433_5S	
Nazwa kierunku: informatyka w biznesie			
Forma studiów: I stopnia lic., stacjonarne		Profil kształcenia: ogólnoakademicki	Specjalno :
Rok: 2	Semestr: 3	Status przedmiotu: obowiązkowy	Język przedmiotu: semestr: 3 - j. język polski

EFEKTY UCZENIA SI

Kategoria	Lp	KOD	Opis efektu	Odniesienie do efektów dla programu
wiedza	1	EP1	zna pojęcia: model danych, encja, atrybut, rekord, system: baza danych	K_W03
	2	EP2	zna zasady języka SQL	K_W03
umiejętności	1	EP3	buduje logiczny model bazy danych w środowisku relacyjnym	K_U02
	2	EP4	potrafi definiować zapytania, perspektywy, wyzwalacze, kursory, procedury składowane w języku SQL	K_U08
	3	EP5	implementuje fizyczny model bazy danych w wybranym systemie zarządzania bazami danych	K_U04
kompetencje społeczne	1	EP6	jest gotów do poszerzania wiedzy z zakresu baz danych korzystając z dostępnych źródeł informacji, a także rozwiązuje problemy korzystając z literatury, baz wiedzy i pomocy on-line	K_K01

TREŚCI PROGRAMOWE ZAJĘCIA I KONSULTACJI

Baza danych - właściwości, proces projektowania, model koncepcyjny, logiczny, fizyczny. Encje, atrybuty, związki. Właściwości relacji, klucze relacji, typy związków, integralność danych, wiązki 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 związków encji w relacyjny model danych dla zadanego problemu. Instalacja i konfiguracja serwera bazodanowego. Tworzenie nowej bazy, tworzenie tabel, indeksów, zarządzanie użytkownikami, kopiowanie tabel, kopie zapasowe. Podstawowe operacje na relacjach. Język SQL - typy poleceń, typy danych, funkcje, funkcje grupowe. Język SQL: operacje na tabelach i kolumnach, definiowanie danych. Wyszukiwanie danych - SELECT, predykaty WHERE, grupowanie i sortowanie. Operacje na tabelach: zliczanie tabel. Operacje na rekordach: tworzenie nowego rekordu, kasowanie rekordu, modyfikacja rekordu. Podzapytania, podzapytania skorelowane, perspektywy. Procedury składowane. Wyzwalacze bazy danych. Wyczerpanie z zakresu SQL. Grupa projekt bazy danych.

Metody kształcenia	Wykład z wykorzystaniem prezentacji multimedialnej. Laboratorium komputerowe: praca przy komputerach z wykorzystaniem wybranego systemu zarządzania bazami danych (np. MS SQL Server, MySQL)	
Metody weryfikacji efektów uczenia się		Nr efektu uczenia się z sylabusu
	EGZAMIN PISEMNY	EP1, EP3
	KOLOKWIUM	EP3
	PROJEKT	EP2, EP3, EP4, EP5, 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 ćwiczeń lab.: pisemne kolokwium oraz grupowy projekt relacyjnej bazy danych zawierający poprawny model danych, implementację bazy danych w wybranym systemie zarządzania bazami danych; poprawnie zdefiniowane polecenia wyszukiwania danych w bazie z klauzul grupowania i sortowania. Ocena zaliczenia ćwiczeń lab.: średnia arytmetyczna oceny z kolokwium pisemnego oraz zaliczenia projektu grupowego. Egzamin pisemny z wykładów: zadanie zbudowania relacyjnego modelu danych dla zadanego problemu oraz odpowiedź 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.**

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

SYLABUS

Załącznik nr 7

Moduł: Wykłady z dziedziny nauk humanistycznych [moduł]				
Nazwa przedmiotu: ekonomia rzadzi światem; rozwój cywilizacji od prehistorii do sztucznej inteligencji (OGÓLNOUCZELNIANE)			Kod przedmiotu: EFZ119AIJ3440_3S	
Nazwa kierunku: informatyka w biznesie				
Forma studiów: I stopnia lic., stacjonarne		Profil kształcenia: ogólnoakademicki		Specjalno : :
Rok: 3	Semestr: 5	Status przedmiotu: fakultatywny		Język przedmiotu: semestr: 5 - j. język polski
EFEKTY UCZENIA SI				
Kategoria	Lp	KOD	Opis efektu	Odniesienie do efektów dla programu
wiedza	1	EP1	student zna główne nurty przeobrażeń gospodarczych i społecznych w dziejach cywilizacji	K_W09
	2	EP2	student zna i rozumie główne związki między rozwojem gospodarczym, cywilizacyjnym i społecznym	K_W12
	3	EP3	student zna przyczyny, przebieg i skutki kolejnych rewolucji społeczno-gospodarczych	K_W14
umiejętności	1	EP4	student umie analizować przemiany gospodarcze pod kątem skutków społecznych w długiej perspektywie	K_U01
	2	EP5	student potrafi oceniać korzyści i straty wynikające z postępu cywilizacyjnego	K_U05
	3	EP6	student rozumie wpływ głównych czynników sprawczych na przemiany cywilizacyjne w przekroju historycznym	K_U01
kompetencje społeczne	1	EP7	student docenia wpływ nauki na ewolucję gospodarki światowej i stosunków geopolitycznych	K_K01
	2	EP8	student jest gotów do krytycznej oceny konsekwencji przemian cywilizacyjnych dokonujących się w skali globalnej i w jego otoczeniu	K_K05
TRECI PROGRAMOWE ZAJĘCIA I KONSULTACJE				
Człowiek na progu historii. Ziemia podstaw cywilizacji. Odkrywanie nowych światów. Rewolucja przemysłowa. świat między wojnami. W stronę trzeciej fali. Sztuczna inteligencja. Eksploracja kosmosu. Test zaliczeniowy.				
Metody kształcenia	Wykład ilustrowany prezentacjami multimedialnymi			
Metody weryfikacji efektów uczenia się				Nr efektu uczenia się z sylabusu
	KOLOKWIUM			EP1,EP2,EP3,EP4,EP5,EP6,EP7,EP8
	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 z oceną na podstawie kolokwium z zakresu wykładów i zalecanej literatury			
	Zasady wyliczania oceny z przedmiotu			
	Oceną z przedmiotu jest ocena z wykładu			

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

SYLABUS

Załącznik nr 7

Nazwa przedmiotu: grafika komputerowa dla biznesu (KIERUNKOWE)		Kod przedmiotu: EFZ119AIJ3433_2S		
Nazwa kierunku: informatyka w biznesie				
Forma studiów: I stopnia lic., stacjonarne		Profil kształcenia: ogólnoakademicki	Specjalno : 	
Rok: 2	Semestr: 4	Status przedmiotu: obowiązkowy	Język przedmiotu: semestr: 4 - j. język polski	
EFEKTY UCZENIA SI				
Kategoria	Lp	KOD	Opis efektu	Odniesienie do efektów dla programu
wiedza	1	EP1	Zna sprężystość i algorytmy wykorzystywane w grafice komputerowej, rozumie ich zastosowania	K_W03
umiejętności	1	EP2	Potrafi zaprogramować aplikację wykorzystując zaawansowane grafiki 3D	K_U02 K_U05
kompetencje społeczne	1	EP3	Jest gotów do studiowania dokumentacji i fachowych podręczników dotyczących metod i algorytmów grafiki komputerowej	K_K01 K_K02
TREŚCI PROGRAMOWE ZAJĘĆ I KONSULTACJI				
<p>Grafika komputerowa - podstawowe pojęcia. Zastosowania grafiki komputerowej. Sprężystość związane 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 ograniczające. Interfejs użytkownika. Animacje. Długość. Serializacja. Tworzenie aplikacji.</p>				
Metody kształcenia	Prezentacja multimedialna i interaktywna, Wykonywanie zadań.			
Metody weryfikacji efektów uczenia się				Nr efektu uczenia się z sylabusu
	KOŁOKWIUM			EP1
	PROJEKT			EP2,EP3
	ZAJĘCIA PRAKTYCZNE (WERYFIKACJA POPRZECZ OBSERWACJAMI)			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	Wykład - zaliczenie z oceną w oparciu o wyniki końcowego sprawdzianu pisemnego z zakresu treści wykładowych i zalecanej literatury po uprzednim zaliczeniu ćwiczeń. Laboratorium - zaliczenie z oceną na podstawie aktywności na zajęciach, ocen cząstkowych za wykonywanie poszczególnych zadań oraz oceny przygotowanego projektu.			
	Zasady wyliczania oceny z przedmiotu			
	Ocena z przedmiotu wyznaczana jest jako średnia 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)			
Łączny nakład pracy studenta w godz.		100		
Liczba punktów ECTS		4		

SYLABUS

Załącznik nr 7

Nazwa przedmiotu: informacja naukowa (INNE DO ZALICZENIA)			Kod przedmiotu: US119AIJ2326_28S	
Nazwa kierunku: informatyka w biznesie				
Forma studiów: I stopnia lic., stacjonarne		Profil kształcenia: ogólnoakademicki		Specjalno :
Rok: 2	Semestr: 4	Status przedmiotu: obowiązkowy		Język przedmiotu: semestr: 4 - j. polski
EFEKTY UCZENIA SI				
Kategoria	Lp	KOD	Opis efektu	Odniesienie do efektów dla programu
wiedza	1	EP2	Potrąfi wyszukiwać informacje oraz dokumentować działalność naukową zgodnie z obowiązującymi zasadami.	K_W02
	2	EP4	znajdzie zasady studiowania literatury, prowadzenia badań empirycznych, formułowania problemów badawczych w obszarze zarządzania i informatyki	K_W02
umiejętności	1	EP5	potrafi przygotowywać wystąpienia ustne i opracowania pisemne o tematyce specyficznej dla biznesu wspomaganego technologiami informatycznymi	K_U09
kompetencje społeczne	1	EP3	Rozumie etyczny wymiar konieczności dokumentowania działalności naukowej (profilaktyka przeciwplagiatowa), realizuje zasady edukacji ustawicznej.	K_K05
	2	EP6	jest gotów poprawnie wykorzystywać posiadane wiedzę oraz zasięgać opinii ekspertów w celu realizacji wyzwań zawodowych	K_K02
TREŚCI PROGRAMOWE ZAJĘCIA I KONSULTACJE				
różnorodność informacji bibliograficznej, zasady tworzenia opisu bibliograficznego, dokumentowanie publikacji naukowych. Omówienie baz danych i wyczerpujące w korzystaniu z baz danych.				
Metody kształcenia	wykład + ćwiczenia			
Metody weryfikacji efektów uczenia się				Nr efektu uczenia się z sylabusu
	SPRAWDZIAN			EP2,EP3,EP4,EP5,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	Obecność na zajęciach			
	Zasady wyliczania oceny z przedmiotu			
	Obecność na zajęciach			
Łączny nakład pracy studenta w godz.		2		
Liczba punktów ECTS		0		

SYLABUS

Załącznik nr 7

Moduł: J zyk obcy [moduł]				
Nazwa przedmiotu: j zyk angielski (OGÓLNOUCZELNIANE)			Kod przedmiotu: EFZ119AIJ3507_1S	
Nazwa kierunku: informatyka w biznesie				
Forma studiów: I stopnia lic., stacjonarne		Profil kształcenia: ogólnoakademicki		Specjalno :
Rok: 2, 3	Semestr: 3, 4, 5, 6	Status przedmiotu: obowi zkowy		J zyk przedmiotu: 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
EFEKTY UCZENIA SI				
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_W02
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
TRE CI PROGRAMOWE ZAJ I KONSULTACJI				
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 stawkowych, 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 ocenę z kolokwium zaliczeniowego.</p> <p>Ocena z przedmiotu - ocena z kolokwium zaliczeniowego.</p> <p>Zakrojenie 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

Załącznik nr 7

Moduł: Wykłady z dziedziny nauk humanistycznych [moduł]				
Nazwa przedmiotu: jzyk wartoci, wartoci w jzyku (OGÓLNOUCZELNIANE)			Kod przedmiotu: EFZ119AIJ3442_12S	
Nazwa kierunku: informatyka w biznesie				
Forma studiów: I stopnia lic., stacjonarne		Profil kształcenia: ogólnoakademicki		Specjalno :
Rok: 3	Semestr: 6	Status przedmiotu: fakultatywny		Jzyk przedmiotu: semestr: 6 - jzyk polski
EFEKTY UCZENIA SI				
Kategoria	Lp	KOD	Opis efektu	Odniesienie do efektów dla programu
wiedza	1	EP1	ma podstawow wiedz o miejscu i znaczeniu wartoci w jzyku oraz o jzyku jako no niku wartoci	K_W12
	2	EP2	zna elementarn terminologi aksjolingwistyczn	K_W13
umiejtnoci	1	EP3	potrafi rozpozna jzykowe rodki wartociowania	K_U09
	2	EP4	potrafi dyskutowa i krytycznie analizuje prezentowane zagadnienia oraz teorie naukowe	K_U10
kompetencje społeczne	1	EP5	jest gotów rozwija w sobie wiadomo jzykow i komunikacyjn	K_K02
	2	EP6	jest gotów do nieustannej aktualizacji wiedzy niezbdnej do rozumienia i krytycznej interpretacji zjawisk jzykowych	K_K01
TRECI PROGRAMOWE ZAJ I KONSULTACJI				
Pojcie i klasyfikacja wartoci. Jzykowe rodki wartociowania pozytywnego i negatywnego. Sposoby badania wartoci w jzyku. Konstytuowanie znaczenia poj-wartoci w jzyku.				
Metody kształcenia	Wykład z dyskusj			
Metody weryfikacji efektów uczenia si				Nr efektu uczenia si z sylabusa
	KOLOKWIUM			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	Warunkiem zaliczenia jest uzyskanie pozytywnej oceny z kolokwium obejmuj cego zagadnienia omawiane na wykładzie			
	Zasady wyliczania oceny z przedmiotu			
	Ocen z przedmiotu jest ocena z wykładu			
Ł CZNY nakład pracy studenta w godz.		50		
Liczba punktów ECTS		2		

SYLABUS

Załącznik nr 7

Moduł: Wykłady z dziedziny nauk humanistycznych [moduł]				
Nazwa przedmiotu: jzyki wiaata - przeszło i tera niejszo (OGÓLNOUCZELNIANE)			Kod przedmiotu: EFZ119AIJ3442_8S	
Nazwa kierunku: informatyka w biznesie				
Forma studiów: I stopnia lic., stacjonarne		Profil kształcenia: ogólnoakademicki		Specjalno :
Rok: 3	Semestr: 5	Status przedmiotu: fakultatywny		Jzyk przedmiotu: semestr: 5 - jzyk polski
EFEKTY UCZENIA SI				
Kategoria	Lp	KOD	Opis efektu	Odniesienie do efektów dla programu
wiedza	1	EP1	ma podstawow wiedz o pochodzeniu i głównych kierunkach rozwoju jzyków	K_W13
	2	EP2	zna elementarn terminologi z zakresu historii, rozwoju i klasyfikacji jzyków	K_W09
	3	EP3	ma podstawow wiedz o kompleksowej naturze jzyka oraz jego zło ono ci i historycznej zmienno ci	K_W10
	4	EP4	ma podstawow wiedz o współczesnych jzykach, ich miejscu i faktycznym znaczeniu w dzisiejszym wiecie	K_W10
umiejtno ci	1	EP5	ma podstawow wiedz o współczesnych jzykach, ich miejscu i faktycznym znaczeniu w dzisiejszym wiecie	K_U09
	2	EP6	potrafi okre li genez , znaczenie, oddziaływanie społeczne i miejsce jzyków w procesie ich rozwoju	K_U10
	3	EP7	potrafi wymieni najwi ksze jzyki współczesnego wiaata oraz uzasadni ich znaczenie w komunikacji mi dzykulturowej	K_U11
kompetencje społeczne	1	EP8	docenia tradycj i dziedzictwo jzykowo-kulturowe ludzko ci	K_K03
	2	EP9	ma wiadomo znaczenia jzyków dla utrzymania i rozwoju wi zi społecznej oraz komunikacji mi dzykulturowej na ró nych poziomach	K_K03
TRE CI PROGRAMOWE ZAJ I KONSULTACJI				
Rekonstrukcja my li nad genez jzyka. Naukowa ewolucja jzyka. Klasyfikacja jzyków. Rodziny i ligi jzykowe. Ekspansywne i recesywne rodziny jzykowe. Jzyki ywe, zagro one, wymieraj ce i martwe. Historia i współczesny stan bada nad jzykami sztucznymi. Jzyki w komunikacji mi dzykulturowej ? pid in, sabir, lingua franca. Jzyki w komunikacji mi dzykulturowej. Jzyki dyplomacji. Współczesne lingua franca.				
Metody kształcenia	Wykład, prezentacja multimedialna			
Metody weryfikacji efektów uczenia si				Nr efektu uczenia si z sylabusu
	KOLOKWIUM			EP1,EP2,EP3,EP4,EP5,EP6,EP7,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 Szczeci skiego.				

Forma i warunki zaliczenia	Warunkiem zaliczenia jest przygotowanie prezentacji na zadany temat z zakresu zagadnie omawianych na wykładzie	
	Zasady wyliczania oceny z przedmiotu	
	Ocen z przedmiotu jest ocena z wykładu	
Ł CZNY nakład pracy studenta w godz.	75	
Liczba punktów ECTS	3	

SYLABUS

Załącznik nr 7

Moduł: Wykłady z dziedziny nauk humanistycznych [moduł]				
Nazwa przedmiotu: konflikty i wojny w przekazach medialnych (OGÓLNOUCZELNIANE)			Kod przedmiotu: EFZ119AIJ3440_10S	
Nazwa kierunku: informatyka w biznesie				
Forma studiów: I stopnia lic., stacjonarne		Profil kształcenia: ogólnoakademicki		Specjalno :
Rok: 3	Semestr: 6	Status przedmiotu: fakultatywny		Jzyk przedmiotu: semestr: 6 - jzyk polski
EFEKTY UCZENIA SI				
Kategoria	Lp	KOD	Opis efektu	Odniesienie do efektów dla programu
wiedza	1	EP1	Student zna i rozumie ewolucje w sposobie pokazywania wojen i konfliktów w przestrzeni publicznej i mediach	K_W09
	2	EP2	Student zna, rozumie i wyjaśnia specyfikę oraz charakterystyczne cechy narracji dotyczącej wojen i konfliktów w mediach	K_W10
	3	EP3	Student zna i identyfikuje narzędzia propagandowe wykorzystywane przez media w pokazywaniu wojen i konfliktów	K_W12
umiejętności	1	EP4	Student potrafi prawidłowo interpretować dane i informacje, oraz opisywać współczesne problemy i zagrożenia związane z obrazem wojen i konfliktów w mediach	K_U03
	2	EP5	Student analizuje i weryfikuje zdobywane informacje w celu wyjaśnienia roli dziennikarzy i mediów w pokazywaniu konfliktów	K_U11
kompetencje społeczne	1	EP6	Student jest gotów do krytycznej oceny swojej wiedzy dotyczącej zagrożeń wynikających z manipulowania przekazem i informacjami dotyczącymi wojen i konfliktów	K_K01
	2	EP7	Student wiadomy zagrożenia wynikające z eskalacji konfliktów jest gotów do aktywnego uczestnictwa w budowaniu społeczeństwa obywatelskiego i działania na rzecz wspólnego dobra, praw człowieka i zasad etyki	K_K03
TREŚCI PROGRAMOWE ZAJĘCIA I KONSULTACJE				
Historia przekazu wojen i konfliktów. Ofiary i sprawcy w mediach. Teryoryzm a media. Korespondenci i reportażyci wojenni. Wojna jako element kampanii propagandowych.				
Metody kształcenia	Wykład konwersacyjny z elementami prezentacji multimedialnej.			
Metody weryfikacji efektów uczenia się				Nr efektu uczenia się z sylabusu
	KOŁOKWIUM			EP1,EP2,EP3,EP4,EP5,EP6,EP7
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	Kolokwium ustne obejmuj ce wiedze z wykładów i zalecanej literatury	
	Zasady wyliczania oceny z przedmiotu	
	Ocen ko cow z przedmiotu (koordynatora) jest ocena z wykładu	
Ł CZNY nakład pracy studenta w godz.	50	
Liczba punktów ECTS	2	

SYLABUS

Załącznik nr 7

Moduł: Wykłady z dziedziny nauk humanistycznych [moduł]				
Nazwa przedmiotu: literatura grozy i jej adaptacje (OGÓLNOUCZELNIANE)			Kod przedmiotu: EFZ119AIJ3443_14S	
Nazwa kierunku: informatyka w biznesie				
Forma studiów: I stopnia lic., stacjonarne		Profil kształcenia: ogólnoakademicki		Specjalno :
Rok: 3	Semestr: 6	Status przedmiotu: fakultatywny		J zyk przedmiotu: semestr: 6 - j zyk polski
EFEKTY UCZENIA SI				
Kategoria	Lp	KOD	Opis efektu	Odniesienie do efektów dla programu
wiedza	1	EP1	Student/ka zna najważniejsze trendy w literaturze grozy	K_W02
	2	EP2	Student/ka zna najważniejsze przykłady i zjawiska związane z adaptacją literatury grozy	K_W01
umiejętności	1	EP3	Student/ka potrafi rozpoznać i interpretować charakterystyczne cechy gatunku grozy w literaturze i adaptacji	K_U09
	2	EP4	Student/ka potrafi ocenić i scharakteryzować wpływ gatunku grozy na literaturę i kulturę europejską i amerykańską	K_U10
kompetencje społeczne	1	EP5	Student/ka jest gotów do wykonania przydzielonych zadań rzetelnie i w terminie	K_K02
TREŃCI PROGRAMOWE ZAJĘCIA I KONSULTACJE				
Wstęp: czym jest literatura grozy? Początki literatury grozy w wieku XVII. Czarny Romantyzm w Europie. Frankenstein Mary Shelley i jego adaptacje. Literatura grozy w Ameryce: od okresu kolonialnego do drugiej połowy XIX w. Literatura grozy epoki wiktoriańskiej. Literatura grozy epoki fin-de-siècle. Literatura grozy w wieku XX. Groza a rozwój filmu. Klasyczne adaptacje literatury grozy.				
Metody kształcenia	prezentacja multimedialna, wykład			
Metody weryfikacji efektów uczenia się				Nr efektu uczenia się z sylabusu
	PROJEKT			EP1,EP2,EP3,EP4,EP5
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	Projekt w formie dziennika lektur i lektur audiowizualnych (3 wybrane teksty grozy)			
	Zasady wyliczania oceny z przedmiotu			
	Ocena z projektu stanowi ocenę z przedmiotu			
Łączny nakład pracy studenta w godz.		50		
Liczba punktów ECTS		2		

SYLABUS

Załącznik nr 7

Nazwa przedmiotu: logika (PODSTAWOWE)		Kod przedmiotu: US119AIJ2857_2S		
Nazwa kierunku: informatyka w biznesie				
Forma studiów: I stopnia lic., stacjonarne		Profil kształcenia: ogólnoakademicki	Specjalno : 	
Rok: 1	Semestr: 1	Status przedmiotu: obowiązkowy	Język przedmiotu: semestr: 1 - j. polski	
EFEKTY UCZENIA SI				
Kategoria	Lp	KOD	Opis efektu	Odniesienie do efektów dla programu
wiedza	1	EP1	W zakresie podstawowym: zna prawa i własności rachunku zbiorów; zna prawa rachunku zdań, reguły pierwotne, tezy i reguły wtórne, reguły tworzenia dowodu	K_W04 K_W06
umiejętności	1	EP2	W zakresie podstawowym: potrafi przeprowadzić dowody praw rachunku zdań metod zero-jedynkow, metod skróconej weryfikacji tezy jak również metod wykorzystujących reguły pierwotne i wtórne; potrafi dowodzić prawa rachunku zbiorów	K_U03
kompetencje społeczne	1	EP3	Jest gotów poprawnie wykorzystywać podstawy logiki w zastosowaniach informatycznych w biznesie	K_K02
TREŚCI PROGRAMOWE ZAJĘCIA I KONSULTACJI				
<p>Podstawowe pojęcia rachunku zdań. Dowodzenie praw rachunku zdań metod zerojedynkow. Rachunek zdań a rachunek zbiorów. Wykorzystywanie rachunku zbiorów do weryfikacji tezy. Metoda skróconej weryfikacji tezy. System aksjomatyczny i założeniowy rachunku zdań. Reguły pierwotne tworzenia dowodu: założeniowy dowód: wprost, niewprost; niezależniowy dowód: wprost, niewprost. Tezy i reguły wtórne.</p>				
Metody kształcenia	rozwijanie zadań problemowych indywidualnie i w podgrupach			
Metody weryfikacji efektów uczenia się				Nr efektu uczenia się z sylabusu
	KOŁOKWIUM			EP1,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 jest otrzymanie min. 50% punktów możliwych do zdobycia na wiczeniach; ponadto kolokwium zaliczeniowe daje możliwość otrzymania dodatkowych punktów, które są doliczane do wcześniej niezdobitych			
	Zasady wyliczania oceny z przedmiotu			
			ocena z wiczeń jest oceną z przedmiotu	
Ł. CZYNY nakład pracy studenta w godz.		50		
Liczba punktów ECTS		2		

SYLABUS

Załącznik nr 7

Moduł: Moduł do wyboru 5 [moduł]				
Nazwa przedmiotu: marketing w mediach społecznościowych (KIERUNKOWE)			Kod przedmiotu: EFZ119AIJ3433_29S	
Nazwa kierunku: informatyka w biznesie				
Forma studiów: I stopnia lic., stacjonarne		Profil kształcenia: ogólnoakademicki		Specjalność:
Rok: 3	Semestr: 5	Status przedmiotu: fakultatywny		Język przedmiotu: semestr: 5 - j. język polski
EFEKTY UCZENIA SI				
Kategoria	Lp	KOD	Opis efektu	Odniesienie do efektów dla programu
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
TREŚCI PROGRAMOWE ZAJĘCIA I KONSULTACJE				
Warto wykorzystania mediów społecznościowych w biznesie. Organizacja zajęć. E/M/IoT marketing. Media społecznościowe i użytkownicy 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

Załącznik nr 7

Nazwa przedmiotu: matematyka (PODSTAWOWE)		Kod przedmiotu: US119AIJ2857_12S	
Nazwa kierunku: informatyka w biznesie			
Forma studiów: I stopnia lic., stacjonarne		Profil kształcenia: ogólnoakademicki	Specjalno :
Rok: 1	Semestr: 2	Status przedmiotu: obowiązkowy	Język przedmiotu: semestr: 2 - j. język polski

EFEKTY UCZENIA SI

Kategoria	Lp	KOD	Opis efektu	Odniesienie do efektów dla programu
wiedza	1	EP1	Zna podstawy algebry macierzy oraz potrafi wyjaśnić i opisać procedury rozwiązywania układu równań liniowych.	K_W06
	2	EP2	Zna pojęcia i metody związane z formami kwadratowymi oraz wektorami i wartościami własnymi.	K_W06
	3	EP3	Potrafi wyjaśnić własności funkcji jednej zmiennej i ich związek z pochodnymi; zna warunki istnienia ekstremów funkcji wielu zmiennych.	K_W06
umiejętności	1	EP4	Posługuje się rachunkiem wektorowym i macierzowym oraz potrafi wykorzystać go do rozwiązywania układów równań liniowych oraz prostych problemów ekonomicznych.	K_U03
	2	EP5	Bada przebieg funkcji jednej zmiennej z zastosowaniem pochodnych oraz umie zastosować pochodne do badania zmiennych ekonomicznych.	K_U03
	3	EP6	Potrafi wyznaczyć ekstrema funkcji wielu zmiennych.	K_U03
kompetencje społeczne	1	EP7	Jest świadomy korzyści stosowania metod matematycznych w badaniach ekonomicznych	K_K01

TREŚCI PROGRAMOWE ZAJĘCIA I KONSULTACJE

Przestrze wektorowa (liniowa). Macierze. Algebra macierzy. Wyznacznik macierzy. Inwersja i rząd macierzy. Macierz odwrotna. Równania macierzowe. Układy równań liniowych i metody ich rozwiązywania. Formy liniowe i kwadratowe. Wektory i wartości własne. Przestrze metryczna. Ciąg liczbowy i jego własności. Granica i ciągłość funkcji. Pochodna funkcji i jej własności. Zastosowanie pochodnych do badania własności funkcji. Funkcje wielu zmiennych - pochodne cząstkowe, ekstrema lokalne i warunkowe. Przestrzenie liniowe. Podprzestrzenie przestrzeni liniowej. Liniowa zależność lub niezależność układu wektorów. Baza i wymiar przestrzeni liniowej. Współrzędne wektora. Działania na macierzach: dodawanie macierzy, mnożenie macierzy przez liczby, mnożenie macierzy, transpozycja macierzy. Definicja wyznacznika - twierdzenie Laplace'a. Własności wyznaczników. Macierz odwrotna. Równania macierzowe. Metody rozwiązywania układów równań liniowych. Układ Cramera. Rząd macierzy. Twierdzenie Kroneckera-Capelliego. Metoda Gaussa. Wektory i wartości własne macierzy. Określenie macierzy kwadratowej, wielomian charakterystyczny, równanie charakterystyczne. Formy kwadratowe oraz ich określenie. Twierdzenie Sylwestra. Iloczyn kartezjański. Relacje i ich własności. Własności funkcji (równowartościowość, monotoniczność, złożenie funkcji, funkcja odwrotna). Funkcje elementarne. Badanie monotoniczności i ograniczoności. Obliczanie granic ciągów liczbowych, liczb e, symbole oznaczone i nieoznaczone. Obliczanie granic funkcji. Badanie ciągłości funkcji. Obliczanie pochodnych funkcji. Interpretacja geometryczna i ekonomiczna pochodnej. Zastosowanie pochodnych do badania własności funkcji: ekstrema lokalne, monotoniczność, punkty przegięcia, przedziały wypukłości wykresu funkcji, asymptoty. Reguła de L'Hospitala. Pochodne cząstkowe. Ekstrema lokalne i warunkowe funkcji wielu zmiennych.

Metody kształcenia	Wykład poparty prezentacją multimedialną, na ćwiczeniach rozwiązywanie zadań problemowych.	
Metody weryfikacji efektów uczenia się		Nr efektu uczenia się z sylabusu
	EGZAMIN PISEMNY	EP1,EP2,EP3,EP4,EP5,EP6,EP7
	KOŁOKWIUM	EP4,EP5,EP6,EP7
	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>Forma i warunki zaliczenia wicze : ocena z dwóch pisemnych kolokwiiów.</p> <p>Zaliczenie wicze testuje osi gni cia w zakresie umiej tno ci - ka de kolokwium po max. 6 zada .</p> <p>Zaliczenie: otrzymanie min. 60% punktów.</p> <p>Forma i warunki zaliczenia wykładu: ocen z wykładu jest ocena z egzaminu.</p> <p>Egzamin testuje osi gni cia efektów kształcenia w zakresie wiedzy (10 pyta) i umiej tno ci (10 pyta). Obejmuje pytania testowe (ł cznie 20 pyta). Zaliczenie egzaminu: otrzymanie po min. 50% punktów, zarówno z cz ci zadaniowej, jak i teoretycznej.</p> <p>Ocenianie:</p> <p>Student otrzymuje ocen dostateczn , gdy potrafi rozwi za zadania o małym stopniu trudno ci i zło ono ci.</p> <p>Student otrzymuje ocen dobr , gdy potrafi rozwi za zadania o rednim stopniu trudno ci i zło ono ci.</p> <p>Student otrzymuje ocen bardzo dobr , gdy potrafi rozwi za zadania o du ym stopniu trudno ci i zło ono ci.</p>
	Zasady wyliczania oceny z przedmiotu
	Ocena z przedmiotu jest redni arytmetyczn ocen z wykładu i wicze .
Ł CZNY nakład pracy studenta w godz.	150
Liczba punktów ECTS	6

SYLABUS

Załącznik nr 7

Nazwa przedmiotu: metody wspomaganie decyzji w biznesie (KIERUNKOWE)		Kod przedmiotu: EFZ119AIJ3433_13S	
Nazwa kierunku: informatyka w biznesie			
Forma studiów: I stopnia lic., stacjonarne		Profil kształcenia: ogólnoakademicki	Specjalno :
Rok: 1	Semestr: 2	Status przedmiotu: obowiązkowy	Język przedmiotu: semestr: 2 - j. język polski

EFEKTY UCZENIA SI

Kategoria	Lp	KOD	Opis efektu	Odniesienie do efektów dla programu
wiedza	1	EP1	Zna podstawowe narzędzia gromadzenia i prezentacji danych społeczno-gospodarczych na poziomie makro, mezo i mikroekonomicznym	K_W02 K_W05
	2	EP2	Ma znajomość technik matematycznych w zakresie niezbędnym dla ilościowego opisu, zrozumienia oraz modelowania problemów ekonomicznych o średnim poziomie złożoności	K_W06
umiejętności	1	EP3	Potrafi modelować wybrane zjawiska i procesy w gospodarce z wykorzystaniem podstawowych metod i narzędzi informatycznych	K_U01 K_U02 K_U03
kompetencje społeczne	1	EP4	Jest gotów wykorzystywać posiadaną wiedzę do zastosowania w komputerowym wspomaganie decyzji oraz ponosi odpowiedzialność za stosowane procedury wspomaganie decyzji	K_K02 K_K05

TREŚCI PROGRAMOWE ZAJĘCIA I KONSULTACJI

Zagadnienia wstępne do komputerowego wspomaganie decyzji. Aspekty behawioralne podejmowaniu decyzji. Proces podejmowania decyzji oraz przegląd metod wspomaganie decyzji. Metody oparte na funkcjach użyteczności -studium przypadku. Metody oparte na relacji przewidywania -studium przypadku. Wielokryterialne metody wykorzystujące punkty referencyjne - studium przypadku. Metody wielowymiarowej analizy porównawczej -studium przypadku. Podsumowanie i zaliczenie przedmiotu. Analiza ogólnych dostępnych baz danych. Metody wielowymiarowej analizy porównawczej w podejmowaniu decyzji biznesowych- zastosowania praktyczne. Metody oparte na funkcjach użyteczności w podejmowaniu decyzji biznesowych- zastosowania praktyczne. Wielokryterialne metody wykorzystujące punkty referencyjne w podejmowaniu decyzji biznesowych- zastosowania praktyczne. Metody oparte na relacji przewidywania 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 się		Nr efektu uczenia się z sylabusu
	PROJEKT	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	Zaliczenie sprawozdań realizowanych zadań projektowych	
	Zasady wyliczania oceny z przedmiotu	
	Sumaryczna ocena ze wszystkich sprawozdań z realizowanych zadań projektowych	

Łączny nakład pracy studenta w godz.	100
Liczba punktów ECTS	4

SYLABUS

Załącznik nr 7

Moduł: Wykłady z dziedziny nauk humanistycznych [moduł]				
Nazwa przedmiotu: miasto pełne wiatła; lata 60. XX wieku w literaturze szczecińskiej (OGÓLNOUCZELNIANE)			Kod przedmiotu: EFZ119AIJ3443_11S	
Nazwa kierunku: informatyka w biznesie				
Forma studiów: I stopnia lic., stacjonarne		Profil kształcenia: ogólnoakademicki		Specjalność:
Rok: 3	Semestr: 6	Status przedmiotu: fakultatywny		Język przedmiotu: semestr: 6 - j. język polski
EFEKTY UCZENIA SI				
Kategoria	Lp	KOD	Opis efektu	Odniesienie do efektów dla programu
wiedza	1	EP1	student zna problematykę literatury regionalnej i regionalizmu jako nurtu współczesnego literaturoznawstwa	K_W02
	2	EP2	student zna wybrane utwory literackie z okresu lat 60. XX wieku	K_W02
umiejętności	1	EP3	student potrafi przedstawić zagadnienia regionalistyczne na wybranych przykładach literatury szczecińskiej	K_U08
	2	EP4	student potrafi posługiwać się terminologią i językiem specjalistycznym z obszaru badań nad literaturą regionalną	K_U08
kompetencje społeczne	1	EP5	student rozumie znaczenie literatury regionalnej i dba o najbliższe otoczenie kulturowe	K_K03
	2	EP6	student rozumie potrzebę doskonalenia swoich kompetencji w zakresie znajomości historii i kultury regionalnej	K_K01
TREŚCI PROGRAMOWE ZAJĘCIA I KONSULTACJE				
Dziennik i polityka (Piotr Zaremba). Powieści i wojna (Ryszard Liskowacki). Reportaże i codzienność (Jan Papuga/Franciszek Gil). Autobiografia i miasto (Edward Balcerzan). Opowiadanie i marynistyka (Jerzy Jan Pachłowski). Miniatura i migracje (Katarzyna Suchodolska). Wiersz i regionalizm (Helena Raszka). Esej i literaturoznawstwo (Erazm Kuśma).				
Metody kształcenia	Wykład, prezentacja, analiza i interpretacja tekstu literackiego.			
Metody weryfikacji efektów uczenia się				Nr efektu uczenia się z sylabusu
	PRACA PISEMNA/ ESEJ/ RECENZJA			EP1,EP2,EP3,EP4,EP5,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 z oceną na podstawie pracy pisemnej			
	Zasady wyliczania oceny z przedmiotu			
	Ocena z przedmiotu jest oceną z wykładu			
Łączny nakład pracy studenta w godz.		50		
Liczba punktów ECTS		2		

SYLABUS

Załącznik nr 7

Moduł: Wykłady z dziedziny nauk humanistycznych [moduł]				
Nazwa przedmiotu: moda j zykowa - polszczyzna wobec przemian kulturowych (OGÓLNOUCZELNIANE)			Kod przedmiotu: EFZ119AIJ3442_7S	
Nazwa kierunku: informatyka w biznesie				
Forma studiów: I stopnia lic., stacjonarne		Profil kształcenia: ogólnoakademicki		Specjalno :
Rok: 3	Semestr: 5	Status przedmiotu: fakultatywny		J zyk przedmiotu: semestr: 5 - j zyk polski
EFEKTY UCZENIA SI				
Kategoria	Lp	KOD	Opis efektu	Odniesienie do efektów dla programu
wiedza	1	EP1	zna podstawowe poj cia z zakresu poprawno ci j zykowej	K_W05
	2	EP2	ma wiedz na temat mechanizmów zmian w słownictwie współczesnej polszczyzny	K_W02
	3	EP3	zna i rozumie tendencje rozwojowe współczesnej polszczyzny	K_W06
	4	EP4	ma wiedz na temat stylistycznego zró nicowania j zyka	K_W13
umiej tno ci	1	EP5	potrafi wykorzysta w praktyce j zykowej podstawowe poj cia normatywne	K_U01
	2	EP6	potrafi analizowa zmiany zachodz ce we współczesnej polszczy nie	K_U04
	3	EP7	potrafi oceni poprawno oraz trafno ró nego typu wypowiedzi	K_U05
kompetencje społeczne	1	EP8	rozumie potrzeb ci głego doskonalenia swoich kompetencji j zykowych	K_K03
	2	EP9	wykorzystuje wiedz i umiej tno z zakresu nauki o j zyku w yciu codziennym oraz praktyce zawodowej	K_K02
TRE CI PROGRAMOWE ZAJ I KONSULTACJI				
Zjawisko mody j zykowej. Snobizm j zykowy, szablon j zykowy, puryzm j zykowy. Zró nicowanie stylistyczne współczesnej polszczyzny. Wpływ kultury globalnej i społecze stwa informacyjnego na przemiany j zyka polskiego. J zyk wobec przemian społecznych. wiat warto ci odzwierciedlony w j zyku. Nowe zjawiska we współczesnej polszczy nie ? zapo yczenia, ekspansja stylu potocznego, wulgaryzacja. Wyrazy modne we współczesnej polszczy nie oraz ocena ich przydatno ci (Młodzie owe Słowo Roku, Obserwatorium J zykowe Uniwersytetu Warszawskiego). Mechanizmy powstawania nowych wyrazów (np.: procesy słowotwórcze, zmiany znaczeniowe). Kryteria oceny innowacji j zykowych. Analiza współczesnego dyskursu publicznego na wybranych przykładach.				
Metody kształcenia	Wykład problemowy z prezentacj multimedialn , wykład konwersatoryjny, analiza tekstów.			
Metody weryfikacji efektów uczenia si				Nr efektu uczenia si z sylabusu
	KOLOKWIUM			EP1,EP2,EP3,EP4,EP5,EP6,EP7,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 Szczeci skiego.				

Forma i warunki zaliczenia	Warunkiem zaliczenia przedmiotu jest uzyskanie co najmniej 60% punktów z kolokwium.	
	Zasady wyliczania oceny z przedmiotu	
	Ocen z przedmiotu jest ocena z wykładu	
Ł CZNY nakład pracy studenta w godz.	75	
Liczba punktów ECTS	3	

SYLABUS

Załącznik nr 7

Nazwa przedmiotu: modelowanie i symulacja procesów biznesowych (KIERUNKOWE)			Kod przedmiotu: EFZ119AIJ3433_7S	
Nazwa kierunku: informatyka w biznesie				
Forma studiów: I stopnia lic., stacjonarne		Profil kształcenia: ogólnoakademicki		Specjalno :
Rok: 2	Semestr: 4	Status przedmiotu: obowiązkowy		Język przedmiotu: semestr: 4 - j. język polski
EFEKTY UCZENIA SI				
Kategoria	Lp	KOD	Opis efektu	Odniesienie do efektów dla programu
wiedza	1	EP1	ma wiedzę na temat metod modelowania i symulacji procesów biznesowych	K_W05
umiejętności	1	EP2	potrafi stosować metody i narzędzia do modelowania i symulacji procesów w rozwiązywaniu konkretnych problemów biznesowych	K_U03 K_U04 K_U08
kompetencje społeczne	1	EP3	jest gotów do poprawnego wykorzystania zdobytej wiedzy do tworzenia symulacyjnych modeli procesów biznesowych	K_K02
TREŚCI PROGRAMOWE ZAJĘCIA I KONSULTACJI				
<p>Podstawy zarządzania procesami biznesowymi w przedsiębiorstwie. Wprowadzenie do modelowania i symulacji procesów biznesowych. Metodologia modelowania procesów biznesowych. Metodologia symulacji procesów biznesowych. Dynamika Systemowa jako technika symulacji ciągłej. Techniki symulacji dyskretnej. Symulacja wieloagentowa. Nabywanie umiejętności pracy w środowisku pakietu do zarządzania procesami biznesowymi. Tworzenie map i modeli procesów w pakiecie do zarządzania procesami biznesowymi dla studiów przypadku. Nabywanie umiejętności pracy w środowisku pakietu do symulacji ciągłej. Konstruowanie i rozwiązywanie symulacyjnych modeli procesów biznesowych w pakiecie do symulacji ciągłej - studia przypadków. Nabywanie umiejętności pracy w środowisku pakietu do symulacji dyskretnej. Konstruowanie i rozwiązywanie symulacyjnych modeli procesów biznesowych w pakiecie do symulacji dyskretnej - studia przypadków. Nabywanie umiejętności pracy w środowisku pakietu do symulacji wieloagentowej. Konstruowanie i rozwiązywanie symulacyjnych modeli w pakiecie do symulacji wieloagentowej- studia przypadków.</p>				
Metody kształcenia	wykład z wykorzystaniem prezentacji multimedialnej, ćwiczenia laboratoryjne: praca w grupach, prezentacja multimedialna, case study, rozwiązywanie zadań, programowanie			
Metody weryfikacji efektów uczenia się				Nr efektu uczenia się z sylabusu
	EGZAMIN PISEMNY			EP1
	SPRAWDZIAN			EP1,EP3
	ZAJĘCIA PRAKTYCZNE (WERYFIKACJA POPRZEZ OBSERWACJĘ)			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	<p>Egzamin - ocena z testu wielokrotnego wyboru. Test składa się z 15 pytań zamkniętych. Za każdą prawidłową odpowiedź student otrzymuje 1 pkt, za nieprawidłową minus 1 - łącznie 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, poniżej 11 pkt- ndst)</p> <p>Laboratorium</p> <p>1 -udział w minimum 75% wymiaru godzinowego zajęć</p> <p>2 -w przypadku spełnienia warunku (1) ocena jest wystawiana na podstawie liczby punktów otrzymanych za realizację zadań praktycznych oraz wejściówek 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			
	Ocena z przedmiotu jest średnią arytmetyczną wszystkich ocen uzyskanych z egzaminu i zaliczenia laboratorium (również w terminie poprawkowym). Warunkiem otrzymania pozytywnej oceny z przedmiotu jest zaliczenie laboratorium oraz zdanie egzaminu.			
Łączny nakład pracy studenta w godz.		100		
Liczba punktów ECTS		4		

SYLABUS

Załącznik nr 7

Moduł: Moduł do wyboru 6 [moduł]				
Nazwa przedmiotu: narzędzia content marketingu (KIERUNKOWE)			Kod przedmiotu: EFZ119AIJ3433_31S	
Nazwa kierunku: informatyka w biznesie				
Forma studiów: I stopnia lic., stacjonarne		Profil kształcenia: ogólnoakademicki		Specjalność :
Rok: 3	Semestr: 5	Status przedmiotu: fakultatywny		Język przedmiotu: semestr: 5 - j. język polski
EFEKTY UCZENIA SI				
Kategoria	Lp	KOD	Opis efektu	Odniesienie do efektów dla programu
wiedza	1	EP1	Student posiada wiedzę dotyczącą form, narzędzi i technik marketingu treści służących do przygotowania skutecznej kampanii promocyjnej.	K_W10
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 kompetencji do samodzielnego poszerzania i uzupełniania wiedzy w oparciu o dostępne źródła.	K_K01
TREŚCI PROGRAMOWE ZAJĘCIA I KONSULTACJI				
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 - projekt. 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.		100		
Liczba punktów ECTS		4		

SYLABUS

Załącznik nr 7

Nazwa przedmiotu: ochrona własności intelektualnej (OGÓLNOUCZELNIANE)		Kod przedmiotu: US119AIJ2472_10S		
Nazwa kierunku: informatyka w biznesie				
Forma studiów: I stopnia lic., stacjonarne		Profil kształcenia: ogólnoakademicki	Specjalność :	
Rok: 1	Semestr: 1	Status przedmiotu: obowiązkowy	Język przedmiotu: semestr: 1 - j. polski	
EFEKTY UCZENIA SI				
Kategoria	Lp	KOD	Opis efektu	Odniesienie do efektów dla programu
wiedza	1	EP1	zna podstawowe pojęcia i uregulowania prawa autorskiego.	K_W09
	2	EP2	zna podstawowe aspekty dotyczące problematyki ochrony własności przemysłowej	K_W09
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
TREŚCI PROGRAMOWE ZAJĘCIA I KONSULTACJE				
Podstawowe zasady prawa własności intelektualnej . 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
	KOŁOKWIUM			EP1,EP2,EP3,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	Studenci są oceniani na podstawie wyników kolokwium w postaci testu jednokrotnego wyboru. Test obejmuje wiedzę z wykładu oraz aktów prawnych i zalecanej literatury.			
	Zasady wyliczania oceny z przedmiotu			
Ocena z przedmiotu to ocena z wykładu				
Łączny nakład pracy studenta w godz.		25		
Liczba punktów ECTS		1		

SYLABUS

Załącznik nr 7

Moduł: Moduł do wyboru 1 [moduł]				
Nazwa przedmiotu: planowanie przedsięwzięć internetowych (KIERUNKOWE)			Kod przedmiotu: EFZ119AIJ3433_18S	
Nazwa kierunku: informatyka w biznesie				
Forma studiów: I stopnia lic., stacjonarne		Profil kształcenia: ogólnoakademicki		Specjalność :
Rok: 2	Semestr: 4	Status przedmiotu: fakultatywny		Język przedmiotu: semestr: 4 - j. język polski
EFEKTY UCZENIA SI				
Kategoria	Lp	KOD	Opis efektu	Odniesienie do efektów dla programu
wiedza	1	EP1	Zna zasady, metody opracowywania modelu biznesowego przedsięwzięcia internetowego.	K_W01 K_W12
umiejętności	1	EP2	Student potrafi opracować model biznesowy przedsięwzięcia internetowego.	K_U01 K_U03
	2	EP3	Posiada umiejętności opracowania założeń i prototypu przedsięwzięcia internetowego	K_U05
kompetencje społeczne	1	EP4	Student jest gotów do działania w sposób przedsiębiorczy w kontekście przedsięwzięć internetowych.	K_K03
TREŚCI PROGRAMOWE ZAJĘCIA I KONSULTACJI				
<p>Wprowadzenie do przedsiębiorstwa internetowego. Przedsięwzięcia internetowe (startupy) - przegląd, analiza. Metody planowania i rozwijania startupów internetowych. Model biznesowy przedsięwzięcia internetowego. Weryfikacja modelu przedsięwzięcia internetowego. Prototyp przedsięwzięcia internetowego (MVP). Wprowadzanie startupu na rynek. Podsumowanie. Przegląd startupów internetowych. Pomysł na biznes internetowy (identyfikacja problemów). Analiza propozycji przedsięwzięć internetowych. Opracowanie modelu biznesowego przedsięwzięcia internetowego. Identyfikacja ryzyka w przedsięwzięciu internetowym (dyskusja, analiza). Aktualizacja modelu biznesowego. Przygotowanie prezentacji inwestorskiej (Pitch Deck). Budowa założeń i prototypu przedsięwzięcia internetowego (MVP).</p>				
Metody kształcenia	Prezentacje multimedialne, studia przypadków			
Metody weryfikacji efektów uczenia się				Nr efektu uczenia się z sylabusu
	KOŁOKWIUM			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	Wykład: Zaliczenie wykładu w formie pisemnej (min. 60% poprawnych odpowiedzi). Laboratorium: Opracowanie modelu biznesowego przedsięwzięcia internetowego oraz realizacja założeń i prototypu (założeń i projektu). Wymagany limit obecności na zajęciach.			
	Zasady wyliczania oceny z przedmiotu			
	Ocena końcowa jest oceną ważoną. Dla wykładu waga wynosi 0,4. Dla laboratorium waga wynosi 0,6.			
Łączny nakład pracy studenta w godz.		100		
Liczba punktów ECTS		4		

SYLABUS

Załącznik nr 7

Moduł: Moduł do wyboru 7 [moduł]				
Nazwa przedmiotu: platformy i narzędzia social media (KIERUNKOWE)			Kod przedmiotu: EFZ119AIJ3433_33S	
Nazwa kierunku: informatyka w biznesie				
Forma studiów: I stopnia lic., stacjonarne		Profil kształcenia: ogólnoakademicki		Specjalno :
Rok: 3	Semestr: 6	Status przedmiotu: fakultatywny		Język przedmiotu: semestr: 6 - j. język polski
EFEKTY UCZENIA SI				
Kategoria	Lp	KOD	Opis efektu	Odniesienie do efektów dla programu
wiedza	1	EP1	Zna zasady funkcjonowania mediów społecznościowych (platformy, narzędzia wspomagające)	K_W10
umiejętności	1	EP2	Posiada umiejętności z zakresu przygotowania, dostosowania i wykorzystania platform społecznościowych oraz narzędzi do tworzenia treści i zarządzania prowadzonymi przez firm działaniami wizerunkowymi i promocyjnymi w mediach społecznościowych.	K_U07
	2	EP3	Potrafi rozwijać własne umiejętności i dostosowywać je do szybkiego rozwoju mediów społecznościowych	K_U10
kompetencje społeczne	1	EP4	Jest gotów do przygotowywania etycznych rozwiązań na potrzeby mediów społecznościowych	K_K05
TREŚCI PROGRAMOWE ZAJĘCIA I KONSULTACJI				
<p>Wprowadzenie do platform social media. Facebook (konto, konfiguracja, interfejs, fanpage, tworzenie i publikowanie wpisów, statystyki fanpage, aplikacje Facebook, skuteczność i korzyści z prowadzenia konta). Kanał na YouTube (konto, konfiguracja, interfejs, dodawanie filmów, użyteczność, moduł analityki, skuteczność i korzyści z prowadzenia konta). Twitter (konto, konfiguracja, interfejs, tworzenie wpisów, funkcjonalność, analiza skuteczności profilu, skuteczność i korzyści z prowadzenia konta). Instagram (konto, konfiguracja, interfejs, dodawanie wpisów, integracja z kanałami, skuteczność i korzyści z prowadzenia konta). Narzędzia do tworzenia i planowania treści dla mediów społecznościowych, zasady komunikacji i doboru komunikatów tekstowych i wizualnych, tworzenie komunikatów w oparciu o przykładowe strategie promocyjne. Inne platformy społecznościowe (TikTok, Pinterest, LinkedIn, Snapchat, itp.). Narzędzia usprawniające zarządzanie kanałami społecznościowymi. Mała i średnia firma w mediach społecznościowych, analiza istniejących profili, wykonanie praktycznego zadania symulacji działań promocyjnych dla przykładowej firmy, identyfikacja wizualna, strategia promocji, wybór narzędzi i kanałów mediów społecznościowych. Wprowadzenie do platform i narzędzi mediów społecznościowych. Social media w biznesie, konta firmowe, strategie promocyjne, konta freelancerskie i influencerskie, kreowanie marki osobistej w mediach społecznościowych. Przegląd narzędzi do obsługi mediów społecznościowych, do zarządzania, tworzenia i planowania treści. Aspekty etyczne mediów społecznościowych. Trendy i przyszłość mediów społecznościowych.</p>				
Metody kształcenia	Studia przypadków			
Metody weryfikacji efektów uczenia się				Nr efektu uczenia się z sylabusu
	EGZAMIN PISEMNY			EP1,EP2,EP3,EP4
	ZAJĘCIA PRAKTYCZNE (WERYFIKACJA POPRZEC OBSERWACJAMI)			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	Zaliczenie zajęć laboratoryjnych przez wykonanie zadań praktycznych na poszczególnych zajęciach. Ocena z laboratorium obliczana jest jako średnia ocen z wykonanych zadań praktycznych realizowanych na zajęciach.			
	Zasady wyliczania oceny z przedmiotu			
	Ocena z przedmiotu jest równą średniej arytmetycznej oceny z laboratoriów i egzaminu			

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

SYLABUS

Załącznik nr 7

Nazwa przedmiotu: podstawy finansów (PODSTAWOWE)		Kod przedmiotu: US119AIWNEiZ_30S		
Nazwa kierunku: informatyka w biznesie				
Forma studiów: I stopnia lic., stacjonarne		Profil kształcenia: ogólnoakademicki	Specjalno : 	
Rok: 3	Semestr: 5	Status przedmiotu: obowiązkowy	Język przedmiotu: semestr: 5 - j. język polski	
EFEKTY UCZENIA SI				
Kategoria	Lp	KOD	Opis efektu	Odniesienie do efektów dla programu
wiedza	1	EP1	ma wiedzę o podstawowych zjawiskach, kategoriach i instrumentach finansowych	K_W13
umiejętności	1	EP2	ma podstawowe umiejętności analizowania wpływu wykorzystywania instrumentów finansowych przez instytucje finansowe i niefinansowe w oparciu o kryteria rentowności, płynności i ryzyka na ich sytuację finansową	K_U01 K_U03
kompetencje społeczne	1	EP3	jest zainteresowany dalszym pogłębianiem wiedzy i doskonaleniem umiejętności z zakresu finansów	K_K01 K_K03
TREŚCI PROGRAMOWE ZAJĘCIA I KONSULTACJE				
<p>Finanse i ich funkcje w gospodarce. Instytucje finansowe. Fintechy. Finansista na rynku pracy. Pieniądze i inne instrumenty finansowe, ceny aktywów finansowych (stopy procentowe i kursy walut), kryptowaluty. System bankowy: centralne instytucje bankowe (bank centralny i instytucje polityki pieniężnej, KNF, BFG), bankowość komercyjna. System płatniczy. Rynek finansowy - struktura podmiotowa rynku, instrumenty, notowania, indeksy giełdowe. Finanse instytucji rządowych i samorządowych: dochody i wydatki publiczne, budżety państwa i budżety JST. Kryteria oceny kondycji finansowej przedsiębiorstw. Analiza tekstów finansowych, ze szczególnym uwzględnieniem wykorzystania IT w finansach. Analiza zjawisk finansowych z uwzględnieniem informacji zawartych w finansowych bazach danych. Analiza podstawowych produktów finansowych dostępnych 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.</p>				
Metody kształcenia	Wykład powiązany z komentowaniem aktualnych zjawisk w sferze finansów; wyczerpujące z wykorzystaniem analizy danych źródłowych dotyczące struktury i ewolucji systemu finansowego oraz przykładami stosowania rozwiązań informatycznych we współczesnych finansach			
Metody weryfikacji efektów uczenia się				Nr efektu uczenia się z sylabusu
	KOŁOKWIUM			EP1,EP2
	ZAJĘCIA PRAKTYCZNE (WERYFIKACJA POPRZEZ OBSERWACJĘ)			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	<p>Zaliczenie pisemne wicze : ocena z testu (wraz z zadaniami) obejmującego sprawdzenie pozyskanej wiedzy i umiejętności w trakcie wicze Zaliczenie pisemne wykładu: ocena z testu wraz krótkimi pytaniami problemowymi Warunkiem zdania testów jest uzyskanie powyżej 50% punktów.</p>			
	Zasady wyliczania oceny z przedmiotu			
Ocena z przedmiotu jest średnią arytmetyczną ocen z zaliczenia wicze i wykładu. W przypadku aktywności podczas wicze oraz przy rozwiązywaniu zadań domowych ulega podwyższeniu maksymalnie o jedną ocenę				
Łączny nakład pracy studenta w godz.		75		
Liczba punktów ECTS		3		

SYLABUS

Załącznik nr 7

Nazwa przedmiotu: podstawy makroekonomii (PODSTAWOWE)		Kod przedmiotu: US119AIJ2859_18S	
Nazwa kierunku: informatyka w biznesie			
Forma studiów: I stopnia lic., stacjonarne		Profil kształcenia: ogólnoakademicki	Specjalno :
Rok: 1	Semestr: 2	Status przedmiotu: obowiązkowy	Język przedmiotu: semestr: 2 - j. język polski

EFEKTY UCZENIA SI

Kategoria	Lp	KOD	Opis efektu	Odniesienie do efektów dla programu
wiedza	1	EP1	Zna podstawowe pojęcia z zakresu makroekonomii	K_W05
	2	EP2	Rozumie zasady funkcjonowania zagregowanych rynków	K_W07
	3	EP3	Zna podstawowe czynniki wpływające na przebieg procesów gospodarczych	K_W07
	4	EP4	Wyjaśnia znaczenie teorii ekonomicznych dla decyzji państwa, konsumentów i producentów	K_W05 K_W07 K_W14
umiejętności	1	EP5	Potrafi dokonać oceny racjonalności decyzji państwa, konsumentów i producentów	K_U06
kompetencje społeczne	1	EP7	Jest gotów do samodzielnego uzupełniania posiadanej wiedzy i umiejętności na podstawie dostępnej literatury oraz ich krytycznej analizy	K_K01

TREŚCI PROGRAMOWE ZAJĘCIA I KONSULTACJI

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 aktywności w gospodarce, dobrobyt społeczny. Pomiar zmian gospodarczych, zmiana aktywności w gospodarce i problemy z tym związane. System bankowy i rynek pieniężny w gospodarce, znaczenie stopy procentowej w decyzjach podmiotów. Popyt sektora prywatnego: konsumpcja i inwestycje. Popyt sektora rządowego, budżet państwa, deficyt budżetowy i dług publiczny. Popyt sektora zewnętrznego, eksport netto, kurs walutowy, bilans płatniczy.

Metody kształcenia	wiczenia z wykorzystaniem case study, Wykład z elementami dyskusji w oparciu o prezentacje multimedialne	
Metody weryfikacji efektów uczenia się		Nr efektu uczenia się z sylabusu
	KOLOKWIUM	EP1,EP2,EP4,EP5,EP7
	SPRAWDZIAN	EP1,EP2,EP3,EP4,EP5
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	Student otrzymuje ocenę dostateczną, gdy posiada elementarną wiedzę o strukturze podmiotowej gospodarki, funkcjonowaniu zagregowanych rynków i podmiotów, zależnościach występujących 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 średniej ocen: uzyskanej z zaliczenia wicze (50%) i zaliczenia wykładów (50%).		

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

SYLABUS

Załącznik nr 7

Nazwa przedmiotu: podstawy marketingu (PODSTAWOWE)		Kod przedmiotu: US119AIJ2863_19S		
Nazwa kierunku: informatyka w biznesie				
Forma studiów: I stopnia lic., stacjonarne		Profil kształcenia: ogólnoakademicki	Specjalno : 	
Rok: 2	Semestr: 3	Status przedmiotu: obowiązkowy	Język przedmiotu: semestr: 3 - j. język polski	
EFEKTY UCZENIA SI				
Kategoria	Lp	KOD	Opis efektu	Odniesienie do efektów dla programu
wiedza	1	EP1	Student rozumie idee współczesnego marketingu i opisuje jego narzędzia wykorzystywane w organizacjach	K_W07 K_W13
umiejętności	1	EP2	Student planuje badania marketingowe, proponuje narzędzia oraz kampanie promocyjne	K_U01 K_U11
	2	EP4	Student potrafi przedstawić i uargumentować dobór narzędzi do badań marketingowych.	K_U12
kompetencje społeczne	1	EP3	Student analizuje i ocenia działania mające na celu osiągnięcie odpowiednich efektów marketingowych	K_K02
TREŚCI PROGRAMOWE ZAJĘĆ I KONSULTACJI				
Organizacja zajęć. Ewolucja marketingu. Organizacja zajęć. Zmiany rynkowe a kształtowanie oferty. Otoczenie organizacji. Orientacje marketingowe. Badania marketingowe ? korzystanie ze źródeł wtórnych. Badania marketingowe ? pojęcia, źródła, metody i techniki. Badania marketingowe ? budowa własnego narzędzia. Klasyczny i nowoczesny marketing miks. Cykle życia produktów ? analiza przypadków. Produkt w marketingu. Idea współtworzenia oferty. Polityka ceny ? zadania. Wybór kanału sprzedaży ? analiza przypadku. Polityka ceny. Dystrybucja klasyczna i wielokanałowa. Nietypowe kampanie komunikacyjne. Komunikacja marketingowa.				
Metody kształcenia	Prezentacja multimedialna, rozwiązywanie zadań, analiza przypadków, dyskusja.			
Metody weryfikacji efektów uczenia się				Nr efektu uczenia się z sylabusu
	EGZAMIN PISEMNY			EP1,EP2
	PROJEKT			EP3
	ZAJĘCIA PRAKTYCZNE (WERYFIKACJA POPRZEZ OBSERWACJĘ)			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	Na zaliczenie ćwiczeń składa się ocena z kolokwium pisemnego oraz ocena prac realizowanych podczas zajęć.			
	Zaliczenie wykładów w formie egzaminu pisemnego.			
	Zasady wyliczania oceny z przedmiotu			
		Student otrzymuje ocenę dostateczną jeżeli otrzyma co najmniej 60% punktów możliwych do zdobycia		
		Student otrzymuje ocenę dobrą jeżeli otrzyma co najmniej 70% punktów możliwych do zdobycia		
		Student otrzymuje ocenę bardzo dobrą jeżeli otrzyma co najmniej 90% punktów możliwych do zdobycia		
Łączny nakład pracy studenta w godz.		75		
Liczba punktów ECTS		3		

SYLABUS

Załącznik nr 7

Nazwa przedmiotu: podstawy mikroekonomii (PODSTAWOWE)		Kod przedmiotu: US119AIJ2860_11S	
Nazwa kierunku: informatyka w biznesie			
Forma studiów: I stopnia lic., stacjonarne		Profil kształcenia: ogólnoakademicki	Specjalno :
Rok: 1	Semestr: 1	Status przedmiotu: obowiązkowy	Język przedmiotu: semestr: 1 - j. język polski

EFEKTY UCZENIA SI

Kategoria	Lp	KOD	Opis efektu	Odniesienie do efektów dla programu
wiedza	1	EP1	zna podstawowe pojęcia gospodarcze, związane z przedmiotem zainteresowania mikroekonomii, zna zależności pomiędzy takimi kategoriami, jak koszty, przychody, zyski, prógi rentowności.	K_W02 K_W05 K_W14
	2	EP2	zna główne zależności zachodzące na poszczególnych rynkach, zarówno rynkach dóbr i usług, jak również rynkach czynników produkcji.	K_W07 K_W08 K_W13
umiejętności	1	EP3	umie przewidywać możliwe scenariusze wynikające z bieżących wydarzeń na różnych rynkach oraz ocenić sytuację przedsiębiorstwa w konkretnych strukturach rynkowych, w zależności od kształtowania się kosztów, przychodów itp.	K_U01 K_U03
kompetencje społeczne	1	EP4	wykazuje gotowość do myślenia i działania w sposób przedsiębiorczy	K_K03 K_K04

TREŚCI PROGRAMOWE ZAJĘCIA I KONSULTACJI

Mechanizm rynkowy współczesnej gospodarki. Teoria wyboru konsumenta. Teoria wyboru firmy, produkcyjność w krótkim i długim okresie. Teoria kosztów, optimum produkcji, prógi rentowności. Struktury rynkowe. Wprowadzenie do mikroekonomii. Popyt, prawo popytu. Paradoksy. Prawo podaży. Teoria wyboru konsumenta. Wprowadzenie do teorii firmy, produkcyjność w krótkim i długim okresie. Teoria kosztów. Optimum produkcji. Struktury rynkowe.

Metody kształcenia	wykład studium przypadków zadania graficzne i algebraiczne dyskusje rozwiązywanie testów i zadań w systemie elearningowym		
Metody weryfikacji efektów uczenia się			Nr efektu uczenia się z sylabusu
	KOLOKWIMUM		EP1,EP2,EP3
	SPRAWDZIAN		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	Zaliczenie ćwiczeń : Ćwiczenia będą oceniane na podstawie pisemnego kolokwium. Zadanie na kolokwium będzie polegało na rozwiązaniu studium przypadku z działania przedsiębiorstwa osadzonego w realiach gospodarczych z wykorzystaniem wiedzy z teorii mikroekonomii. Studenci będą musieli odpowiedzieć na pytania otwarte dotyczące tego studium przypadku.		
	Egzamin Kocowy: Egzamin kocowy będzie przeprowadzony w formie testów umieszczonych w systemie e-studia lub formie tradycyjnej (wydruk). Testy te będą sprawdzały wiedzę studentów z zakresu teorii mikroekonomii.		
	Zasady wyliczania oceny z przedmiotu		
Ocena z przedmiotu (ocena koordynatora) to średnia arytmetyczna ocen z wykładu i ćwiczeń			

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

SYLABUS

Załącznik nr 7

Nazwa przedmiotu: podstawy projektowania uniwersalnego (OGÓLNOUCZELNIANE)			Kod przedmiotu: EFZ119AIJ3433_7S	
Nazwa kierunku: informatyka w biznesie				
Forma studiów: I stopnia lic., stacjonarne		Profil kształcenia: ogólnoakademicki		Specjalno :
Rok: 1	Semestr: 1	Status przedmiotu: obowiązkowy		Język przedmiotu: semestr: 1 - j. język polski
EFEKTY UCZENIA SI				
Kategoria	Lp	KOD	Opis efektu	Odniesienie do efektów dla programu
wiedza	1	EP1	zna i rozumie pojęcia na temat tworzenia społeczeństwa obywatelskiego w oparciu o zasady równości szans i niedyskryminacji	K_W05 K_W14
	2	EP2	zna i rozumie różnice krajowych i międzynarodowych zasad uniwersalnego projektowania i diagnozowania dostępczości przestrzeni i obiektów użytkowo publicznych dla wszystkich grup użytkowników w zakresie ich psychofizjologicznych możliwości i ograniczeń?	K_W05
umiejętności	1	EP3	potrafi formułować i rozwiązywać problemy związane z identyfikacją potrzeb osób z niepełnosprawnością w zakresie sprawiedliwości, ochrony praw człowieka, zapewniania szans w dostępie do dóbr, przeciwdziałania wykluczeniu społecznemu oraz racjonalnemu wykorzystaniu zasobów naturalnych	K_U01
	2	EP6	potrafi stosować zdobytą wiedzę z zakresu projektowania uniwersalnego z wykorzystaniem właściwych metod, narzędzi i źródeł informacji	K_U02 K_U03
kompetencje społeczne	1	EP4	jest gotów do tworzenia i rozwijania idei projektowania uniwersalnego w oparciu o zasady równości szans i niedyskryminacji	K_K02
	2	EP5	jest gotów do przestrzegania zasad sprzeciwiających się wykluczeniu społecznemu	K_K05
TRECI PROGRAMOWE ZAJĘCIA I KONSULTACJE				
Podstawowe zagadnienia dot. niepełnosprawności. Osoby o szczególnych potrzebach. Projektowanie uniwersalne i myślenie projektowe przy tworzeniu produktów i usług. Symulacje barier i ograniczeń osób ze szczególnymi potrzebami. Dostępność cyfrowa dokumentów, stron i aplikacji.				
Metody kształcenia	prezentacje, dyskusje, case study, filmy instruktażowe, symulacje			
Metody weryfikacji efektów uczenia się				Nr efektu uczenia się z sylabusu
	PREZENTACJA			EP1,EP2,EP3,EP6
	ZAJĘCIA PRAKTYCZNE (WERYFIKACJA POPRZEZ OBSERWACJĘ)			EP3,EP4,EP5,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 w formie prezentacji multimedialnej Dodatkowy wpływ na ocenę ma aktywność na zajęciach.			
	Zasady wyliczania oceny z przedmiotu			
	Ocena z przedmiotu stanowi ocenę uzyskaną z zaliczenia konwersatorium.			

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

SYLABUS

Załącznik nr 7

Nazwa przedmiotu: podstawy rachunkowości (PODSTAWOWE)			Kod przedmiotu: US119AIJ2723_26S	
Nazwa kierunku: informatyka w biznesie				
Forma studiów: I stopnia lic., stacjonarne		Profil kształcenia: ogólnoakademicki		Specjalność :
Rok: 2	Semestr: 4	Status przedmiotu: obowiązkowy		Język przedmiotu: semestr: 4 - j. język polski
EFEKTY UCZENIA SI				
Kategoria	Lp	KOD	Opis efektu	Odniesienie do efektów dla programu
wiedza	1	EP1	Zna zasady klasyfikacji majątku oraz procesy zmieniające majątek	K_W05
	2	EP2	Zna czynniki kształtujące wynik finansowy przedsiębiorstwa	K_W05
umiejętności	1	EP3	Potrafi ustalić wynik finansowy	K_U01
kompetencje społeczne	1	EP4	jest wiadomy działań manipulacyjnych w rachunkowości	K_K03
TREŚCI PROGRAMOWE ZAJĘĆ I KONSULTACJI				
<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
	KOŁOKWIUM			EP1,EP2,EP3,EP4
	SPRAWDZIAN			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

Załącznik nr 7

Nazwa przedmiotu: podstawy zarządzania (PODSTAWOWE)		Kod przedmiotu: EFZ119AIJ3433_3S	
Nazwa kierunku: informatyka w biznesie			
Forma studiów: I stopnia lic., stacjonarne		Profil kształcenia: ogólnoakademicki	Specjalność :
Rok: 1	Semestr: 1	Status przedmiotu: obowiązkowy	Język przedmiotu: semestr: 1 - j. język polski

EFEKTY UCZENIA SI

Kategoria	Lp	KOD	Opis efektu	Odniesienie do efektów dla programu
wiedza	1	EP1	definiuje podstawowe pojęcia związane z procesem zarządzania i funkcjonowaniem organizacji	K_W12 K_W13
	2	EP2	wyjaśnia mechanizmy zarządzania organizacjami i opisuje ich uwarunkowania	K_W12 K_W14
	3	EP3	przedstawia kierunki ewolucji nauki o zarządzaniu	K_W13
umiejętności	1	EP4	stosuje podstawowe narzędzia zarządzania (m.in. proces decyzyjny, definiowanie celu, opis struktury organizacyjnej, rodzaje kontroli)	K_U01 K_U05
	2	EP5	wyszukuje, analizuje i charakteryzuje zagadnienia dotyczące podstawowych zagadnień zarządzania	K_U01 K_U11
kompetencje społeczne	1	EP6	jest gotów do studiowania literatury i innych dostępnych źródeł wiedzy z obszaru nauk o zarządzaniu oraz dokonywa ich krytycznej analizy	K_K02 K_K04

TREŚCI PROGRAMOWE ZAJĘCIA I KONSULTACJE

Czym zajmuje się teoria organizacji i zarządzania. Działanie zorganizowane i jego ocena. Systemowy model organizacji. Struktura organizacyjna. Proces zarządzania organizacją. Zarządzanie strategiczne. Proces podejmowania decyzji. Zarządzanie ludźmi w organizacji. Do czego potrzebne jest zarządzanie?. Cykl działania zorganizowanego. Ocena sprawności działania. Struktury organizacyjne. Istota i zakres zarządzania, władza i autorytet zarządzającego. Proces podejmowania decyzji. Role w zespole.

Metody kształcenia	Wykład z wykorzystaniem prezentacji multimedialnych, przekazywanie wiedzy teoretycznej popartej przykładami praktycznymi. wiczenia praktyczne: ukazujące zastosowanie wybranych narzędzi zarządzania, zadania/scenariusze treningowe pozwalające na sprawdzenie zrozumienia i umiejętności wykorzystania omawianych teorii i narzędzi zarządzania, dyskusje w grupach.	
Metody weryfikacji efektów uczenia się	Nr efektu uczenia się z sylabusu	
	EGZAMIN PISEMNY	EP1,EP2,EP3,EP4,EP5,EP6
	KOLOKWIMUM	EP1,EP2,EP3,EP4,EP5,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	Forma i warunki zaliczenia: - kolokwium w formie pisemnej, Forma i warunki zaliczenia wykładu: - przedmiot kończy się egzaminem i ocena z egzaminu jest jednocześnie oceną z wykładu. Forma i warunki egzaminu: - egzamin pisemny w formie testu	
	Zasady wyliczania oceny z przedmiotu	

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

Łączny nakład pracy studenta w godz.	75
Liczba punktów ECTS	3

SYLABUS

Załącznik nr 7

Moduł: Moduł do wyboru 4 [moduł]				
Nazwa przedmiotu: pozycjonowanie i optymalizacja stron internetowych (KIERUNKOWE)			Kod przedmiotu: EFZ119AIJ3433_25S	
Nazwa kierunku: informatyka w biznesie				
Forma studiów: I stopnia lic., stacjonarne		Profil kształcenia: ogólnoakademicki		Specjalno :
Rok: 3	Semestr: 5	Status przedmiotu: fakultatywny		J zyk przedmiotu: semestr: 5 - j zyk polski
EFEKTY UCZENIA SI				
Kategoria	Lp	KOD	Opis efektu	Odniesienie do efektów dla programu
wiedza	1	EP1	Posiada podstawow wiedz na temat technik pozycjonowania stron internetowych.	K_W02 K_W07 K_W08
	2	EP2	Posiada podstawow wiedz na temat metod optymalizacji stron internetowych.	K_W02 K_W07 K_W10
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
TRE CI PROGRAMOWE ZAJ I KONSULTACJI				
<p>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.</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
	EGZAMIN PISEMNY			EP1,EP2,EP5
	PROJEKT			EP3,EP4,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 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

Załącznik nr 7

Nazwa przedmiotu: praktyka zawodowa (INNE DO ZALICZENIA)		Kod przedmiotu: US119AIJ2895_29S	
Nazwa kierunku: informatyka w biznesie			
Forma studiów: I stopnia lic., stacjonarne		Profil kształcenia: ogólnoakademicki	Specjalno :
Rok: 2	Semestr: 4	Status przedmiotu: obowiązkowy	Język przedmiotu: semestr: 4 - j. polski

EFEKTY UCZENIA SI

Kategoria	Lp	KOD	Opis efektu	Odniesienie do efektów dla programu
wiedza	1	EP5	Zna metody, techniki i narzędzia informatyczne niezbędne do wspomagania działalności gospodarczej	K_W03 K_W06 K_W08 K_W11
umiejętności	1	EP1	Potrafi aktualizować, dostosowywać wiedzę i umiejętności do wykorzystywanych technologii internetowych w praktyce gospodarczej.	K_U02
	2	EP3	Potrafi pracować w zespołach nad realizacją rozwiązań internetowych (serwisy internetowe, platformy społeczno-gospodarcze, algorytmy obliczeniowe) wspomagających działalność gospodarczą	K_U10 K_U11
	3	EP4	Potrafi analizować i rozwiązywać problemy gospodarowania zasobami rzeczowymi i informacjami w kontekście opracowywanych rozwiązań informatycznych	K_U01
kompetencje społeczne	1	EP2	Jest gotów do wykorzystywania i rozwijania posiadanej wiedzy kierunkowej w rozwiązywaniu praktycznych problemów związanych z działalnością gospodarczą, ukierunkowanych na rozwiązania informatyczne (internetowe)	K_K02

Metody kształcenia	Czynności zawodowe wykonywane pod kierunkiem zakładowego opiekuna praktyk w wybranym miejscu pracy.	
Metody weryfikacji efektów uczenia się		Nr efektu uczenia się z sylabusu
	OPINIE W DZIENNIKU PRAKTYK	EP1,EP2,EP3,EP4,EP5
	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 zaliczenia jest przedstawienie karty odbycia praktyki podpisanej przez zakładowego opiekuna praktyk wskazanego w porozumieniu.	
	Zasady wyliczania oceny z przedmiotu	
	Praktyka zaliczana na podstawie oświadczenia zakładowego opiekuna praktyk bez wystawienia oceny.	

SYLABUS

Załącznik nr 7

Nazwa przedmiotu: prawo w działalności gospodarczej (PODSTAWOWE)			Kod przedmiotu: US119AIWNEiZ_33S	
Nazwa kierunku: informatyka w biznesie				
Forma studiów: I stopnia lic., stacjonarne		Profil kształcenia: ogólnoakademicki		Specjalność :
Rok: 3	Semestr: 6	Status przedmiotu: obowiązkowy		Język przedmiotu: semestr: 6 - j. polski
EFEKTY UCZENIA SI				
Kategoria	Lp	KOD	Opis efektu	Odniesienie do efektów dla programu
wiedza	1	EP1	Student uzyskuje prawną orientację w informatyce w biznesie	K_W11 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
TRECI PROGRAMOWE ZAJĘCIA I KONSULTACJE				
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
	KOLOKWIMUM			EP1,EP3,EP4,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	Forma i warunki zaliczenia: Student składa kolokwium pisemne sprawdzające wiedzę i umiejętności w treściach programowych			
	Zasady wyliczania oceny z przedmiotu			
	Ocenianie: Student otrzymuje ocenę dostateczną jeżeli opanował wiedzę i umiejętności w treściach programowych w stopniu podstawowym (zaliczone na min. 50 %) Ocena z przedmiotu: Koordynator wystawia ocenę z przedmiotu na podstawie oceny z zaliczenia.			
Łączny nakład pracy studenta w godz.		50		
Liczba punktów ECTS		2		

SYLABUS

Załącznik nr 7

Moduł: Moduł do wyboru 8 [moduł]				
Nazwa przedmiotu: programowanie aplikacji chmurowych dla biznesu (KIERUNKOWE)			Kod przedmiotu: EFZ119AIJ3433_34S	
Nazwa kierunku: informatyka w biznesie				
Forma studiów: I stopnia lic., stacjonarne		Profil kształcenia: ogólnoakademicki		Specjalno :
Rok: 3	Semestr: 6	Status przedmiotu: fakultatywny		J zyk przedmiotu: semestr: 6 - j zyk polski
EFEKTY UCZENIA SI				
Kategoria	Lp	KOD	Opis efektu	Odniesienie do efektów dla programu
wiedza	1	EP1	Zna mo liwo ci narz dzi zapewniaj cych obsług i konfiguracj usług w chmurze obliczeniowej.	K_W01 K_W03
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 wiedz odno nie chmur obliczeniowych i gospodarki rynkowej na potrzeby realizacji projektów biznesowych oraz projektów na rzecz interesu społecznego	K_K02 K_K03 K_K04
TRE CI PROGRAMOWE ZAJ I KONSULTACJ				
Wprowadzenie do technologii cloud computing. Modele cloud computing. Niezawodnosc i bezpieczenstwo chmur obliczeniowych. Technologie, dostawcy, praktyki cloud computing. Tworzenie aplikacji dla chmury obliczeniowej. Zastosowania cloud computing. Narzedzie programistyczne do tworzenia aplikacji chmurowych. Interfejs do obsługi usług dostępnych w chmurze. Bezpieczenstwo rozwiązan chmurowych - autoryzacja użytkowników. Hosting serwisów aplikacji internetowych w chmurze. Programowanie przechowywania zasobów w postaci plików. Bazy danych w chmurze. Zastosowanie funkcji i logiki bezserwerowej. Wdra anie i uruchamianie skonteneryzowanych aplikacji internetowych. Skalowanie aplikacji internetowej z wykorzystaniem chmury. Programowanie aplikacji wykorzystuj cych rozwi zania uczenia maszynowego.				
Metody kształcenia	Sala laboratoryjna wyposa ona w komputery z zainstalowanym systemem Windows 10, Wykorzystanie wybranego j. programowania do konsumpcji usług dost pnych w wybranej chmurze, Wykorzystanie wybranego j. programowania do budowy serwisu WWW opartego o model przetwarzania danych w chmurze obliczeniowej.			
Metody weryfikacji efektów uczenia si				Nr efektu uczenia si z sylabusa
	EGZAMIN PISEMNY			EP1
	PROJEKT			EP2,EP3
	ZAJ CIA PRAKTYCZNE (WERYFIKACJA POPRZEZ OBSERWACJ)			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	Do zaliczenia wymagane jest uzyskanie pozytywnych ocen z egzaminu oraz zaliczenia laboratoriów.			
	Ocena z laboratoriów wyznaczana jest jako rednia na podstawie oceny pracy na laboratoriach oraz zespołowego projektu zaliczeniowego. Zasady wyliczania oceny z przedmiotu			
Waga oceny z kolokwium 50% Waga oceny z cz ci laboratoryjnej 50%.				
Ł CZNY nakład pracy studenta w godz.		150		
Liczba punktów ECTS		6		

SYLABUS

Załącznik nr 7

Moduł: Moduł do wyboru 2 [moduł]				
Nazwa przedmiotu: programowanie aplikacji mobilnych (KIERUNKOWE)			Kod przedmiotu: EFZ119AIJ3433_21S	
Nazwa kierunku: informatyka w biznesie				
Forma studiów: I stopnia lic., stacjonarne		Profil kształcenia: ogólnoakademicki		Specjalno :
Rok: 3	Semestr: 5	Status przedmiotu: fakultatywny		J zyk przedmiotu: semestr: 5 - j zyk polski
EFEKTY UCZENIA SI				
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_W03
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
TRECI PROGRAMOWE ZAJĘCIA I KONSULTACJE				
<p>Wprowadzenie. Użytkownicy urządzeń mobilnych. 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, wywołacze i konwertery. Xamarin: Wielozadaniowa aplikacja oraz kod specyficzny dla platformy. Xamarin: Aplikacja wielostronicowa i obsługa bazy danych.</p> <p>. 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.</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	Wykład - zaliczenie z ocen w oparciu o wyniki końcowego sprawdzianu pisemnego z zakresu treści wykładowych i zalecanej literatury po uprzednim zaliczeniu ćwiczeń. Laboratorium - zaliczenie z ocen na podstawie aktywności na zajęciach, ocen cząstkowych za wykonywanie poszczególnych zadań oraz oceny przygotowanego projektu. - wykonanie projektu.			
	Zasady wyliczania oceny z przedmiotu			
Ocena z przedmiotu wyznaczana jest jako średnia 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)				

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

SYLABUS

Załącznik nr 7

Nazwa przedmiotu: programowanie komputerów (KIERUNKOWE)		Kod przedmiotu: US119AIJ2884_13S	
Nazwa kierunku: informatyka w biznesie			
Forma studiów: I stopnia lic., stacjonarne		Profil kształcenia: ogólnoakademicki	Specjalno : :
Rok: 1	Semestr: 2	Status przedmiotu: obowi zkowy	J zyk przedmiotu: semestr: 2 - j zyk polski

EFEKTY UCZENIA SI

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_W03
	2	EP2	Zna składni i słownik wybranego j zyka programowania wysokiego poziomu.	K_W04
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

TRE CI PROGRAMOWE ZAJ I KONSULTACJI

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.

Metody kształcenia	Wykłady z wykorzystaniem prezentacji multimedialnych., wiczenia w rozwi zywaniu zada programistycznych realizowane przy wykorzystaniu laboratorium komputerowego.	
Metody weryfikacji efektów uczenia si		Nr efektu uczenia si z sylabusa
	EGZAMIN PISEMNY	EP1,EP2
	SPRAWDZIAN	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	Do uzyskania zaliczenia z przedmiotu wymagane jest uzyskanie ocen pozytywnych z wykładu oraz laboratorium. 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).	

Egzamin składa się z części teoretycznej (weryfikującej wiedzę teoretyczną dotyczącą programowania) i praktycznej (weryfikującej umiejętności samodzielnej 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.

Łączny nakład pracy studenta w godz.	175
Liczba punktów ECTS	7

SYLABUS

Załącznik nr 7

Nazwa przedmiotu: programowanie obiektowe (KIERUNKOWE)			Kod przedmiotu: EFZ119AIJ3432_3S	
Nazwa kierunku: informatyka w biznesie				
Forma studiów: I stopnia lic., stacjonarne		Profil kształcenia: ogólnoakademicki		Specjalno :
Rok: 2	Semestr: 3	Status przedmiotu: obowiązkowy		Język przedmiotu: semestr: 3 - j. polski
EFEKTY UCZENIA SI				
Kategoria	Lp	KOD	Opis efektu	Odniesienie do efektów dla programu
wiedza	1	EP1	Zna koncepcje i techniki programowania obiektowego	K_W01 K_W03
umiejętności	1	EP2	Potrafi pisać programy z użyciem języka obiektowego i jego testowania.	K_U02 K_U12
kompetencje społeczne	1	EP3	Jest gotów do pozyskiwania informacji na temat obiektowych języków programowania oraz jest gotów ocenić możliwości implementacji założonych funkcjonalności w obiektowym języku programowania.	K_K01 K_K02
TREŚCI PROGRAMOWE ZAJĘCIA I KONSULTACJI				
<p>rodowiska programowania obiektowego. Definiowanie klas. Modyfikatory dostępu. Składowe statyczne. Właściwości. Dziedziczenie. Przesłanie. Przeciwnie. Klasy abstrakcyjne. Przeciwnie konstruktora. Interfejsy. Metody specjalne. Przeciwnie operatorów. Serializacja obiektów. Mapowanie obiektowo-relacyjne. Podstawowe podejścia obiektowego. Zalety praktyczne programowania obiektowego. Implementacja koncepcji programowania obiektowego na przykładzie wybranego języka. Analiza przykładowych programów obiektowych.</p>				
Metody kształcenia	laboratoria z użyciem komputerów, wykład z wykorzystaniem prezentacji multimedialnych			
Metody weryfikacji efektów uczenia się				Nr efektu uczenia się z sylabusu
	EGZAMIN PISEMNY			EP1,EP3
	SPRAWDZIAN			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	Wykład: Co najmniej 50% punktów z egzaminu. Laboratoria: Co najmniej 50% punktów ze sprawdzianu.			
	Zasady wyliczania oceny z przedmiotu			
średnia arytmetyczna.				
Łączny nakład pracy studenta w godz.			100	
Liczba punktów ECTS			4	

SYLABUS

Załącznik nr 7

Moduł: Moduł do wyboru 6 [moduł]				
Nazwa przedmiotu: programowanie serwisów internetowych (KIERUNKOWE)			Kod przedmiotu: EFZ119AIJ3433_30S	
Nazwa kierunku: informatyka w biznesie				
Forma studiów: I stopnia lic., stacjonarne		Profil kształcenia: ogólnoakademicki		Specjalno :
Rok: 3	Semestr: 5	Status przedmiotu: fakultatywny		J zyk przedmiotu: semestr: 5 - j zyk polski
EFEKTY UCZENIA SI				
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_W05
	3	EP4	zna i rozumie sposoby wykorzystania technologii aplikacji internetowych do prowadzenia działalno ci gospodarczej w szczególno ci e-biznesowej z uwzgl dniem aspektu ekonomicznego	K_W08 K_W10 K_W11 K_W12
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
TRE CI PROGRAMOWE ZAJ I KONSULTACJI				
rodowisko aplikacji sieciowych. Systemy internetowe. Kontrola dost pu i uwierzytelnianie. Bazy danych. Aplikacje funkcjonuj ce po stronie klienta. Realizacja po czenia 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 po cze 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 sylabusu
	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.	100
Liczba punktów ECTS	4

SYLABUS

Załącznik nr 7

Moduł: Moduł do wyboru 3 [moduł]				
Nazwa przedmiotu: projektowanie interfejsów aplikacji biznesowych (KIERUNKOWE)			Kod przedmiotu: EFZ119AIJ3433_23S	
Nazwa kierunku: informatyka w biznesie				
Forma studiów: I stopnia lic., stacjonarne		Profil kształcenia: ogólnoakademicki		Specjalno :
Rok: 3	Semestr: 5	Status przedmiotu: fakultatywny		J zyk przedmiotu: semestr: 5 - j zyk polski
EFEKTY UCZENIA SI				
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_W02 K_W07 K_W08
	2	EP2	Posiada podstawow wiedz na temat funkcjonalno ci, u yteczno ci, ergonomii i problemów komunikacyjnych w relacji człowiek-komputer.	K_W01 K_W08 K_W09
	3	EP3	Posiada podstawow wiedz na temat metod testowania i oceny jako ci interfejsów aplikacji.	K_W02 K_W03 K_W06
umiej tno ci	1	EP4	Potrąfi zaprojektowa poprawny interfejs aplikacji pod k tem ergonomii i jako ci.	K_U01 K_U02 K_U07 K_U12
	2	EP5	Potrąfi 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	Potrąfi 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
TRE CI PROGRAMOWE ZAJ I KONSULTACJI				
<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 prezentacją multimedialną. 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
	EGZAMIN PISEMNY	EP1,EP2,EP3,EP4,EP5,EP6,EP7,EP8
	SPRAWDZIAN	EP1,EP2,EP3,EP8
	PROJEKT	EP4,EP5,EP6,EP7
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.	
Łączny nakład pracy studenta w godz.	100	
Liczba punktów ECTS	4	

SYLABUS

Załącznik nr 7

Moduł: Wykład ogólnouczelniany [moduł]				
Nazwa przedmiotu: przedmiot do wyboru (OGÓLNOUCZELNIANE)			Kod przedmiotu: EFZ119AIJ3433_40S	
Nazwa kierunku: informatyka w biznesie				
Forma studiów: I stopnia lic., stacjonarne		Profil kształcenia: ogólnoakademicki		Specjalno :
Rok: 2	Semestr: 4	Status przedmiotu: fakultatywny		Język przedmiotu: semestr: 4 - j. język polski
EFEKTY UCZENIA SI				
Kategoria	Lp	KOD	Opis efektu	Odniesienie do efektów dla programu
wiedza	1	EP1	Pozyskanie wiedzy z zakresu wiedzy dotyczącej tematyki kierunku	K_W02
TREŚCI PROGRAMOWE ZAJĘCIA I KONSULTACJI				
Przedstawienie problematyki wykładu i wymogów zaliczenia przedmiotu. Podanie literatury i źródeł wykorzystanych w trakcie wykładu, odesłanie studenta do literatury uzupełniającej. Prezentacja zagadnień szczegółowych w ramach treści wykładu monograficznego. Podsumowanie i konkluzje końcowe.				
Metody kształcenia	wykład			
Metody weryfikacji efektów uczenia się				Nr efektu uczenia się z sylabusu
	KOLOKWIUM			EP1
	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	Uzyskanie pozytywnej oceny z kolokwium			
	Zasady wyliczania oceny z przedmiotu			
	Ocena z przedmiotu jest równa ocenie z zaliczenia wykładów			
Łączny nakład pracy studenta w godz.		25		
Liczba punktów ECTS		1		

SYLABUS

Załącznik nr 7

Moduł: Wykład ogólnouczeniowy [moduł]				
Nazwa przedmiotu: przedmiot do wyboru (OGÓLNOUCZELNIANE)			Kod przedmiotu: EFZ119AIJ3433_39S	
Nazwa kierunku: informatyka w biznesie				
Forma studiów: I stopnia lic., stacjonarne		Profil kształcenia: ogólnoakademicki		Specjalno :
Rok: 2	Semestr: 3	Status przedmiotu: fakultatywny		Język przedmiotu: semestr: 3 - j. język polski
EFEKTY UCZENIA SI				
Kategoria	Lp	KOD	Opis efektu	Odniesienie do efektów dla programu
wiedza	1	EP1	Pozyskanie wiedzy z zakresu kierunku	K_W02
TRE CI PROGRAMOWE ZAJ ĘCIA I KONSULTACJE				
Przedstawienie problematyki wykładu i wymogów zaliczenia przedmiotu. Podanie literatury i róŹel wykorzystanych w trakcie wykładu, odesłanie studenta do literatury uzupełniają cej. Prezentacja zagadnień szczegółowych w ramach tre ci wykładu monograficznego. Podsumowanie i konkluzje końcowe.				
Metody kształcenia	wykład			
Metody weryfikacji efektów uczenia si				Nr efektu uczenia si z sylabusu
	KOLOKWIUM			EP1
	Metody i formy weryfikacji efektów uczenia si mog ą zosta zmienione dla studentów ze szczególnymi potrzebami na warunkach i zasadach okre Źlonych w Regulaminie Studiów Uniwersytetu Szczeci ńskiego.			
Forma i warunki zaliczenia	Uzyskanie pozytywnej oceny z kolokwium			
	Zasady wyliczania oceny z przedmiotu			
	ocena z przedmiotu jest równa ocenie z zaliczenia wykładów			
Ł. CZYNY nakład pracy studenta w godz.		25		
Liczba punktów ECTS		1		

SYLABUS

Załącznik nr 7

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

EFEKTY UCZENIA SI

Kategoria	Lp	KOD	Opis efektu	Odniesienie do efektów dla programu
wiedza	1	EP1	Posiada wiedz w zakresie istoty przedsia biorczo ci, funkcji zarz dzania przedsia biorczego w biznesie oraz genezy neuroprzedsia biorczo ci	K_W08 K_W09 K_W13
umiej tno ci	1	EP2	potrafi zaplanowa proces wykorzystania szansy przedsia biorczej, która jest odzwierciedlona w procesie tworzenia i zarz dzania własnym przedsia 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 przedsia biorczo ci. Determinanty ekonomiczne i pozaekonomiczne przedsia biorczo ci. Rodzaje i modele przedsia biorczo ci. Przedsia biorczo ci jako proces tworzenia start- upu. Przedsia biorcze zarz dzanie. Rola przedsia biorczo ci w tworzeniu innowacji. Cechy i kompetencje współczesnego przedsia biorcy. Neuroprzedsia biorczo . Kirznerowski pierwiastek przedsia biorczy jako ródo pomysłów na biznes?. Istota planowania wykorzystania szansy biznesowej. róda finansowania tworzenia starupu. Business Model Canvas jako metoda zarz dzania przedsia biorczego biznesem. Design thinking jako proces przedsia biorczy tworzenia innowacji. Instytucje otoczenia biznesu wspieraj ce rozwój przedsia biorczo ci. Rola mózgu w kreowaniu i wykorzystywaniu szans przedsia biorczych.

Metody kształcenia	prezentacja multimedialna praca w grupach dyskusja	
Metody weryfikacji efektów uczenia si		Nr efektu uczenia si z sylabusu
	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 i warunki zaliczenia wicze : 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 przedsia 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>Warunkiem otrzymania zaliczenia jest uzyskanie pozytywnych ocen z zaliczenia pisemnego oraz projektu.</p> <p>Forma i warunki zaliczenia wykładu: - 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

Załącznik nr 7

Moduł: Wykłady z dziedziny nauk humanistycznych [moduł]				
Nazwa przedmiotu: przyswajanie j zyka ojczystego i obcego: wybrane zagadnienia (OGÓLNOUCZELNIANE)			Kod przedmiotu: EFZ119AIJ3442_6S	
Nazwa kierunku: informatyka w biznesie				
Forma studiów: I stopnia lic., stacjonarne		Profil kształcenia: ogólnoakademicki		Specjalno :
Rok: 3	Semestr: 5	Status przedmiotu: fakultatywny		J zyk przedmiotu: semestr: 5 - j zyk polski
EFEKTY UCZENIA SI				
Kategoria	Lp	KOD	Opis efektu	Odniesienie do efektów dla programu
wiedza	1	EP1	Zna i rozumie mechanizmy przyswajania j zyka pierwszego.	K_W09
	2	EP2	Zna i rozumie mechanizmy przyswajania j zyka drugiego / obcego.	K_W10
	3	EP3	Zna i rozumie rol czynników indywidualnych w przyswajaniu j zyka pierwszego / drugiego / obcego.	K_W10
	4	EP4	Zna i rozumie cechy dwu- i wieloj zyczno ci.	K_W11
umiej tno ci	1	EP5	Potrafi stosowa zdobyt wiedz na temat przyswajania j zyka we własnej nauce j zyków obcych.	K_U09
	2	EP6	Potrafi diagnozowa problemy innych osób i słu y pomoc w nauce j zyka.	K_U12
kompetencje społeczne	1	EP7	Jest gotów do poszerzania własnych kompetencji j zykowych.	K_K02
TRE CI PROGRAMOWE ZAJ I KONSULTACJI				
<p>Jak dzieci przyswajaj j zyk ojczysty? Uwarunkowania biologiczne, poznawcze, społeczne. Wybrane zagadnienia zwi zane z dwuj zyczno ci . Wybrane teorie i hipotezy dotycz ce przyswajania j zyka drugiego i obcego. Rola czynników indywidualnych w przyswajaniu j zyka. Cechy charakterystyczne interj zyka. Jak rol pełni input?. Strategie uczenia si j zyka obcego i komunikowania. Stereotypowe pogl dy na temat nauki j zyków obcych. Uzupełnienie materiału i weryfikacja osi gni tych efektów uczenia si .</p>				
Metody kształcenia	Prezentacja multimedialna.			
Metody weryfikacji efektów uczenia si				Nr efektu uczenia si z sylabusu
	PRACA PISEMNA/ ESEJ/ RECENZJA			EP1,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	Zaliczenie z ocen na podstawie przygotowanej pracy pisemnej.			
	Zasady wyliczania oceny z przedmiotu			
	Ocen z przedmiotu jest ocena z wykładu.			
Ł CZNY nakład pracy studenta w godz.		75		
Liczba punktów ECTS		3		

SYLABUS

Załącznik nr 7

Nazwa przedmiotu: psychologia w zarządzaniu (OGÓLNOUCZELNIANE)			Kod przedmiotu: EFZ119AIJ3433_1S	
Nazwa kierunku: informatyka w biznesie				
Forma studiów: I stopnia lic., stacjonarne		Profil kształcenia: ogólnoakademicki		Specjalność:
Rok: 1	Semestr: 2	Status przedmiotu: obowiązkowy		Język przedmiotu: semestr: 2 - j. język polski
EFEKTY UCZENIA SI				
Kategoria	Lp	KOD	Opis efektu	Odniesienie do efektów dla programu
wiedza	1	EP1	01. Student definiuje najważniejsze pojęcia z zakresu psychologii, w tym z zakresu psychologii zarządzania (m.in. klimat organizacji, wypalenie zawodowe, stres, system motywacyjny).	K_W02
	2	EP2	02. Student ma wiedzę na temat tego czym jest osobowość i w jaki sposób wpływa ona na procesy postrzegania, motywowania, komunikowania się i uczenia się człowieka.	K_W09
	3	EP3	03. Student zna koncepcje i style przywództwa.	K_W12
umiejętności	1	EP4	04. Student umie dostosować styl kierowania do warunków funkcjonowania organizacji.	K_U01 K_U11
	2	EP5	05. Student umie rozwiązywać konflikty.	K_U01
	3	EP6	06. Student potrafi poradzić sobie w sytuacjach stresowych	K_U01
kompetencje społeczne	1	EP7	07. Student jest gotowy wykorzystać swoją wiedzę w rozwiązywaniu problemów zarządzania w obszarze psychologii a także inicjować działania grupy w tym celu	K_K02 K_K04
	2	EP8	08. W warunkach wysokiego poziomu stresu student jest gotów do wykorzystania swojej wiedzy, dostępnych źródeł literatury oraz opinii ekspertów a także ich krytycznej analizy	K_K01 K_K02
TREŚCI PROGRAMOWE ZAJĘĆ I KONSULTACJI				
Psychologia a zarządzanie? wprowadzenie. Dynamika małych grup? formy małych grup, grupy zadaniowe, procesy formowania się grup oraz orientacji na zadanie, role społeczne a grupa. Grupa społeczna: rodzaje grup, spójność grupy, funkcje grup. Przywództwo w grupie? formy przywództwa oraz ich konsekwencje dla grupy. Przedstawienie psychologicznej koncepcji osobowości i możliwości wykorzystania w procesie kierowania zespołem pracowniczym wiadomości z zakresu indywidualnych cech osobowościowych pracowników. Komunikacja w grupie i organizacji? modele, konsekwencje, bariery komunikacyjne. Konflikty oraz sposoby rozwiązywania sytuacji konfliktowych. Konflikty grupowe i ich typy. Wpływ społeczny: konformizm, posłuszeństwo, mechanizmy wywierania wpływu. Zdrowie i stres: strategie radzenia sobie w stresie, style radzenia sobie, stres jako następstwo chorób, psychologia zdrowia.				
Metody kształcenia	prezentacja multimedialna, praca w grupach, dyskusja			
Metody weryfikacji efektów uczenia się				Nr efektu uczenia się z sylabusu
	KOŁOKWIUM			EP1,EP2,EP3
	PROJEKT			EP1,EP2,EP3,EP4,EP7
	ZAJĘCIA PRAKTYCZNE (WERYFIKACJA POPRZEZ OBSERWACJĘ)			EP5,EP6,EP7,EP8
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 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
Łączny nakład pracy studenta w godz.	50
Liczba punktów ECTS	2

SYLABUS

Załącznik nr 7

Moduł: Moduł do wyboru 4 [moduł]				
Nazwa przedmiotu: risk management in information technology enabled business (zarządzanie ryzykiem w działalności gospodarczej opartej na technologiach informacyjnych) (KIERUNKOWE)			Kod przedmiotu: EFZ119AIJ3433_26S	
Nazwa kierunku: informatyka w biznesie				
Forma studiów: I stopnia lic., stacjonarne		Profil kształcenia: ogólnoakademicki		Specjalność:
Rok: 3	Semestr: 5	Status przedmiotu: fakultatywny		Język przedmiotu: semestr: 5 - j. język polski
EFEKTY UCZENIA SI				
Kategoria	Lp	KOD	Opis efektu	Odniesienie do efektów dla programu
wiedza	1	EP1	knows the business digital requirements	K_W08 K_W09
	2	EP2	understands e business risks	K_W14
	3	EP3	knows the IT application in business	K_W03 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
TREŚCI PROGRAMOWE ZAJĘĆ I KONSULTACJI				
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
	KOŁOKWIUM			EP1,EP2,EP3,EP4,EP5,EP6,EP7,EP8,EP9
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	Form and conditions of passing: - written test	
	Zasady wyliczania oceny z przedmiotu	
	The final grade for the subject is the arithmetic mean of the grades obtained from completing the exercises and lectures	
Ł CZNY nakład pracy studenta w godz.	100	
Liczba punktów ECTS	4	

SYLABUS

Załącznik nr 7

Nazwa przedmiotu: seminarium dyplomowe (KIERUNKOWE)		Kod przedmiotu: EFZ119AIJ3433_38S		
Nazwa kierunku: informatyka w biznesie				
Forma studiów: I stopnia lic., stacjonarne		Profil kształcenia: ogólnoakademicki	Specjalno : 	
Rok: 2, 3	Semestr: 4, 5, 6	Status przedmiotu: fakultatywny	J zyk przedmiotu: semestr: 4 - j zyk polski, semestr: 5 - j zyk polski, semestr: 6 - j zyk polski	
EFEKTY UCZENIA SI				
Kategoria	Lp	KOD	Opis efektu	Odniesienie do efektów dla programu
wiedza	1	EP1	zna metodologi pracy naukowej w zakresie potrzebnym do napisania pracy licencjackiej	K_W02
umiejętności	1	EP2	potrafi stosować metody ilościowe i jakościowe w rozwiązywaniu problemów badawczych z zakresu informatyki w biznesie oraz zawiera je w formie opracowań pisemnych	K_U03 K_U09
kompetencje społeczne	1	EP3	jest gotów do pozyskiwania adekwatnych danych w celu rozwiązania problemu poznawczego	K_K01
TRECI PROGRAMOWE ZAJĘCIA I KONSULTACJE				
Cel, zakres i przedmiot seminarium. Omówienie podstawowych pojęć związanych z metodologią i przebiegiem badania naukowego. Określenie problematyki badawczej i tematu (tytułu) pracy wraz z uzasadnieniem. Opis zasad konstrukcji planu pracy. Dyskusja o literaturze przedmiotu i źródłach pozyskania danych. Prezentacja samodzielnie przygotowanych planów pracy dyplomowej. Prezentacja zasad pisarstwa naukowego oraz wymagań stawianych tekstowi pracy (technika pisania pracy dyplomowej). Dyskusja nad wyborem metod i sformułowaniem treści rozdziału zawierającego aspekty metodologiczne. Prezentacja rozdziałów pracy o charakterze teoretycznym. Dyskusja nad pisanymi fragmentami pracy.				
Metody kształcenia	Prezentacja zagadnień metodycznych z wykorzystaniem rzutnika multimedialnego oraz dyskusja na tematy poruszane w trakcie seminariów			
Metody weryfikacji efektów uczenia się				Nr efektu uczenia się z sylabusu
	PREZENTACJA			EP1
	PRACA DYPLOMOWA			EP1,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	Przedmiot kończy się zaliczeniem: - w semestrze 4 na podstawie prezentacji wybranego obszaru badawczego związanego ze specjalnością studiów oraz sformułowanego tematu i planu pracy badawczej; - w semestrze 5 na podstawie prezentacji na temat wybranej metody zbierania lub przetwarzania informacji oraz po akceptacji treści teoretycznej pracy dyplomowej - w 6 semestrze: po akceptacji napisanej pracy dyplomowej			
	Zasady wyliczania oceny z przedmiotu			
	Zasady ustalania oceny z przedmiotu są ustalane indywidualnie przez poszczególnych promotorów i podawane do wiadomości studentów na pierwszych zajęciach			
Łączny nakład pracy studenta w godz.		250		
Liczba punktów ECTS		10		

SYLABUS

Załącznik nr 7

Moduł: Moduł do wyboru 1 [moduł]				
Nazwa przedmiotu: services management in digital world (zarządzanie usługami w świecie cyfrowym) (KIERUNKOWE)			Kod przedmiotu: EFZ119AIJ3433_19S	
Nazwa kierunku: informatyka w biznesie				
Forma studiów: I stopnia lic., stacjonarne		Profil kształcenia: ogólnoakademicki		Specjalność:
Rok: 2	Semestr: 4	Status przedmiotu: fakultatywny		Język przedmiotu: semestr: 4 - j. język polski
EFEKTY UCZENIA SI				
Kategoria	Lp	KOD	Opis efektu	Odniesienie do efektów dla programu
wiedza	1	EP1	knows the digital application	K_W10 K_W13
	2	EP2	understands service industry	K_W11 K_W14
	3	EP3	knows the service management tools	K_W03 K_W05
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
TREŚCI PROGRAMOWE ZAJĘCIA I KONSULTACJI				
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.				
Metody kształcenia	Lecture with the use of multimedia presentations. Practical exercises: showing the use of selected tools			
Metody weryfikacji efektów uczenia się				Nr efektu uczenia się z sylabusu
	KOŁOKWIUM			EP1,EP2,EP3,EP4,EP5,EP6,EP7,EP8,EP9
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	Form and conditions of passing: - written test	
	Zasady wyliczania oceny z przedmiotu	
	The final grade for the subject is the arithmetic mean of the grades obtained from completing the exercises and lectures.	
Ł CZNY nakład pracy studenta w godz.	100	
Liczba punktów ECTS	4	

SYLABUS

Załącznik nr 7

Nazwa przedmiotu: statystyka (PODSTAWOWE)		Kod przedmiotu: US119AIJ2856_20S	
Nazwa kierunku: informatyka w biznesie			
Forma studiów: I stopnia lic., stacjonarne		Profil kształcenia: ogólnoakademicki	Specjalno :
Rok: 2	Semestr: 3	Status przedmiotu: obowiązkowy	Język przedmiotu: semestr: 3 - j. język polski

EFEKTY UCZENIA SI

Kategoria	Lp	KOD	Opis efektu	Odniesienie do efektów dla programu
wiedza	1	EP1	zna metody analizowania, diagnozowania i prognozowania prawidłowości zjawisk i procesów społeczno-gospodarczych w tym szczególnie dotyczących działalności gospodarczej, podstaw teorii wnioskowania statystycznego	K_W02 K_W05
umiejętności	1	EP2	potrafi analizować prawidłowości statystyczne, diagnozować i prognozować zjawiska i procesy biznesowe z wykorzystaniem metod i narzędzi statystycznych i informatycznych oraz potrafi formułować zjawiska ekonomiczne w języku matematycznym	K_U03
kompetencje społeczne	1	EP3	ma wiadomości o roli i sposobach pozyskiwania informacji, jest gotów do krytycznej analizy dostępnych informacji, jest gotów do współdziałania w przygotowaniu projektu dotyczącego analizy danych ilościowych	K_K01

TREŚCI PROGRAMOWE ZAJĘCIA I KONSULTACJI

Wprowadzenie do statystyki - rodzaje badań statystycznych, definicja jednostki i zbiorowości statystycznej, przedmiot badań statystycznych, rodzaje cech, sposoby prezentacji materiału statystycznego. Charakterystyka zbiorowości opisanej jednowymiarowo - miary tendencji centralnej, miary zróżnicowania, miary asymetrii w szeregach szczegółowym i rozdzielczym. Charakterystyka zbiorowości 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.

Metody kształcenia	Przedmiot obejmuje wykłady (omówienie podstaw teoretycznych z wykorzystaniem prezentacji sposobów badań zjawisk społeczno-ekonomicznych) i laboratoria (analiza danych z wykorzystaniem funkcji EXCELA).	
Metody weryfikacji efektów uczenia się		Nr efektu uczenia się z sylabusu
	KOLOKWIMUM	EP1,EP2,EP3
	SPRAWDZIAN	EP1
	PRACA PISEMNA/ ESEJ/ RECENZJA	EP1,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	Zaliczenie ćwiczeń laboratoryjnych: pozytywna ocena kolokwium i pracy zespołowej. Na ocenę wpływają oceny z kolokwium w 80% i pracy w 20%. Kolokwium musi być zaliczone na minimum 60%. Zaliczenie wykładu: uzyskanie minimum 60% punktów ze sprawdzianu.	
	Zasady wyliczania oceny z przedmiotu	
Na ocenę z przedmiotu wpływają oceny z zaliczenia ćwiczeń laboratoryjnych i zaliczenia wykładu; po 50%. Każda forma musi być oceniona pozytywnie.		

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

SYLABUS

Załącznik nr 7

Moduł: Wykłady z dziedziny nauk humanistycznych [moduł]				
Nazwa przedmiotu: strategie językowe we współczesnej komunikacji (OGÓLNOUCZELNIANE)			Kod przedmiotu: EFZ119AIJ3442_4S	
Nazwa kierunku: informatyka w biznesie				
Forma studiów: I stopnia lic., stacjonarne		Profil kształcenia: ogólnoakademicki		Specjalność:
Rok: 3	Semestr: 5	Status przedmiotu: fakultatywny		Język przedmiotu: semestr: 5 - język polski
EFEKTY UCZENIA SI				
Kategoria	Lp	KOD	Opis efektu	Odniesienie do efektów dla programu
wiedza	1	EP1	Zna wybrane terminy z zakresu pragmatyki	K_W09
	2	EP2	Zna wybrane podziały aktów mowy	K_W14
	3	EP3	Zna strategie językowe na przykładzie wybranych aktów mowy	K_W14
umiejętności	1	EP4	Potrafi rozpoznawać wybrane akty mowy	K_U04
	2	EP5	Potrafi rozpoznawać wybrane strategie językowe w wybranych aktach mowy	K_U06
kompetencje społeczne	1	EP6	Jest gotów do uwzględnienia strategii językowych w osobistej komunikacji	K_K02
TRECI PROGRAMOWE ZAJĘCIA I KONSULTACJE				
<p>Pojęcie komunikacji językowej. Język jako narzędzie komunikacji językowej. Definicja strategii językowej i jej językowych wykładników. Działania językowe jako akty mowy. Komponenty aktu mowy (lokucja, illokucja, perlokucja) i ich rola w języku. Podział aktów mowy w lingwistyce i kryteria ich podziału w językoznawstwie angielskim, niemieckim i w językach słowiańskich. Strategie językowe w aktach dyrektywnych (prośby, rady, propozycje). Strategie językowe w aktach komisywnych (obietnice, zobowiązania). Strategie językowe w aktach ekspresywnych (uczenia, gratulacje, podziękowania). Pojęcie grzeczności i nie-grzeczności językowej: Model grzeczności językowej K. O'Grady i Teoria interpersonalna G.N. Leecha. Presupozycje, inferencje językowe, funkcje pragmatyczne języka, typy intencji językowych. Strategie językowe w różnych interakcjach językowych: atak osobisty, strategia pytania, językowe wykładniki onglowania autorytetem, walki byków?, Juszzenia byka, Mylenia tropów? itd.</p>				
Metody kształcenia				
Metody weryfikacji efektów uczenia się				Nr efektu uczenia się z sylabusu
KOLOKWIUM				EP1,EP2,EP3,EP4,EP5,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 z oceną na podstawie kolokwium z zakresu wykładów i zalecanej literatury				
Zasady wyliczania oceny z przedmiotu				
Ocena z przedmiotu jest oceną z wykładu				
Łączny nakład pracy studenta w godz.			75	
Liczba punktów ECTS			3	

SYLABUS

Załącznik nr 7

Moduł: Moduł do wyboru 3 [moduł]				
Nazwa przedmiotu: systemy analityki internetowej (KIERUNKOWE)			Kod przedmiotu: EFZ119AIJ3433_24S	
Nazwa kierunku: informatyka w biznesie				
Forma studiów: I stopnia lic., stacjonarne		Profil kształcenia: ogólnoakademicki		Specjalno :
Rok: 3	Semestr: 5	Status przedmiotu: fakultatywny		J zyk przedmiotu: semestr: 5 - j zyk polski
EFEKTY UCZENIA SI				
Kategoria	Lp	KOD	Opis efektu	Odniesienie do efektów dla programu
wiedza	1	EP1	posiada wiedz na temat metod prowadzenia analityki biznesowej w szczególno ci w obszarze serwisów internetowych	K_W06 K_W10
umiej tno ci	1	EP2	potrafi konfigurowa narz dzia analityki internteowej i analizowa uzyskane raporty dotycz ce efektywno ci i skuteczno ci serwisów www i prowadzonych działa marketingowych	K_U03 K_U06
kompetencje społeczne	1	EP3	jest gotów podejmowa decyzje biznesowe i ocenia ich skutki z wykorzystaniem narz dzi analityki biznesowej i internetowej	K_K02 K_K03
TRE CI PROGRAMOWE ZAJ I KONSULTACJI				
<p>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.</p>				
Metody kształcenia	Wykłady z wykorzystaniem prezentacji multimedialnych, Zaj cia laboratoryjne z wykorzystaniem wybranego oprogramowania do prowadzenia analityki internetowej			
Metody weryfikacji efektów uczenia si				Nr efektu uczenia si z sylabusu
	EGZAMIN PISEMNY			EP1,EP3
	PROJEKT			EP1,EP2,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	Warunkiem zaliczenia laboratoriów jest uzyskanie oceny pozytywnej z projektu podsumowuj cego zdobyte umiej tno ci i widz . Warunkiem zaliczenia wykładów jest uzyskanie pozytywnej z egzaminu w formie otwartych pyta			
	Zasady wyliczania oceny z przedmiotu			
Ocena z przedmiotu obliczana jest jako rednia arytmetyczna oceny z laboratoriów i oceny z egzaminu.				
Ł CZNY nakład pracy studenta w godz.			100	
Liczba punktów ECTS			4	

SYLABUS

Załącznik nr 7

Moduł: Moduł do wyboru 8 [moduł]				
Nazwa przedmiotu: systemy i platformy biznesu elektronicznego (KIERUNKOWE)			Kod przedmiotu: EFZ119AIJ3433_35S	
Nazwa kierunku: informatyka w biznesie				
Forma studiów: I stopnia lic., stacjonarne		Profil kształcenia: ogólnoakademicki		Specjalno :
Rok: 3	Semestr: 6	Status przedmiotu: fakultatywny		J zyk przedmiotu: semestr: 6 - j zyk polski
EFEKTY UCZENIA SI				
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_W06 K_W11
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
TRECI PROGRAMOWE ZAJĘCIA I KONSULTACJE				
<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 sprężynowa 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	<p>wiczenia praktyczne przy komputerach. Prezentacja multimedialna. Praca w grupach. Opracowanie projektu.</p>			
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.		150		
Liczba punktów ECTS		6		

SYLABUS

Załącznik nr 7

Nazwa przedmiotu: systemy operacyjne i technologie sieciowe w biznesie (KIERUNKOWE)			Kod przedmiotu: EFZ119AIJ3433_6S	
Nazwa kierunku: informatyka w biznesie				
Forma studiów: I stopnia lic., stacjonarne		Profil kształcenia: ogólnoakademicki		Specjalno :
Rok: 1	Semestr: 1	Status przedmiotu: obowiązkowy		Język przedmiotu: semestr: 1 - j. język polski
EFEKTY UCZENIA SI				
Kategoria	Lp	KOD	Opis efektu	Odniesienie do efektów dla programu
wiedza	1	EP1	Student zna i rozumie metody, technologie i narzędzia stosowane w konstrukcji i administrowaniu systemami operacyjnymi i sieciami komputerowymi.	K_W03
umiejętności	1	EP2	Student potrafi sprawnie wykonywać zadania administracyjne w systemach operacyjnych Windows i Windows Server	K_U02 K_U04
	2	EP3	Student potrafi konfigurować proste sieci komputerowe i zaawansowane usługi sieciowe	K_U04
kompetencje społeczne	1	EP4	Student jest gotów do krytycznej oceny posiadanej wiedzy, rozumieć jej znaczenie w rozwiązywaniu problemów z obszaru systemów operacyjnych i sieci komputerowych	K_K01
	2	EP5	Student jest gotów do odpowiedzialnego administrowania systemami operacyjnymi i sieciami komputerowymi	K_K04
TREŚCI PROGRAMOWE ZAJĘCIA I KONSULTACJE				
<p>Podstawowe wiadomości o systemach operacyjnych i ich zastosowaniach biznesowych. Systemy plików, kompresja i szyfrowanie danych. Administrowanie kontami użytkowników i grupami użytkowników. Autoryzacja i uprawnienia użytkowników. Podstawowe pojęcia z zakresu sieci komputerowych, model OSI, rodzaje i topologie sieci. Model TCP/IP, adresacja IPv4 i IPv6. Urządzenia sieciowe, przewodowe media transmisyjne. Sieci bezprzewodowe LAN i WAN. Instalacja i konfiguracja środowiska wirtualizacji. Instalacja systemu operacyjnego Windows Server i konfiguracja połączenia z systemem klienckim. Administracja systemem operacyjnym z poziomu konsoli tekstowej - podstawowe polecenia. Polecenia zarządzania i administrowania siecią w konsoli tekstowej. Systemy plików - MBR, GPT i boot sektor partycji. Systemy plików - kompresja i szyfrowanie danych w systemie operacyjnym. Zarządzanie kontami użytkowników i grupami. Zarządzanie uprawnieniami użytkowników. Instalacja i konfiguracja usługi domeny sieciowej. Dodawanie użytkowników domenowych i dołączanie komputerów klienckich do domeny. Instalacja i konfiguracja usługi DHCP. Zarządzanie serwerem DHCP. Instalacja i konfiguracja usługi serwera plików. Instalacja i konfiguracja usługi serwera wydruku. Instalacja i konfiguracja roli serwera WWW i FTP. Instalacja i konfiguracja usługi DNS. Instalacja i konfiguracja usługi routingu. Instalacja i konfiguracja usługi dostępu zdalnego. Konfiguracja wirtualnej sieci prywatnej.</p>				
Metody kształcenia	Wykład: prezentacja multimedialna wzrost ćwiczenia laboratoryjne: realizacja zadań praktycznych.			
Metody weryfikacji efektów uczenia się				Nr efektu uczenia się z sylabusu
	EGZAMIN PISEMNY			EP1,EP2,EP3,EP4,EP5
	KOŁOKWIUM			EP2,EP3,EP4,EP5
	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	Wykład: egzamin pisemny. Laboratorium: zaliczenie z oceną na podstawie średniej ocen z dwóch kolokwium w trakcie semestru, przeprowadzonych w formie zadań praktycznych wykonywanych na komputerze.			
	Zasady wyliczania oceny z przedmiotu			
Ocena z przedmiotu jest średnią arytmetyczną ocen z egzaminu i laboratoriów				

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

SYLABUS

Załącznik nr 7

Moduł: Moduł do wyboru 2 [moduł]				
Nazwa przedmiotu: systemy zarządzania treścią (KIERUNKOWE)			Kod przedmiotu: EFZ119AIJ3432_22S	
Nazwa kierunku: informatyka w biznesie				
Forma studiów: I stopnia lic., stacjonarne		Profil kształcenia: ogólnoakademicki		Specjalność:
Rok: 3	Semestr: 5	Status przedmiotu: fakultatywny		Język przedmiotu: semestr: 5 - j. język polski
EFEKTY UCZENIA SI				
Kategoria	Lp	KOD	Opis efektu	Odniesienie do efektów dla programu
wiedza	1	EP1	Zna typowe technologie dla systemów zarządzania treścią (CMS)	K_W07 K_W10
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
TREŚCI PROGRAMOWE ZAJĘCIA I KONSULTACJI				
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 zajęć laboratoryjnej wraz z oceną jakości pracy podczas laboratoriów.			
	Zasady wyliczania oceny z przedmiotu			
	Waga oceny z kolokwium 50% Waga oceny z zajęć laboratoryjnej 50%.			
Łączny nakład pracy studenta w godz.		100		
Liczba punktów ECTS		4		

SYLABUS

Załącznik nr 7

Nazwa przedmiotu: szkolenie BHP (INNE DO ZALICZENIA)		Kod przedmiotu: EFZ119AIJ3434_1S		
Nazwa kierunku: informatyka w biznesie				
Forma studiów: I stopnia lic., stacjonarne		Profil kształcenia: ogólnoakademicki	Specjalno : 	
Rok: 1	Semestr: 1	Status przedmiotu: obowiązkowy	Język przedmiotu: semestr: 1 - j. polski	
EFEKTY UCZENIA SI				
Kategoria	Lp	KOD	Opis efektu	Odniesienie do efektów dla programu
wiedza	1	EP1	Zna i rozumie prawne, organizacyjne i etyczne uwarunkowania wykonywania działalności zawodowej podczas kształcenia w uczelni wyższej.	
umiejętności	1	EP2	Potrafi identyfikować błędy i zaniedbania w praktyce.	
	2	EP3	Potrafi prowadzić podstawowe zabiegi resuscytacyjne, rozpoznawa zagrożenia i podejmować właściwe działania.	
kompetencje społeczne	1	EP4	Realizuje zadania w sposób zapewniający bezpieczeństwo własne i otoczenia, w tym przestrzega zasady bezpieczeństwa.	
TREŚCI PROGRAMOWE ZAJĘĆ I KONSULTACJI				
Regulacje prawne: - 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	Kurs e-learningowy			
Metody weryfikacji efektów uczenia się				Nr efektu uczenia się z sylabusu
	SPRAWDZIAN			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	Zaliczenie kursu e-learningowego z zakresu BHP - uzyskanie min 60% poprawnych odpowiedzi z testu.			
	Zasady wyliczania oceny z przedmiotu			
	Aby uzyskać zaliczenie kursu z zakresu BHP należy wskazać na te cele min. 60% poprawnych odpowiedzi.			
Łączny nakład pracy studenta w godz.		5		
Liczba punktów ECTS		0		

SYLABUS

Załącznik nr 7

Nazwa przedmiotu: szkolenie biblioteczne (INNE DO ZALICZENIA)		Kod przedmiotu: US119AIJ2326_9S		
Nazwa kierunku: informatyka w biznesie				
Forma studiów: I stopnia lic., stacjonarne		Profil kształcenia: ogólnoakademicki	Specjalno : 	
Rok: 1	Semestr: 1	Status przedmiotu: obowi zkowy	J zyk przedmiotu: semestr: 1 - j zyk polski	
EFEKTY UCZENIA SI				
Kategoria	Lp	KOD	Opis efektu	Odniesienie do efektów dla programu
wiedza	1	EP1	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 zuj 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	K_W02 K_W14
TRE CI PROGRAMOWE ZAJ I KONSULTACJI				
Przedstawienie systemu biblioteczno-informacyjnego Biblioteki US.				
Metody kształcenia	wykład z prezentacj multimedialn , e-learning			
Metody weryfikacji efektów uczenia si				Nr efektu uczenia si z sylabusu
	EGZAMIN PISEMNY			EP1
	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	Zapoznanie si z prezentacj on-line, pozytywne zaliczenie testu			
	Zasady wyliczania oceny z przedmiotu			
	Uzyskanie minimum 60%			
Ł CZNY nakład pracy studenta w godz.		2		
Liczba punktów ECTS		0		

SYLABUS

Załącznik nr 7

Nazwa przedmiotu: szkolenie e-learningowe (INNE DO ZALICZENIA)		Kod przedmiotu: EFZ119AIJ3605_8S		
Nazwa kierunku: informatyka w biznesie				
Forma studiów: I stopnia lic., stacjonarne		Profil kształcenia: ogólnoakademicki	Specjalno : 	
Rok: 1	Semestr: 1	Status przedmiotu: obowiązkowy	Język przedmiotu: semestr: 1 - j. polski	
EFEKTY UCZENIA SI				
Kategoria	Lp	KOD	Opis efektu	Odniesienie do efektów dla programu
wiedza	1	EP1	zna podstawowe metody korzystania z narzędzi chmurowych Microsoft 365 do komunikacji wewnątrz uczelni.	K_W08
	2	EP2	ma wiedzę na temat zasad zaliczania przedmiotów prowadzonych z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość	K_W14
	3	EP3	zna zasady poruszania się po platformie e-learningowej	K_W12
umiejętności	1	EP4	potrafi zalogować się do platformy nauczania zdalnego	K_U12
	2	EP5	potrafi w formie elektronicznej skontaktować się z wykładowcami i pracownikami uczelni	K_U04
	3	EP6	potrafi odnaleźć właściwy przedmiot wykładany online i przystąpić 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
TREŚCI PROGRAMOWE ZAJĘCIA I KONSULTACJE				
Obsługa platformy e-learningowej. Komunikacja elektroniczna na uczelni.				
Metody kształcenia	e-learning z wykorzystaniem platformy Moodle			
Metody weryfikacji efektów uczenia się			Nr efektu uczenia się z sylabusu	
	SPRAWDZIAN		EP1,EP2,EP3,EP4,EP5,EP6,EP7	
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 bez oceny na podstawie wyników sprawdzianu w formie testu			
	Zasady wyliczania oceny z przedmiotu			
	Uzyskanie co najmniej 60% poprawnych odpowiedzi			
Łączny nakład pracy studenta w godz.		2		
Liczba punktów ECTS		0		

SYLABUS

Załącznik nr 7

Nazwa przedmiotu: sztuczna inteligencja (KIERUNKOWE)		Kod przedmiotu: EFZ119AIJ3432_1S		
Nazwa kierunku: informatyka w biznesie				
Forma studiów: I stopnia lic., stacjonarne		Profil kształcenia: ogólnoakademicki	Specjalno : 	
Rok: 2	Semestr: 3	Status przedmiotu: obowiązkowy	Język przedmiotu: semestr: 3 - j. polski	
EFEKTY UCZENIA SI				
Kategoria	Lp	KOD	Opis efektu	Odniesienie do efektów dla programu
wiedza	1	EP1	Zna ogólne zasady formułowania zada stojących przed sztuczną inteligencją	K_W02 K_W08
umiejętności	1	EP2	Potrafi zdefiniować problemy biznesowe w taki sposób, aby dobra do ich rozwiązania właściwe metody sztucznej inteligencji.	K_U02 K_U04 K_U11 K_U12
kompetencje społeczne	1	EP3	Jest gotów z uwzględnieniem aspektów etycznych zaadaptować się, do zmian, które w stopniu wykładniczym niesie za sobą rozwój sztucznej inteligencji.	K_K01 K_K02 K_K05
TREŚCI PROGRAMOWE ZAJĘCIA I KONSULTACJE				
Definicja i obszar sztucznej inteligencji. Zastosowania sztucznej inteligencji. Metody sztucznej inteligencji. Uczenie maszynowe. Generatywna SI oraz przetwarzanie j. naturalnego. Wprowadzenie narzędzia programistycznego wspierającego SI. Wprowadzenie do algorytmów uczenia maszynowego. Zastosowanie sieci neuronowych. Podstawy przetwarzania tekstu. Uczenie ze wzmocnieniem. Budowa projektów praktycznych.				
Metody kształcenia	Opracowanie projektu rozwiązania opartego o sztuczną inteligencję w środowisku np. Jupyter Notebook oraz biblioteki wspierających sztuczną inteligencję, Prezentacja multimedialna (wykład).			
Metody weryfikacji efektów uczenia się				Nr efektu uczenia się z sylabusu
	KOLOKWIVUM			EP1,EP3
	PROJEKT			EP2
	ZAJĘCIA PRAKTYCZNE (WERYFIKACJA POPRZEZ OBSERWACJĘ)			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 kolokwium podsumowującego wykładów oraz projektu z części laboratoryjnej wraz z oceną jakości pracy podczas laboratoriów na podstawie obserwacji pracy studentów w czasie zajęć laboratoryjnych.			
	Zasady wyliczania oceny z przedmiotu			
Waga oceny z kolokwium 50% Waga oceny z części laboratoryjnej 50%.				
Łączny nakład pracy studenta w godz.		75		
Liczba punktów ECTS		3		

SYLABUS

Załącznik nr 7

Moduł: Wykłady z dziedziny nauk humanistycznych [moduł]				
Nazwa przedmiotu: Wiat bałtycki w średniowieczu; dzieje regionu w X-XI w (OGÓLNOUCZELNIANE)			Kod przedmiotu: EFZ119AIJ3440_5S	
Nazwa kierunku: informatyka w biznesie				
Forma studiów: I stopnia lic., stacjonarne		Profil kształcenia: ogólnoakademicki		Specjalno :
Rok: 3	Semestr: 5	Status przedmiotu: fakultatywny		J zyk przedmiotu: semestr: 5 - j zyk polski
EFEKTY UCZENIA SI				
Kategoria	Lp	KOD	Opis efektu	Odniesienie do efektów dla programu
wiedza	1	EP1	student zna podstawow terminologi fachow dotycz c dziejów regionu bałtyckiego w średniowieczu	K_W13
	2	EP2	student zna główne tendencje historiografii w zakresie dziejów regionu bałtyckiego w średniowieczu	K_W09
	3	EP3	student zna główne linie rozwojowe poszczególnych struktur politycznych w regionie bałtyckim w średniowieczu	K_W07
umiej tno ci	1	EP4	student potrafi wskaza najwa niejsze elementy charakteryzuj ce specyfik i odr bno regionu bałtyckiego w średniowieczu	K_U03
	2	EP5	student umie wymieni kluczowe zjawiska z zakresu polityki, gospodarki i kultury regionu bałtyckiego w średniowieczu	K_U01
kompetencje społeczne	1	EP6	student jest gotów do zaj cia krytycznego stanowiska wobec historiografii, dostrzegaj c jej uwarunkowania zwi zane z miejscem i czasem powstania	K_K03
	2	EP7	student jest nastawiony na poszerzenie swoich umiej tno ci z zakresu tematyki wykładu	K_K03
TRE CI PROGRAMOWE ZAJ I KONSULTACJI				
Zaj cia wprowadzaj ce - geografia i warunki naturalne, terminologia, ródła i historiografia regionu bałtyckiego. Geografia plemienna i struktury przedpa stwowe regionu bałtyckiego w X-XII w. Ekspansja Europy Zachodniej w regionie bałtyckim w X-XIII w. - krucjaty i handel. Chrystianizacja i powstanie struktur ko cielnych w regionie bałtyckim w X-XIII w. Powstanie i funkcjonowanie struktur pa stwowych w regionie bałtyckim w średniowieczu. Specyficzne formy pa stwowe regionu bałtyckiego - pa stwo zakonu krzy ackiego w Prusach, konfederacja inflancka, ruskie republiki miejskie - Nowogród Wielki i Psków. Ko ciół i jego instytucje w regionie bałtyckim w średniowieczu (metropolie, biskupstwa, kapituły, parafie, zakony i klasztory). Miasta regionu bałtyckiego - powstanie i funkcjonowanie w średniowieczu. Przemiany gospodarcze regionu bałtyckiego w średniowieczu (handel i Hanza, rzemiosło, rolnictwo). Cywilizacja regionu bałtyckiego do XVI w. (literatura, architektura, sztuka, uniwersytety). Przełom reformacyjny w XVI w. i jego konsekwencje dla regionu bałtyckiego.				
Metody kształcenia	Wykład z prezentacj			
Metody weryfikacji efektów uczenia si				Nr efektu uczenia si z sylabusu
	KOLOKWIUM			EP1,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	Zaliczenie z ocen na podstawie kolokwium z zakresu wykładów i zalecanej literatury			
	Zasady wyliczania oceny z przedmiotu			
	Ocen z przedmiotu jest ocena z wykładu			

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

SYLABUS

Załącznik nr 7

Nazwa przedmiotu: techniki neuronauki poznawczej w biznesie (KIERUNKOWE)		Kod przedmiotu: EFZ119AIJ3433_16S		
Nazwa kierunku: informatyka w biznesie				
Forma studiów: I stopnia lic., stacjonarne		Profil kształcenia: ogólnoakademicki	Specjalno : 	
Rok: 2	Semestr: 4	Status przedmiotu: obowiązkowy	Język przedmiotu: semestr: 4 - j. język polski	
EFEKTY UCZENIA SI				
Kategoria	Lp	KOD	Opis efektu	Odniesienie do efektów dla programu
wiedza	1	EP1	Zna zasady, metody, techniki i procedury postępowania badawczego w naukach ekonomicznych oraz rozumie, jak wykorzystać narzędzia informatyczne i techniki neuronauki poznawczej w prowadzonych badaniach.	K_W02 K_W05 K_W06
umiejętności	1	EP2	Posiada umiejętności wykorzystywania narzędzi informatycznych do realizacji eksperymentów badawczych.	K_U04 K_U12
	2	EP4	Potrafi zaplanować i przeprowadzić własny projekt badawczy, pracując w zespołach projektowych.	K_U10 K_U11
kompetencje społeczne	1	EP3	Jest gotów do analizy dostępnych różel wiedzy w zakresie prowadzonych badań eksperymentalnych oraz ponoszenia odpowiedzialności za decyzje podjęte na skutek uzyskanych wyników badań.	K_K04 K_K05
TREŚCI PROGRAMOWE ZAJĘCIA I KONSULTACJE				
Neuronauka poznawcza (wprowadzenie). Charakterystyka procesów poznawczych. Budowa mózgu oraz sposoby przetwarzania w nim informacji. Czynniki wpływające na podejmowanie decyzji biznesowych. Techniki neuronauki poznawczej i ich zastosowania w biznesie. Metody analizy i klasyfikacji danych psychofizycznych. Charakterystyka narzędzi pomiarowych. Projektowanie eksperymentu. Badanie skuteczności przekazu multimedialnego.				
Metody kształcenia	Wykład z prezentacją multimedialną. Realizacja praktycznych zadań badawczych na laboratoriach, według opracowanych scenariuszy badawczych.			
Metody weryfikacji efektów uczenia się				Nr efektu uczenia się z sylabusu
	KOŁOKWIUM			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 eksperymentów badawczych (projektów) na zajęciach laboratoryjnych oraz wyników zaliczenia, składającego się z pytań sprawdzających osiągnięcia efektów kształcenia w zakresie wiedzy.			
	Zasady wyliczania oceny z przedmiotu			
Ocena z przedmiotu: średnia arytmetyczna oceny z laboratorium i oceny z wykładu.				
Łączny nakład pracy studenta w godz.		75		
Liczba punktów ECTS		3		

SYLABUS

Załącznik nr 7

Moduł: Moduł do wyboru 1 [moduł]				
Nazwa przedmiotu: techniki twórczego rozwi zywania problemów gospodarczych (KIERUNKOWE)			Kod przedmiotu: EFZ119AIJ3432_20S	
Nazwa kierunku: informatyka w biznesie				
Forma studiów: I stopnia lic., stacjonarne		Profil kształcenia: ogólnoakademicki		Specjalno :
Rok: 2	Semestr: 4	Status przedmiotu: fakultatywny		J zyk przedmiotu: semestr: 4 - j zyk polski
EFEKTY UCZENIA SI				
Kategoria	Lp	KOD	Opis efektu	Odniesienie do efektów dla programu
wiedza	1	EP1	Rozumie istot twórczo ci i kreatywno ci oraz ich znaczenie w biznesie.	K_W05
	2	EP2	Zna charakterystyk my lenia twórczego oraz osób twórczych w kontek cie nabywania umiej tno ci twórczego rozwi zywania problemów.	K_W09
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 podejmowa decyzje.	K_U11
kompetencje społeczne	1	EP5	Jest gotów wykorzysta posiadana wiedz do twórczego rozwi zywania problemów praktycznych.	K_K01
TRE CI PROGRAMOWE ZAJ I KONSULTACJI				
<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, ró dła 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	<p>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 ni).</p> <p>Warunkiem zaliczenia wykładów jest pozytywna ocena uzyskana z prezentacji zaliczeniowej.</p>
	Zasady wyliczania oceny z przedmiotu
	rednia arytmetyczna z ocen z wykładów i wicze .
Ł CZNY nakład pracy studenta w godz.	100
Liczba punktów ECTS	4

SYLABUS

Załącznik nr 7

Nazwa przedmiotu: technologie informacyjne w biznesie (OGÓLNOUCZELNIANE)		Kod przedmiotu: US119AIJ2720_17S		
Nazwa kierunku: informatyka w biznesie				
Forma studiów: I stopnia lic., stacjonarne		Profil kształcenia: ogólnoakademicki	Specjalno :	
Rok: 1	Semestr: 2	Status przedmiotu: obowi zkowy	J zyk przedmiotu: semestr: 2 - j zyk polski	
EFEKTY UCZENIA SI				
Kategoria	Lp	KOD	Opis efektu	Odniesienie do efektów dla programu
wiedza	1	EP1	Posiada ogólną wiedzę na temat działania komputerów i może ich wykorzystywać w aplikacjach użytkowych	K_W03
umiejętności	1	EP2	Potrafi bezpiecznie korzystać z komputera i podstawowych narzędzi informatycznych, w tym aplikacji użytkowych	K_U04
kompetencje społeczne	1	EP3	Jest przygotowany do korzystania z pomocy on-line i innych źródeł literatury w celu rozwiązywania problemów i uczenia się wykorzystywania nowych funkcji lub aplikacji	K_K01 K_K02
TRE CI PROGRAMOWE ZAJ Ę I KONSULTACJI				
Technologie informacyjne - wprowadzenie. Sprzęt komputerowy (hardware). Systemy operacyjne i wirtualizacja. Oprogramowanie narzędziowe. Oprogramowanie użytkowe. Technologie sieciowe. Bezpieczeństwo technologii informacyjnych. Użytkowanie komputerów - plik, katalog, podstawowe ustawienia systemu operacyjnego, konto użytkownika, archiwizacja, oprogramowanie użytkowe (przykłady). Komputerowe przetwarzanie tekstów - ustawienia edytora, formatowanie znaku, formatowanie akapitu, formatowanie dokumentu. Komputerowe przetwarzanie tekstów - narzędzia edytora, w tym: wstawianie obrazów i tabel, przypisy, style, autospisy, korespondencja seryjna, recenzowanie, funkcja wyszukaj/zamieść. Podstawy arkuszy kalkulacyjnych - operacje na arkuszach i skoroszytcie, wprowadzanie i organizacja danych, funkcje, wykresy. Arkusze kalkulacyjne - sortowanie, filtrowanie, tabele przestawne, formatowanie warunkowe, tabele. Prezentacja multimedialna. Bezpieczeństwo pracy w systemie operacyjnym: zaporę, UAC, zabezpieczanie plików, bezpieczne udostępnianie zasobów, szyfrowana komunikacja w sieci,.				
Metody kształcenia	Wykłady prowadzone z wykorzystaniem prezentacji multimedialnych. Laboratoria prowadzone z wykorzystaniem sprzętu komputerowego i oprogramowania użytkowego.			
Metody weryfikacji efektów uczenia się				Nr efektu uczenia się z sylabusu
	SPRAWDZIAN			EP1,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	Zaliczenie laboratorium wymaga uzyskania min. 50% punktów z testu końcowego składającego się z pytań zamkniętych i otwartych oraz zadań koniecznych do wykonania na komputerze. Zaliczenie wykładów wymaga uzyskania co najmniej 50% punktów z testu wiedzy składającego się z pytań zamkniętych i otwartych.			
	Zasady wyliczania oceny z przedmiotu			
średnia arytmetyczna z zaliczenia laboratorium i wykładu.				
Ł CZNY nakład pracy studenta w godz.		100		
Liczba punktów ECTS		4		

SYLABUS

Załącznik nr 7

Nazwa przedmiotu: technologie webowe w biznesie (KIERUNKOWE)			Kod przedmiotu: EFZ119AIJ3433_6S	
Nazwa kierunku: informatyka w biznesie				
Forma studiów: I stopnia lic., stacjonarne		Profil kształcenia: ogólnoakademicki		Specjalno :
Rok: 2	Semestr: 3	Status przedmiotu: obowiązkowy		Język przedmiotu: semestr: 3 - j. polski
EFEKTY UCZENIA SI				
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_W01 K_W03
umiejętności	1	EP2	Posiada umiejętności z zakresu wykorzystania języków znaczników oraz języków programowania do tworzenia serwisów internetowych.	K_U02 K_U07
	2	EP3	Potrafi samodzielnie rozwijać wiedzę i umiejętności w zakresie zmieniających się technologii webowych	K_U10
kompetencje społeczne	1	EP4	Jest gotów do wykorzystywania posiadanej wiedzy w zakresie rozwiązywania problemów pojawiających się przy tworzeniu serwisów internetowych	K_K02
TREŚCI PROGRAMOWE ZAJĘCIA I KONSULTACJI				
<p>Wprowadzenie do technologii webowych (front-end, back-end). HTML - znaczniki i struktura dokumentu. CSS i prezentacja dokumentu. Model DOM i język JavaScript. Programowanie strony back-end. Przygotowanie środowiska tworzenia i uruchamiania plików. Struktura dokumentu HTML (elementy HTML, walidacja). Znaczniki tekstowe i hiperłącza (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 różnych 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 danych HTTP po stronie back-end. Przetwarzanie danych z formularza. Model danych oraz obsługa bazy danych. Praktyczny projekt aplikacji internetowej.</p>				
Metody kształcenia	Wykład z prezentacją multimedialną, Rozwiązywanie zadań praktycznych.			
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	<p>Wykład: Zaliczenie egzaminu pisemnego (min. 60% poprawnych odpowiedzi). Laboratorium: Zaliczenie projektu praktycznego.</p>			
	<p>Wykład: Zaliczenie egzaminu pisemnego (min. 60% poprawnych odpowiedzi). Laboratorium: Zaliczenie projektu kodowego oraz zaliczenie zadań dodatkowych.</p>			
	Zasady wyliczania oceny z przedmiotu			
<p>Ocena końcowa jest oceną ważoną. Dla wykładu waga wynosi 0,4. Dla laboratorium waga wynosi 0,6.</p>				
Łączny nakład pracy studenta w godz.		150		
Liczba punktów ECTS		6		

SYLABUS

Załącznik nr 7

Moduł: Moduł do wyboru 7 [moduł]				
Nazwa przedmiotu: testowanie oprogramowania (KIERUNKOWE)			Kod przedmiotu: EFZ119AIJ3433_32S	
Nazwa kierunku: informatyka w biznesie				
Forma studiów: I stopnia lic., stacjonarne		Profil kształcenia: ogólnoakademicki		Specjalno :
Rok: 3	Semestr: 6	Status przedmiotu: fakultatywny		J zyk przedmiotu: semestr: 6 - j zyk polski
EFEKTY UCZENIA SI				
Kategoria	Lp	KOD	Opis efektu	Odniesienie do efektów dla programu
wiedza	1	EP1	Posiada wiedz z zakresu metod i technik projektowania i realizacji procesu testowania.	K_W01 K_W03
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
TRE CI PROGRAMOWE ZAJ I KONSULTACJI				
<p>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.</p>				
Metody kształcenia	Laboratoria komputerowe, Wykład z wykorzystaniem prezentacji multimedialnych			
Metody weryfikacji efektów uczenia si				Nr efektu uczenia si z sylabusu
	EGZAMIN PISEMNY			EP1,EP2,EP3
	ZAJ CIA PRAKTYCZNE (WERYFIKACJA POPRZEZ OBSERWACJ)			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	Do uzyskania zaliczenia niezbdne jest uzyskanie oceny pozytywnej z egzaminu oraz zaliczenia laboratoriów. Ocena z laboratoriów liczona jest za aktywny udział w zaj ciach wraz z nale ywym przygotowaniem do nich (poprzedzone okresowymi sprawdzianami wej ciowymi)			
	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)				
Ł CZNY nakład pracy studenta w godz.		125		
Liczba punktów ECTS		5		

SYLABUS

Załącznik nr 7

Nazwa przedmiotu: uczenie maszynowe (KIERUNKOWE)			Kod przedmiotu: EFZ119AIJ3433_2S	
Nazwa kierunku: informatyka w biznesie				
Forma studiów: I stopnia lic., stacjonarne		Profil kształcenia: ogólnoakademicki		Specjalno :
Rok: 2	Semestr: 4	Status przedmiotu: obowiązkowy		Język przedmiotu: semestr: 4 - j. język polski
EFEKTY UCZENIA SI				
Kategoria	Lp	KOD	Opis efektu	Odniesienie do efektów dla programu
wiedza	1	EP1	Zna i rozumie rolę zastosowania metod uczenia maszynowego do budowy modeli realizujących różnorodne zadania w tym w szczególności zadania biznesowe.	K_W03 K_W06
	2	EP2	Rozumie znaczenie i możliwości pozyskania pogłębionej wiedzy z danych z wykorzystaniem metod uczenia maszynowego.	K_W03 K_W07 K_W08
umiejętności	1	EP3	Potrafi wybrać odpowiednie metody i narzędzia z obszaru uczenia maszynowego do rozwiązania określonych zadań biznesowych.	K_U01 K_U03
	2	EP4	Potrafi przeprowadzić proces budowy modelu uczenia maszynowego w oparciu o dostępne dane z wykorzystaniem dostępnych narzędzi.	K_U02 K_U07
	3	EP5	Potrafi współpracować w zespole, którego celem jest dobór danych, metod i narzędzi do budowy modeli uczenia maszynowego rozwiązujących zadania biznesowe.	K_U11
kompetencje społeczne	1	EP6	Student jest gotów do przestrzegania zasad etycznych w procesie budowy modeli uczenia maszynowego w oparciu o dostępne dane (w tym dane własne lub osobowe).	K_K05
TREŚCI PROGRAMOWE ZAJĘCIA I KONSULTACJI				
<p>Wprowadzenie do uczenia maszynowego. Przeglądowa analiza danych i generowanie nowych cech. Cechy dobrego modelu predykcyjnego. Miary oceny jakości modeli uczenia maszynowego. Modelowanie zadań regresji. Modele klasyfikacyjne. Budowa modeli klasteryzacji/grupowania. Metody redukcji wymiarowości. Wybrane środowiska pracy uczenia maszynowego. Wybór i konfiguracja ról danych. Przeglądowa analiza i wizualizacja danych. Wybór cech i generowanie nowych cech zestawu danych na potrzeby budowy modeli uczenia maszynowego. Budowa modeli uczenia maszynowego dla wybranych rodzajów zadań (regresja, klasyfikacja, klasteryzacja). Ocena jakości uzyskanych modeli. Redukcja wymiarowości. Udostępnianie utworzonych modeli poprzez interfejs programistyczny na potrzeby praktycznego zastosowania.</p>				
Metody kształcenia	Zajęcia laboratoryjne z wykorzystaniem pracy w grupach nad zadaniami praktycznymi., Prezentacje multimedialne, pokaz realizacji procesu budowy modeli uczenia maszynowego na żywo.			
Metody weryfikacji efektów uczenia się				Nr efektu uczenia się z sylabusu
	EGZAMIN PISEMNY			EP1,EP2,EP3,EP6
	SPRAWDZIAN			EP3,EP4,EP5,EP6
	PROJEKT			EP1,EP2,EP3,EP4,EP5,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	<p>Do uzyskania zaliczenia z przedmiotu konieczne jest uzyskanie oceny pozytywnej z zaliczenia laboratorium i egzaminu.</p> <p>Aby uzyskać zaliczenia z laboratorium należy uzyskać ocenę pozytywną za zadania realizowane na zajęciach oraz indywidualny projekt.</p> <p>W czasie zajęć prowadzonych w trybie zdalnym lub hybrydowym kolokwium może zostać przeprowadzone poprzez rodki komunikacji na odległość np. test w MS Forms.</p>
	Zasady wyliczania oceny z przedmiotu
	Ocena z przedmiotu obliczana jest jako średnia arytmetyczna oceny z laboratorium i egzaminu.
Łączny nakład pracy studenta w godz.	75
Liczba punktów ECTS	3

SYLABUS

Załącznik nr 7

Nazwa przedmiotu: wprowadzenie do e-biznesu (KIERUNKOWE)			Kod przedmiotu: EFZ119AIJ3432_5S	
Nazwa kierunku: informatyka w biznesie				
Forma studiów: I stopnia lic., stacjonarne		Profil kształcenia: ogólnoakademicki		Specjalno :
Rok: 1	Semestr: 1	Status przedmiotu: obowiązkowy		Język przedmiotu: semestr: 1 - j. polski
EFEKTY UCZENIA SI				
Kategoria	Lp	KOD	Opis efektu	Odniesienie do efektów dla programu
wiedza	1	EP1	Zna idee, zasady oraz narzędzia prowadzenia działalności gospodarczej w Internecie	K_W12
umiejętności	1	EP2	Potrafi przygotować biznes plan dla przedsiębiorstwa internetowego	K_U03 K_U05 K_U06
kompetencje społeczne	1	EP3	Jest gotów do wykorzystywania posiadanej wiedzy do rozwiązywania problemów związanych z tworzeniem narzędzi wspierających działalność gospodarczą w Internecie	K_K02
TREŚCI PROGRAMOWE ZAJĘCIA I KONSULTACJI				
<p>Wprowadzenie do e-biznesu. Gospodarka elektroniczna - produkt cyfrowy i usługa cyfrowa. Wpływ Internetu na procesy biznesowe w przedsiębiorstwie. Modele e-biznesu. Bezpieczeństwo w e-biznesie. Internetowe formy płatności a uregulowania prawne, podatkowe i księgowość. I. Internetowe formy płatności a uregulowania prawne, podatkowe i księgowość. II. Omówienie zawartości konspektu projektu zaliczeniowego. Identyfikacja problemów do rozwiązania 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.</p>				
Metody kształcenia	Materiały audiowizualne, Prezentacje multimedialne, Case study			
Metody weryfikacji efektów uczenia się				Nr efektu uczenia się z sylabusu
	KOŁOKWIUM			EP1
	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	<p>Wykład: Zaliczenie wykładu w formie pisemnej. Laboratorium: Ocena projektu własnego pomysłu na e-biznes zgodnie z podanym konspektem projektu i jego prezentacja multimedialna, z uwzględnieniem zasad budowy i wygłaszania prezentacji.</p>			
	Zasady wyliczania oceny z przedmiotu			
Ocena z przedmiotu jest wyliczana jako średnia arytmetyczna uzyskanych ocen z wykładu i zajęć laboratoryjnych.				
Ł. CZYNY nakład pracy studenta w godz.		100		
Liczba punktów ECTS		4		

SYLABUS

Załącznik nr 7

Nazwa przedmiotu: wstęp do informatyki w biznesie (PODSTAWOWE)			Kod przedmiotu: US119AIJ2720_8S	
Nazwa kierunku: informatyka w biznesie				
Forma studiów: I stopnia lic., stacjonarne		Profil kształcenia: ogólnoakademicki		Specjalność:
Rok: 1	Semestr: 1	Status przedmiotu: obowiązkowy		Język przedmiotu: semestr: 1 - j. polski
EFEKTY UCZENIA SI				
Kategoria	Lp	KOD	Opis efektu	Odniesienie do efektów dla programu
wiedza	1	EP1	posiada wiedzę o podstawowych rozwiązaniach, aktualne trendy i wyniki badań z zakresu zastosowań informatyki w biznesie	K_W02 K_W03 K_W08
umiejętności	1	EP2	potrafi przygotować wystąpienie wspomagane prezentacją multimedialną na wybrany temat zastosowań informatyki w biznesie oraz samodzielnie poszukiwać informacji z wykorzystaniem dostępnych źródeł wiedzy	K_U01 K_U08 K_U09
kompetencje społeczne	1	EP3	Jest gotów do samodzielnej aktualizacji wiedzy z zakresu zastosowań informatyki w biznesie oraz krytycznej oceny pozyskanych informacji	K_K01
TREŚCI PROGRAMOWE ZAJĘCIA I KONSULTACJE				
Standardy, normy, certyfikacje w informatyce. Oprogramowanie użytkowe dla biznesu. Design thinking. Tworzenie aplikacji biznesowych. Systemy informatyczne zarządzania. Interoperacyjność systemów informatycznych. Przechowywanie i bezpieczeństwo danych. Neuronauka w biznesie. Internet w biznesie. e-Administracja, e-Edukacja, e-Usługi. Analiza i wizualizacja danych biznesowych. Informatyczne narzędzia analizy biznesowej. Wsparcie procesów biznesowych w systemach e-commerce. Narzędzia automatyzacji marketingu internetowego. Społeczne środowisko informacyjne.				
Metody kształcenia	Wykłady wspomagane prezentacjami multimedialnymi i studiami przypadków			
Metody weryfikacji efektów uczenia się				Nr efektu uczenia się z sylabusu
	KOŁOKWIUM			EP1,EP3
	PREZENTACJA			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 zaliczenia przedmiotu jest uzyskanie minimum 50% punktów z testu wiedzy lub udzielenie co najmniej 50% poprawnych odpowiedzi zadanych podczas kolokwium ustnego oraz przygotowanie prezentacji - wystąpienie ustne.			
	Zasady wyliczania oceny z przedmiotu			
Ocena z przedmiotu jest oceną zaliczenia wykładów (kolokwium) oraz wystąpienia ustnego wspomagane prezentacją (ocena końcowa wyliczana jest na podstawie średniej arytmetycznej z kolokwium i wystąpienia ustnego).				
Łączny nakład pracy studenta w godz.		75		
Liczba punktów ECTS		3		

SYLABUS

Załącznik nr 7

Nazwa przedmiotu: wychowanie fizyczne (OGÓLNOUCZELNIANE)		Kod przedmiotu: US119AIJ2401_25S	
Nazwa kierunku: informatyka w biznesie			
Forma studiów: I stopnia lic., stacjonarne		Profil kształcenia: ogólnoakademicki	Specjalno :
Rok: 2	Semestr: 3, 4	Status przedmiotu: fakultatywny	J zyk przedmiotu: semestr: 3 - j zyk polski, semestr: 4 - j zyk polski

EFEKTY UCZENIA SI

Kategoria	Lp	KOD	Opis efektu	Odniesienie do efektów dla programu
wiedza	1	EP1	posiada wiadomości dotyczące wpływu wicze na organizm człowieka, sposobów podtrzymania zdrowia i sprawności fizycznej a także zasad organizacji zajęć ruchowych	
	2	EP2	identyfikuje relacje między wiekiem, zdrowiem, aktywnością fizyczną, sprawnością motoryczną kobiet i mężczyzn	
umiejętności	1	EP3	opanował umiejętności 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 zastosować nabyty potencjał motoryczny do realizacji poszczególnych zadań technicznych i taktycznych w poszczególnych dyscyplinach sportowych i działalności turystyczno-rekreacyjnej	
	3	EP5	posiada umiejętności włączenia się w prozdrowotny styl życia oraz kształtowania postaw sprzyjających aktywności fizycznej na całe życie	
kompetencje społeczne	1	EP6	promuje społeczne, kulturowe znaczenie sportu i aktywności fizycznej oraz kształtuje własne upodobania z zakresu kultury fizycznej,	
	2	EP7	podjeżdżuje się organizacji wszelkich form aktywności fizycznej, rywalizacji sportowej w swoim miejscu zamieszkania, zakładu pracy lub regionie	
	3	EP8	troszczy się o zagospodarowanie czasu wolnego poprzez różnorodne formy aktywności fizycznej	

TREŚCI PROGRAMOWE ZAJĘĆ I KONSULTACJI

Gry zespołowe. Gry zespołowe. Aerobik, Taniec. Aerobik, Taniec. Sporty indywidualne (tenis ziemny, tenis stołowy, squash, karate, samoobrona, nordic walking, pływanie, kolarstwo, narciarstwo, wioślarstwo, łyżwiarstwo). Sporty indywidualne (tenis ziemny, tenis stołowy, squash, karate, samoobrona, nordic walking, pływanie, kolarstwo, narciarstwo, wioślarstwo, łyżwiarstwo). Turystyka kwalifikowana (obóz narciarski, obóz rowerowo-kajakowy). Turystyka kwalifikowana (obóz narciarski, obóz rowerowo-kajakowy).

Metody kształcenia	- metoda nauczania zajęć ruchowych: syntetyczna, analityczna, mieszana, kompleksowa; - metody realizacji zadań ruchowych: reproduktywne (odtwórcze), proaktywne (usamodzielniające), kreatywne (twórcze); - metody przekazywania wiadomości: reproduktywne, proaktywne, kreatywne, prób i błędów.	
Metody weryfikacji efektów uczenia się	Nr efektu uczenia się z sylabusu	
	PROJEKT	EP7,EP8
	ZAJĘCIA PRAKTYCZNE (WERYFIKACJA POPRZEZ OBSERWACJĘ)	EP1,EP2,EP3,EP4,EP5,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 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

Załącznik nr 7

Moduł: Moduł do wyboru 4 [moduł]				
Nazwa przedmiotu: zarządzanie bezpieczeństwem informacji (KIERUNKOWE)			Kod przedmiotu: EFZ119AIJ3433_27S	
Nazwa kierunku: informatyka w biznesie				
Forma studiów: I stopnia lic., stacjonarne		Profil kształcenia: ogólnoakademicki		Specjalność:
Rok: 3	Semestr: 5	Status przedmiotu: fakultatywny		Język przedmiotu: semestr: 5 - j. język polski
EFEKTY UCZENIA SI				
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_W11 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
TREŚCI PROGRAMOWE ZAJĘCIA I KONSULTACJE				
<p>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.</p>				
Metody kształcenia	Wykład: prezentacja multimedialna Laboratorium: praktyczne zadania oraz studia przypadku zarządzania bezpieczeństwem informacji			
Metody weryfikacji efektów uczenia się				Nr efektu uczenia się z sylabusu
	KOŁOKWIUM			EP1
	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	Wykład: pisemne zaliczenie (min. 60% poprawnych odpowiedzi). Laboratorium: zaliczenie wszystkich zadań praktycznych realizowanych na zajęciach oraz wykonanie projektu z bezpieczeństwa informacji. Wymagany limit obecności na zajęciach.			
	Zasady wyliczania oceny z przedmiotu			
Ocena z przedmiotu jest średnią arytmetyczną ocen otrzymanych z wykładów i laboratoriów.				
Łączny nakład pracy studenta w godz.		100		
Liczba punktów ECTS		4		

SYLABUS

Załącznik nr 7

Moduł: Moduł do wyboru 5 [moduł]				
Nazwa przedmiotu: zarządzanie projektami informatycznymi (KIERUNKOWE)			Kod przedmiotu: EFZ119AIJ3433_28S	
Nazwa kierunku: informatyka w biznesie				
Forma studiów: I stopnia lic., stacjonarne		Profil kształcenia: ogólnoakademicki		Specjalno :
Rok: 3	Semestr: 5	Status przedmiotu: fakultatywny		Język przedmiotu: semestr: 5 - j. język polski
EFEKTY UCZENIA SI				
Kategoria	Lp	KOD	Opis efektu	Odniesienie do efektów dla programu
wiedza	1	EP1	Ma podstawową wiedzę o cyklu życia obiektów i systemów w obszarze inżynierii wytwarzania systemów informatycznych.	K_W03 K_W04
umiejętności	1	EP2	Potrafi dostrzegać aspekty systemowe i pozatechniczne przy formułowaniu i rozwiązywaniu zadań w zakresie zarządzania procesami wytwarzania.	K_U04 K_U06 K_U12
	2	EP3	Potrafi dokonać wstępnej analizy ekonomicznej podejmowanych działań	K_U01 K_U02 K_U03
	3	EP5	Potrafi współdziałać w grupie przyjmując różne role, szczególnie w pracach zespołów wytwarzających projekty	K_U10 K_U11
kompetencje społeczne	1	EP6	Jest gotów do dbałości o zachowania etyczne oraz o tradycje inżynierskie podczas zarządzania projektami informatycznymi	K_K02 K_K05
TREŚCI PROGRAMOWE ZAJĘCIA I KONSULTACJI				
Zasady ogólne zarządzania projektami. Czynniki krytyczne sukcesu projektu. Organizacja zespołu projektowego, role kierownika projektu. Planowanie prac projektowych. Harmonogramowanie prac projektowych - celowa krytyczna ścieżka projektu - metody i zasady. Zarządzanie ryzykiem w projekcie. Metody zarządzania projektami. Zapoznanie z programem MS Project. Typowa procedura harmonogramowania - WBS. Ręczne wykonanie harmonogramu projektu. Celowa krytyczna ścieżka i analiza celowa. Wprowadzenie harmonogramu do MS Project. Śledzenie postępów prac. Modyfikacja harmonogramu czasowego - przeciętność.				
Metody kształcenia	opracowanie projektu, praca w grupach, case study, wykład z wykorzystaniem prezentacji multimedialne			
Metody weryfikacji efektów uczenia się				Nr efektu uczenia się z sylabusu
	EGZAMIN PISEMNY			EP1,EP2,EP3,EP5
	KOŁOKWIUM			EP1,EP2,EP3
	PROJEKT			EP1,EP2,EP3,EP5,EP6
	ZAJĘCIA PRAKTYCZNE (WERYFIKACJA POPRZEZ OBSERWACJĘ)			EP1,EP2,EP3,EP5,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	Warunkiem uzyskania zaliczenia jest zaliczenie testu komputerowego oraz pozytywna ocena za projekt realizowany w zespole. Ocenie punktowej podlega projekt.			
	Zasady wyliczania oceny z przedmiotu			
	Wartość punktów przesyłana jest kierownikowi projektu, który dzieli punkty, równe ocenom, pomiędzy członków zespołu. Maksymalna wartość punktowa oceny projektu wynosi (liczba członków zespołu x 5). Dopuszcza się dzielenie punktów z dokładnością do 0,5. Minimalna wartość punktów na zaliczenie przedmiotu 3. Zaliczenie wykładów - pisemny egzamin. Ocena z przedmiotu jest średnią ocen z laboratorium i wykładu.			

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

SYLABUS

Załącznik nr 7

Nazwa przedmiotu: zarządzanie własnym rozwojem (PODSTAWOWE)		Kod przedmiotu: EFZ119AIJ3433_12S		
Nazwa kierunku: informatyka w biznesie				
Forma studiów: I stopnia lic., stacjonarne		Profil kształcenia: ogólnoakademicki	Specjalność :	
Rok: 1	Semestr: 1	Status przedmiotu: obowiązkowy	Język przedmiotu: semestr: 1 - j. polski	
EFEKTY UCZENIA SI				
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_W09
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
TREŚCI PROGRAMOWE ZAJĘCIA I KONSULTACJI				
<p>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.</p>				
Metody kształcenia	Wykład z wykorzystaniem multimedialnych, dyskusja			
Metody weryfikacji efektów uczenia się				Nr efektu uczenia się z sylabusu
	PRACA PISEMNA/ ESEJ/ RECENZJA			EP1,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	Na ocenę dostateczną wymagana jest podstawowa wiedza z zakresu istoty kompetencji i możliwości ich rozwoju w okresie studiów			
	Zasady wyliczania oceny z przedmiotu			
	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.			
Łączny nakład pracy studenta w godz.		25		
Liczba punktów ECTS		1		

SYLABUS

Załącznik nr 7

Moduł: Moduł do wyboru 9 [moduł]				
Nazwa przedmiotu: zespołowy projekt z obszaru mediów społeczno ciowych (KIERUNKOWE)			Kod przedmiotu: EFZ119AIJ3433_37S	
Nazwa kierunku: informatyka w biznesie				
Forma studiów: I stopnia lic., stacjonarne		Profil kształcenia: ogólnoakademicki		Specjalno :
Rok: 3	Semestr: 6	Status przedmiotu: fakultatywny		J zyk przedmiotu: semestr: 6 - j zyk polski
EFEKTY UCZENIA SI				
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_W08 K_W10 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
TRE CI PROGRAMOWE ZAJ I KONSULTACJI				
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, obecnie ci firmy w Internecie.				
Metody kształcenia	Rozwi zywanie zada praktycznych			
Metody weryfikacji efektów uczenia si				Nr efektu uczenia si z sylabusa
	PROJEKT			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	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.).			
	Zasady wyliczania oceny z przedmiotu			
	Ocena uzyskana za projekt jest ocen z przedmiotu.			
Ł CZNY nakład pracy studenta w godz.			100	
Liczba punktów ECTS			4	

SYLABUS

Załącznik nr 7

Moduł: Moduł do wyboru 9 [moduł]				
Nazwa przedmiotu: zespołowy projekt z obszaru programowania aplikacji internetowych (KIERUNKOWE)			Kod przedmiotu: EFZ119AIJ3433_36S	
Nazwa kierunku: informatyka w biznesie				
Forma studiów: I stopnia lic., stacjonarne		Profil kształcenia: ogólnoakademicki		Specjalno :
Rok: 3	Semestr: 6	Status przedmiotu: fakultatywny		J zyk przedmiotu: semestr: 6 - j zyk polski
EFEKTY UCZENIA SI				
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_W03 K_W10
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
TRE CI PROGRAMOWE ZAJ I KONSULTACJI				
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.				
Metody kształcenia	Laboratorium komputerowe z wykorzystaniem technologii i narz dzi programistycznych			
Metody weryfikacji efektów uczenia si				Nr efektu uczenia si z sylabusu
	PROJEKT			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	Zrealizowanie projektu zgodnie z przyj tymi zało eniami			
	Zasady wyliczania oceny z przedmiotu			
	Ocena z przedmiotu jest ocen uzyskan z projektu			
Ł CZNY nakład pracy studenta w godz.		100		
Liczba punktów ECTS		4		