

Uchwała Nr RWZST-4-III/1/2024
Rady Wydziału Zarządzania Sportem i Turystyką
Akademii Wychowania Fizycznego im. Jerzego Kukuczki w Katowicach
z dnia 19 marca 2024 roku

w sprawie opinii dotyczącej zajęć do wyboru na kierunku Zarządzanie na studiach pierwszego i drugiego stopnia na Wydziale Zarządzania Sportem i Turystyką stanowiących rozszerzenie obecnej oferty

Działając na podstawie §3 ust. 3 Rozporządzenia Ministra Nauki i Szkolnictwa Wyższego z dnia 27 września 2018 r. w sprawie studiów, Uchwały Nr 1/2024 Rady Programowej kierunków studiów: Zarządzanie i Sport management Wydziału Zarządzania Sportem i Turystyką Akademii Wychowania Fizycznego im. Jerzego Kukuczki w Katowicach z dnia 02 lutego 2024 roku w sprawie opinii dotyczącej zatwierdzenia zajęć do wyboru na kierunku Zarządzanie na studiach pierwszego i drugiego stopnia na Wydziale Zarządzania Sportem i Turystyką stanowiących rozszerzenie obecnej oferty, Rada Wydziału Zarządzania Sportem i Turystyką uchwala, co następuje:

§ 1.

RWZSIT pozytywnie opiniuje zajęcia do wyboru na kierunku Zarządzanie na studiach pierwszego i drugiego stopnia na Wydziale Zarządzania Sportem i Turystyką stanowiących rozszerzenie obecnej oferty.

§ 2.

Zajęcia do wyboru, o których mowa w §1 stanowią Załącznik Nr 1 do niniejszej Uchwały.

§ 3.

Uchwała wchodzi w życie z dniem ogłoszenia.

Uprawnionych do głosowania: 13 osób, obecnych: 11 osób, głosowało: 11 osób.
Głosowanie: TAK 11, NIE 0, WSTRZ 0.

Rada Wydziału Zarządzania Sportem i Turystyką Akademii Wychowania Fizycznego im. Jerzego Kukuczki w Katowicach w głosowaniu jawnym jednogłośnie pozytywnie podjęła Uchwałę w sprawie opinii dotyczącej zajęć do wyboru na kierunku Zarządzanie na studiach pierwszego i drugiego stopnia na Wydziale Zarządzania Sportem i Turystyką stanowiących rozszerzenie obecnej oferty.

Dziekan
Wydziału Zarządzania Sportem i Turystyką
dr Grzegorz Mikrut

KARTA ZAJĘĆ			
Akademia Wychowania Fizycznego im. Jerzego Kukuczki w Katowicach Wydział Zarządzania Sportem i Turystyką			
Zarządzanie studia II stopnia, profil ogólnoakademicki			
Nazwa zajęć / nazwa grupy zajęć	AGILE - ZWINNA METODA ZARZĄDZANIA W BIZNESIE (26h)		
Efekty uczenia się	Wiedza		
	K_W01	W1	ma rozszerzoną wiedzę o charakterze nauk społecznych, ich miejscu w systemie nauk i relacjach do innych nauk a w szczególności do nauk o organizacji i zarządzaniu oraz ich miejscu w naukach społecznych
	K_W02	W2	ma rozszerzoną wiedzę o specyfice nauk o zarządzaniu w dziedzinach będących przedmiotem specjalizacji
	K_W07	W3	identyfikuje i wyjaśnia w świetle współczesnych ujęć teoretycznych skutki ekonomiczne i zarządcze różnic kulturowych w skali organizacji i regionów
	Umiejętności		
	K_U03	U1	posiada pogłębione umiejętności obserwowania, wyszukiwania i przetwarzania informacji na temat zjawisk społecznych oraz interpretowania ich z punktu widzenia problemów zarządzania
	K_U04	U2	potrafi dobrać odpowiednie metody i narzędzia do opisu oraz analizy problemów i obszarów działalności organizacji i jej otoczenia oraz oceny ich przydatności i skuteczności
	K_U06	U3	ma pogłębione umiejętności obserwowania, diagnozowania, racjonalnego oceniania złożonych sytuacji w zarządzaniu oraz analizowania motywów i wzorów ludzkich zachowań
	Kompetencje społeczne		
	K_K01	K1	rozumie, iż bez bieżącej aktualizacji wiedzy jego wiedza staje się archaiczna i mało przydatna a w wielu przypadkach może być szkodliwa

	K_K05	K2	jest gotowy do podejmowania wyzwań zawodowych i osobistych; wykazuje aktywność, podejmuje trud i odznacza się wytrwałością w podejmowaniu indywidualnych i zespołowych działań profesjonalnych w zakresie zarządzania; angażuje się we współpracę
	K_K08	K3	jest gotowy do brania odpowiedzialności przed współpracownikami oraz przed społeczeństwem za stawiane zadania
Treści zajęć	<p>I. Wprowadzenie do Agile Definicja Agile Geneza i historia powstania Agile Główne zasady i wartości Agile</p> <p>II. Podstawowe założenia Agile Iteracyjność i inkrementalność w procesie zarządzania Elastyczność i adaptacyjność do zmian Wsparcie dla współpracy i komunikacji w zespole Skupienie na wartości dla klienta (customer value) Ciągłe doskonalenie (continuous improvement) i umiejętność dostosowywania się (kaizen)</p> <p>III. Metodologie zwinne w ramach Agile Scrum: Podstawowe zasady i struktura Scrum Role: Scrum Master, Product Owner, Zespół Deweloperski Spotkania: Daily Standups, Sprint Planning, Sprint Review, Sprint Retrospective Kanban: Zasady wizualizacji procesu pracy Limitowanie pracy w toku (WIP - Work In Progress) Optymalizacja przepływu pracy</p> <p>IV. Implementacja Agile w biznesie Proces adaptacji metodyk Agile do struktury organizacyjnej Tworzenie zwinnych zespołów i zastosowanie praktyk Agile Zarządzanie produktem (Product Management) w podejściu Agile Techniki planowania i monitorowania postępów w projektach Agile</p> <p>V. Korzyści wynikające z zastosowania Agile Zwiększona elastyczność w reagowaniu na zmiany rynkowe i klienta Skrócenie czasu wprowadzenia produktu na rynek (time-to-market) Poprawa komunikacji w zespole i redukcja ryzyka projektowego Zwiększona satysfakcja klienta poprzez dostarczanie wartościowych rozwiązań Stały rozwój umiejętności i efektywności zespołu</p> <p>VI. Wyzwania i potencjalne trudności w implementacji Agile Konieczność zmiany kultury organizacyjnej Odpowiednie dostosowanie narzędzi i procedur do metodyk Agile Zarządzanie oczekiwaniami klienta i zespołu w dynamicznym środowisku</p> <p>VII. Studia przypadków zastosowania Agile Praktyczne przykłady sukcesów w różnych branżach Analiza wyzwań i ich rozwiązań wdrożeniowych</p> <p>VIII. Perspektywy rozwoju Agile Trendy i ewolucja metod Agile w przyszłości Rola szkoleń i rozwoju zawodowego w kontekście Agile</p>		

	<p>Potencjalne zastosowania Agile poza branżą IT</p> <p>IX. Podsumowanie i wnioski</p> <p>Kluczowe punkty i nauki wyniesione z implementacji Agile</p> <p>Perspektywy i rekomendacje dla organizacji pragnących wdrożyć zwinne metody zarządzania</p>
Metody dydaktyczne	<p>Wykład z elementami konwersatorium</p> <p>Wykłady interaktywne</p> <p>Dyskusje grupowe</p> <p>Analiza przypadków biznesowych</p> <p>Prace projektowe w zespołach</p>
Kryteria oceny efektów uczenia się	<p><u>I. Praktyczny/projekt</u></p> <p>Kryteria oceny efektów uczenia się:</p> <p>2,0 – Student nie osiągnął wymaganych efektów uczenia się.</p> <p>3,0 – Student wykazuje braki, które jednak nie dyskwalifikują dalszej edukacji i mogą zostać usunięte. Zwykle wiadomości zestawione luźno, brak połączeń i związków logicznych. Rozwiązuje problemy typowe o niewielkim stopniu trudności.</p> <p>3,5 – Student wykazuje poprawne rozumienie pojęć, wyjaśnia ważniejsze zjawiska. Rozwiązuje problemy typowe, przeważnie poprawnie operuje posiadanymi informacjami.</p> <p>4,0 – Zakres wiedzy studenta obejmuje podstawowe treści przedmiotu ze znajomością powiązań logicznych. Poprawnie rozumuje w kategoriach przyczynowo-skutkowych.</p> <p>4,5 – Wyczerpujące opanowanie całego materiału programowego. Student sprawnie wykorzystuje wiedzę. Umiejętnie dokonuje oceny problemów, procesów i zjawisk.</p> <p>5,0 – Ponad przeciętne opanowanie całego materiału programowego.</p> <p><u>II. Pisemny/test</u></p> <p>Kryteria oceny efektów uczenia się:</p> <p>2,0 – student nie osiągnął wymaganych efektów uczenia się (punktacja poniżej 50%).</p> <p>3,0 – student osiągnął efekty uczenia się w stopniu dostatecznym (51 do 60%).</p> <p>3,5 – student osiągnął efekty uczenia się w stopniu dostatecznym plus (61 do 70%).</p> <p>4,0 – student osiągnął efekty uczenia się w stopniu dobrym (71 do 80%).</p> <p>4,5 – student osiągnął efekty uczenia się w stopniu dobrym plus (81 do 90%).</p> <p>5,0 – student osiągnął efekty uczenia się w stopniu bardzo dobrym (91 do 100%).</p> <p><u>III. Ustny/aktywność</u></p> <p>Kryteria oceny efektów uczenia się:</p> <p>2,0 – Student niezaangażowany.</p> <p>3,0 – Student pracuje niesystematycznie.</p> <p>3,5 – Student przejawia przeciętną aktywność.</p>

	<p>4,0 – Student wykazuje dobre przygotowanie w sferze komunikacji i umiejętności interpersonalnych. Jest aktywny, podejmuje zadania dodatkowe.</p> <p>4,5 – Student jest zainteresowany problematyką przedmiotu. Przejawia postawę racjonalną, krytyczną i kreatywną.</p> <p>5,0 – Student twórczy w odpowiedzi, nie unika krytyki, posiada własne zdanie. Umiejętnie wyciąga wnioski. Jest aktywny, chętnie stawia pytania oraz problemy do dyskusji.</p>
Literatura	<ol style="list-style-type: none"> 1. Samoorganizacja w zarządzaniu projektami metodą Scrum; Marek Ćwiklicki, Marek Jabłoński, Tomasz Włodarek · 2010 2. Krytyczne czynniki sukcesu w zarządzaniu projektami; Seweryn Spałek · 2004 3. Rachunkowość w zarządzaniu projektami finansowanymi ze środków unijnych; Autorzy Krzysztof Dziadek · 2020 4. Alfabet zarządzania projektami, Michał Kopczewski · 2014 5. Informatyka w biznesie 2022; Helena Dudycz · 2023 6. Zarządzanie pracownikami w dobie Internetu; Jacek Woźniak · 2020 7. Scrum. O zwinnym zarządzaniu; Mariusz Chrapko (inżynieria oprogramowania) · 2013
Bilans punktów ECTS	<p>Liczba punktów ECTS = 2 pkt.</p> <p>Udział w zajęciach = 26h;</p> <p>przygotowanie się do weryfikacji efektów uczenia = 13h;</p> <p>zapoznanie się z literaturą = 13h;</p> <p>łącznie = 52h;</p> <p>w bezpośrednim kontakcie z prowadzącym 50% godzin.</p> <p>Minimalna ilość godzin nakładu pracy studenta 2 (pkt ECTS) x 26h = 52h.</p>

Forma oceny efektów uczenia się			
Efekty uczenia się	Forma oceny		
	Praktyczny	Pisemny	Ustny
W1	X		
W2	X		
W3	X		
U1	X		
U2	X		
U3	X		
K1	X		
K2	X		
K3	X		

KARTA ZAJĘĆ			
Akademia Wychowania Fizycznego im. Jerzego Kukuczki w Katowicach Wydział Zarządzania Sportem i Turystyką			
Zarządzanie studia II stopnia (I rok), profil ogólnoakademicki			
Nazwa zajęć / nazwa grupy zajęć	COACHING I MENTORING BIZNESOWY		
Efekty uczenia się	Wiedza		
	K_W012	W1	identyfikuje style przywództwa i ich uwarunkowania
	K_W13	W2	zna specjalistyczne zastosowania metod i systemów wspomagających procesy podejmowania decyzji w warunkach ryzyka i niepewności, decyzji grupowych, decyzji wieloaspektowych
	Umiejętności		
	K_U03	U1	posiada pogłębione umiejętności obserwowania, wyszukiwania i przetwarzania informacji na temat zjawisk społecznych oraz interpretowania ich z punktu widzenia problemów zarządzania
	K_U06	U2	ma pogłębione umiejętności obserwowania, diagnozowania, racjonalnego oceniania złożonych sytuacji w zarządzaniu oraz analizowania motywów i wzorów ludzkich zachowań
	K_U09	U3	potrafi generować oryginalne rozwiązania złożonych problemów w zakresie zarządzania i prognozować przebieg ich rozwiązywania oraz przewidywać skutki planowanych działań w określonych obszarach praktycznych
	Kompetencje społeczne		
	K_K01	K1	rozumie, iż bez bieżącej aktualizacji wiedzy jego wiedza staje się archaiczna i mało przydatna a w wielu przypadkach może być szkodliwa
	K_K02	K2	ma pogłębioną świadomość poziomu swojej wiedzy i umiejętności, rozumie potrzebę ciągłego rozwoju osobistego i zawodowego
	K_K09	K3	odznacza się odpowiedzialnością za własne przygotowanie do pracy, podejmowane decyzje i prowadzone działania oraz ich skutki, czuje się odpowiedzialny wobec ludzi, dla których dobra stara się działać, wyraża taką postawę w środowisku specjalistów i pośrednio modeluje to podejście wśród innych

Treści zajęć	<ol style="list-style-type: none"> 1. Poruszanie się w świecie coachingu i mentoringu biznesowego. 2. Coaching i mentoring – dlaczego warto? Coaching i mentoring – definicje, coaching biznesowy a inne typy coachingu. 3. Rozwój umiejętności i wiedzy coachingowej i mentorskiej. 4. Ocena potrzeb klienta przed rozpoczęciem coachingu. 5. Myśleć jak lider biznesu. 6. Jak pomóc klientowi obiektywnie ocenić swoją firmę. 7. Mentoring w służbie osobistego sukcesu i inspirującego przywództwa. 8. Tworzenie przy wsparciu coacha tożsamości biznesowej. 9. Wskazówki dla liderów prowadzących coaching i mentoring w swojej firmie.\ 10. Wskazówki dla liderów szukających coacha biznesowego.
Metody dydaktyczne	praca indywidualna, praca w grupach, dyskusja, prezentacja multimedialna, wykład interaktywny
Kryteria oceny efektów uczenia się	<p><u>I. Praktyczny/projekt</u> Kryteria oceny efektów uczenia się:</p> <p>2,0 – Student nie osiągnął wymaganych efektów uczenia się.</p> <p>3,0 – Student wykazuje braki, które jednak nie dyskwalifikują dalszej edukacji i mogą zostać usunięte. Zwykle wiadomości zestawione luźno, brak połączeń i związków logicznych. Rozwiązuje problemy typowe o niewielkim stopniu trudności.</p> <p>3,5 – Student wykazuje poprawne rozumienie pojęć, wyjaśnia ważniejsze zjawiska. Rozwiązuje problemy typowe, przeważnie poprawnie operuje posiadanymi informacjami.</p> <p>4,0 – Zakres wiedzy studenta obejmuje podstawowe treści przedmiotu ze znajomością powiązań logicznych. Poprawnie rozumuje w kategoriach przyczynowo-skutkowych.</p> <p>4,5 – Wyczerpujące opanowanie całego materiału programowego. Student sprawnie wykorzystuje wiedzę. Umiejętnie dokonuje oceny problemów, procesów i zjawisk.</p> <p>5,0 – Ponad przeciętne opanowanie całego materiału programowego.</p> <p><u>II. Pisemny/test</u> Kryteria oceny efektów uczenia się:</p> <p>2,0 – student nie osiągnął wymaganych efektów uczenia się (punktacja poniżej 50%).</p> <p>3,0 – student osiągnął efekty uczenia się w stopniu dostatecznym (51 do 60%).</p> <p>3,5 – student osiągnął efekty uczenia się w stopniu dostatecznym plus (61 do 70%).</p> <p>4,0 – student osiągnął efekty uczenia się w stopniu dobrym (71 do 80%).</p> <p>4,5 – student osiągnął efekty uczenia się w stopniu dobrym plus (81 do 90%).</p> <p>5,0 – student osiągnął efekty uczenia się w stopniu bardzo dobrym (91 do 100%).</p> <p><u>III. Ustny/aktywność</u> Kryteria oceny efektów uczenia się:</p>

	<p>2,0 – Student niezaangażowany.</p> <p>3,0 – Student pracuje niesystematycznie.</p> <p>3,5 – Student przejawia przeciętną aktywność.</p> <p>4,0 – Student wykazuje dobre przygotowanie w sferze komunikacji i umiejętności interpersonalnych. Jest aktywny, podejmuje zadania dodatkowe.</p> <p>4,5 – Student jest zainteresowany problematyką przedmiotu. Przejawia postawę racjonalną, krytyczną i kreatywną.</p> <p>5,0 – Student twórczy w odpowiedzi, nie unika krytyki, posiada własne zdanie. Umiejętnie wyciąga wnioski. Jest aktywny, chętnie stawia pytania oraz problemy do dyskusji.</p>
Literatura	<ol style="list-style-type: none"> 1. Taylor M., Crabb S. (2020). Coaching i mentoring biznesowy dla bystrzaków. Helion Warszawa. 2. Parsloe E., Leedham M., Melville D. (2018). Coaching i mentoring. Strategie, taktyki, techniki. Wydawnictwo PWN. 3. Sidor-Rządkowska M. (red.) (2014). Mentoring. Teoria, praktyka i studia przypadku. Wydawnictwo Wolters Kluwer. 4. Sidor-Rządkowska M., (red.) (2021). Coaching, teoria, praktyka i studia przypadku. Wydawnictwo Wolters Kluwer.
Bilans punktów ECTS	<p>Liczba punktów ECTS = 2 pkt.</p> <p>Udział w zajęciach = 26h;</p> <p>przygotowanie się do weryfikacji efektów uczenia = 13h;</p> <p>zapoznanie się z literaturą = 13h;</p> <p>łącznie = 52h;</p> <p>w bezpośrednim kontakcie z prowadzącym 50% godzin.</p> <p>Minimalna ilość godzin nakładu pracy studenta 2 (pkt ECTS) x 26h = 52h.</p>

Forma oceny efektów uczenia się			
Efekty uczenia się	Forma oceny		
	Praktyczny	Pisemny	Ustny
W1			X
W2			X
U1	X	X	X
U2	X	X	X
U3	X	X	X
K1	X		X
K2	X		X
K3	X		X

KARTA ZAJĘĆ

Akademia Wychowania Fizycznego im. Jerzego Kukuczki w Katowicach
Wydział Zarządzania Sportem i Turystyką

Proszę uzupełnić: Zarządzanie studia I stopnia, profil ogólnoakademicki

Nazwa zajęć / nazwa grupy zajęć	ORGANIZACJA EVENTÓW E-SPORTOWYCH W GRACH INDYWIDUALNYCH Grupa zajęć z nauk o zarządzaniu w kulturze fizycznej		
Efekty uczenia się	Wiedza		
	K_W29	W1	Student wie, jak zorganizować turniej e-sportowy
	K_W06	W2	Student wie, jak funkcjonuje rynek eventów e-sportowych w Polsce
	K_W03	W3	Student wie jak działają umowy licencyjne na przeprowadzenie wydarzeń e-sportowych
	Umiejętności		
	K_U02	U1	Student potrafi poszukać informacji na tematy związane z organizacją imprez e-sportowych
	K_U14 K_U25	U2	Student potrafi inicjować rozgrywki e-sportowe oraz grać w wybrane, indywidualne gry e-sportowe
	K_U05 K_U17 K_U19	U3	Student potrafi zorganizować turniej e-sportowy
	Kompetencje społeczne		
	K_K05	K1	Student potrafi nawiązać kontakty przy organizacji wydarzeń e-sportowych
	K_K08	K2	Student potrafi rozstrzygać spory powstałe przy organizacji oraz podczas przebiegu turnieju e-sportowego
	K_K09	K3	Student ma świadomość konieczności tworzenia warunków do uczciwej rywalizacji
Treści zajęć	<ol style="list-style-type: none">1. Rynek e-sportu w Polsce.2. Eventy e-sportowe w Polsce.3. Zasady organizacji eventów e-sportowych.4. Specyfika/mechanika indywidualnych gier e-sportowych.5. Praktyka w indywidualnych grach e-sportowych.		

	6. Organizacja i przeprowadzenie eventu e-sportowego w grach indywidualnych.
Metody dydaktyczne	Praktyka w organizacji eventów e-sportowych, wykłady, prezentacje multimedialne, dyskusja, obserwacja organizacji zewnętrznych turniejów e-sportowych (uzależniona od dostępnych możliwości), praktyka w indywidualnych grach e-sportowych.
Kryteria oceny efektów uczenia się	<p><u>I. Praktyczny/projekt</u> Kryteria oceny efektów uczenia się: 2,0 – Student nie osiągnął wymaganych efektów uczenia się. 3,0 – Student wykazuje braki, które jednak nie dyskwalifikują dalszej edukacji i mogą zostać usunięte. Zwykle wiadomości zestawione luźno, brak połączeń i związków logicznych. Rozwiązuje problemy typowe o niewielkim stopniu trudności. 3,5 – Student wykazuje poprawne rozumienie pojęć, wyjaśnia ważniejsze zjawiska. Rozwiązuje problemy typowe, przeważnie poprawnie operuje posiadanymi informacjami. 4,0 – Zakres wiedzy studenta obejmuje podstawowe treści przedmiotu ze znajomością powiązań logicznych. Poprawnie rozumuje w kategoriach przyczynowo-skutkowych. 4,5 – Wyczerpujące opanowanie całego materiału programowego. Student sprawnie wykorzystuje wiedzę. Umiejętnie dokonuje oceny problemów, procesów i zjawisk. 5,0 – Ponad przeciętne opanowanie całego materiału programowego.</p> <p><u>II. Pisemny/test</u> Kryteria oceny efektów uczenia się: 2,0 – student nie osiągnął wymaganych efektów uczenia się (punktacja poniżej 50%). 3,0 – student osiągnął efekty uczenia się w stopniu dostatecznym (51 do 60%). 3,5 – student osiągnął efekty uczenia się w stopniu dostatecznym plus (61 do 70%). 4,0 – student osiągnął efekty uczenia się w stopniu dobrym (71 do 80%). 4,5 – student osiągnął efekty uczenia się w stopniu dobrym plus (81 do 90%). 5,0 – student osiągnął efekty uczenia się w stopniu bardzo dobrym (91 do 100%).</p> <p><u>III. Ustny/aktywność</u> Kryteria oceny efektów uczenia się: 2,0 – Student niezaangażowany. 3,0 – Student pracuje niesystematycznie. 3,5 – Student przejawia przeciętną aktywność.</p>

	<p>4,0 – Student wykazuje dobre przygotowanie w sferze komunikacji i umiejętności interpersonalnych. Jest aktywny, podejmuje zadania dodatkowe.</p> <p>4,5 – Student jest zainteresowany problematyką przedmiotu. Przejawia postawę racjonalną, krytyczną i kreatywną.</p> <p>5,0 – Student twórczy w odpowiedzi, nie unika krytyki, posiada własne zdanie. Umiejętnie wyciąga wnioski. Jest aktywny, chętnie stawia pytania oraz problemy do dyskusji.</p>
Literatura	<ol style="list-style-type: none"> 1. Wolny dostęp online – M. Banaszak, A. Walczak, K. Patkowski, F. Gruszczyński, J. Hodowany, P. Głowacka, B. Choryan (2020), E-sport – Biznes, Rynek pracy, Edukacja 2. K. Kopańko (2021), Polski e-sport, Znak Horyzont 3. Ł. Klimczyk, M. Leciak (red.) (2020), E-sport. Apekty prawne. Wolters Kluwer 4. M. Cypryański (2017), E-sport. Optymalizacja Gracza, Wyd. Helion.
Bilans punktów ECTS	<p>Liczba punktów ECTS = 3 pkt.</p> <p>Udział w zajęciach = 39h;</p> <p>Organizacja turnieju e-sportowego 30 h;</p> <p>zapoznanie się z literaturą = 9 h;</p> <p>łącznie = 78h;</p> <p>w bezpośrednim kontakcie z prowadzącym 50% godzin.</p> <p>Minimalna ilość godzin nakładu pracy studenta 3 (pkt ECTS) x 26h = 78h.</p>

Forma oceny efektów uczenia się			
Efekty uczenia się	Forma oceny		
	Praktyczny	Pisemny	Ustny
W1	X		
W2			X
W3	X		X
U1			X
U2	X		
U3	X		
K1	X		
K2	X		
K3	X		

KARTA ZAJĘĆ

Akademia Wychowania Fizycznego im. Jerzego Kukuczki w Katowicach
Wydział Zarządzania Sportem i Turystyką

Proszę uzupełnić: Zarządzanie studia I stopnia, profil ogólnoakademicki

Nazwa zajęć / nazwa grupy zajęć	ORGANIZACJA EVENTÓW E-SPORTOWYCH W GRACH ZESPOŁOWYCH Grupa zajęć z nauk o zarządzaniu w kulturze fizycznej		
Efekty uczenia się	Wiedza		
	K_W29	W1	Student wie, jak zorganizować turniej e-sportowy
	K_W06	W2	Student wie, jak funkcjonuje rynek eventów e-sportowych w Polsce
	K_W03	W3	Student wie jak działają umowy licencyjne na przeprowadzenie wydarzeń e-sportowych
	Umiejętności		
	K_U02	U1	Student potrafi poszukać informacji na tematy związane z organizacją imprez e-sportowych
	K_U14 K_U25	U2	Student potrafi inicjować rozgrywki e-sportowe oraz grać w wybrane, zespołowe gry e-sportowe
	K_U05 K_U17 K_U19	U3	Student potrafi zorganizować turniej e-sportowy
	Kompetencje społeczne		
	K_K05	K1	Student potrafi nawiązać kontakty przy organizacji wydarzeń e-sportowych
	K_K08	K2	Student potrafi rozstrzygać spory powstałe przy organizacji oraz podczas przebiegu turnieju e-sportowego
	K_K09	K3	Student ma świadomość konieczności tworzenia warunków do uczciwej rywalizacji
	Treści zajęć	<ol style="list-style-type: none"> 1. Rynek e-sportu w Polsce 2. Eventy e-sportowe w Polsce 3. Zasady organizacji eventów e-sportowych 4. Specyfika/mechanika zespołowych gier e-sportowych 5. Praktyka w zespołowych grach e-sportowych 	

	6. Organizacja i przeprowadzenie eventu e-sportowego w grach zespołowych.
Metody dydaktyczne	Praktyka w organizacji eventów e-sportowych, wykłady, prezentacje multimedialne, dyskusja, obserwacja organizacji zewnętrznych turniejów e-sportowych (uzależniona od dostępnych możliwości), praktyka w zespołowych grach e-sportowych.
Kryteria oceny efektów uczenia się	<p><u>I. Praktyczny/projekt</u> Kryteria oceny efektów uczenia się: 2,0 – Student nie osiągnął wymaganych efektów uczenia się. 3,0 – Student wykazuje braki, które jednak nie dyskwalifikują dalszej edukacji i mogą zostać usunięte. Zwykle wiadomości zestawione luźno, brak połączeń i związków logicznych. Rozwiązuje problemy typowe o niewielkim stopniu trudności. 3,5 – Student wykazuje poprawne rozumienie pojęć, wyjaśnia ważniejsze zjawiska. Rozwiązuje problemy typowe, przeważnie poprawnie operuje posiadanymi informacjami. 4,0 – Zakres wiedzy studenta obejmuje podstawowe treści przedmiotu ze znajomością powiązań logicznych. Poprawnie rozumuje w kategoriach przyczynowo-skutkowych. 4,5 – Wyczerpujące opanowanie całego materiału programowego. Student sprawnie wykorzystuje wiedzę. Umiejętnie dokonuje oceny problemów, procesów i zjawisk. 5,0 – Ponad przeciętne opanowanie całego materiału programowego.</p> <p><u>II. Pisemny/test</u> Kryteria oceny efektów uczenia się: 2,0 – student nie osiągnął wymaganych efektów uczenia się (punktacja poniżej 50%). 3,0 – student osiągnął efekty uczenia się w stopniu dostatecznym (51 do 60%). 3,5 – student osiągnął efekty uczenia się w stopniu dostatecznym plus (61 do 70%). 4,0 – student osiągnął efekty uczenia się w stopniu dobrym (71 do 80%). 4,5 – student osiągnął efekty uczenia się w stopniu dobrym plus (81 do 90%). 5,0 – student osiągnął efekty uczenia się w stopniu bardzo dobrym (91 do 100%).</p> <p><u>III. Ustny/aktywność</u> Kryteria oceny efektów uczenia się: 2,0 – Student niezaangażowany. 3,0 – Student pracuje niesystematycznie. 3,5 – Student przejawia przeciętną aktywność. 4,0 – Student wykazuje dobre przygotowanie w sferze komunikacji i umiejętności interpersonalnych. Jest aktywny, podejmuje zadania dodatkowe.</p>

	<p>4,5 – Student jest zainteresowany problematyką przedmiotu. Przejawia postawę racjonalną, krytyczną i kreatywną.</p> <p>5,0 – Student twórczy w odpowiedzi, nie unika krytyki, posiada własne zdanie. Umiejętnie wyciąga wnioski. Jest aktywny, chętnie stawia pytania oraz problemy do dyskusji.</p>
Literatura	<ol style="list-style-type: none"> 1. Wolny dostęp online – M. Banaszak, A. Walczak, K. Patkowski, F. Gruszczyński, J. Hodowany, P. Głowacka, B. Choryan (2020), E-sport – Biznes, Rynek pracy, Edukacja 2. K. Kopańko (2021), Polski e-sport, Znak Horyzont 3. Ł. Klimczyk, M. Leciak (red.) (2020), E-sport. Apekty prawne. Wolters Kluwer 4. M. Cypryański (2017), E-sport. Optymalizacja Gracza, Wyd. Helion.
Bilans punktów ECTS	<p>Liczba punktów ECTS = 3 pkt.</p> <p>Udział w zajęciach = 39h;</p> <p>Organizacja turnieju esportowego 30 h;</p> <p>zapoznanie się z literaturą = 9 h;</p> <p>łącznie = 78h;</p> <p>w bezpośrednim kontakcie z prowadzącym 50% godzin.</p> <p>Minimalna ilość godzin nakładu pracy studenta 3 (pkt ECTS) x 26h = 78h.</p>

Forma oceny efektów uczenia się			
Efekty uczenia się	Forma oceny		
	Praktyczny	Pisemny	Ustny
W1	X		
W2			X
W3	X		X
U1			X
U2	X		
U3	X		
K1	X		
K2	X		
K3	X		

KARTA ZAJĘĆ

Akademia Wychowania Fizycznego im. Jerzego Kukuczki w Katowicach
Wydział Zarządzania Sportem i Turystyką

Proszę uzupełnić: Zarządzanie studia I stopnia (**II rok**), profil ogólnoakademicki

Nazwa zajęć /
nazwa grupy zajęć

PROTOKÓŁ DYPLOMATYCZNY I ETYKIETA

Wiedza

K_W12	W1	ma elementarną wiedzę dotyczącą procesów komunikowania interpersonalnego i społecznego, ich prawidłowości i zakłóceń
K_W14	W2	ma elementarną wiedzę dotyczącą funkcji kierowania ludźmi w kontekście typu organizacji i zasięgu jej działania
K_W24	W3	ma uporządkowaną wiedzę na temat zasad i norm etycznych obowiązujących w działalności gospodarczej

Umiejętności

K_U13	U1	potrafi posługiwać się zasadami i normami etycznymi w podejmowanej działalności, dostrzega i analizuje dylematy etyczne; przewiduje skutki konkretnych działań zarządczych
K_U14	U2	posiada umiejętność stosowania wiedzy specjalistycznej do współpracy z innymi obszarami funkcjonalnymi w typowych sytuacjach profesjonalnych
K_U22	U3	potrafi ocenić przydatność typowych metod, procedur i dobrych praktyk do realizacji zadań związanych z różnymi sferami zarządzania

Kompetencje społeczne

K_K07	K1	odpowiedzialnie przygotowuje się do swojej pracy, projektuje i wykonuje działania z zakresu zarządzania
K_K09	K2	dostrzega i formułuje problemy moralne i dylematy etyczne związane z własną i cudzą pracą, poszukuje optymalnych rozwiązań, postępuje zgodnie z zasadami etyki
K_K11	K3	jest przygotowany do rozwijania i skutecznego wykorzystywania zdolności interpersonalnych, rozumie konieczność wprowadzenia wielozawodowości

Efekty uczenia się

Treści zajęć	<ol style="list-style-type: none"> 1. Zarys historii protokolarnych form dyplomatycznych. 2. Zasady współczesnego protokołu dyplomatycznego. 3. Ceremoniały dyplomatyczne. 4. Organizacja polskiej służby dyplomatycznej. 5. Rola ataszatu dyplomatycznego. 6. Organizacje międzynarodowe i dyplomacja wielostronna. 7. Korespondencja dyplomatyczna i urzędowa. 8. Nowoczesne formy komunikacji, e-mail, telefon komórkowy. 9. Podstawy savoir-vivre. 10. Ubiory dress code. 11. Przyjęcia i uroczystości, rodzaje przyjęć, rodzaje stołów 12. Wizyty, delegacje i podróże zagraniczne. 13. Wizytówki, zaproszenia.
Metody dydaktyczne	wykład aktywny, prezentacja multimedialna, dyskusja dydaktyczna
Kryteria oceny efektów uczenia się	<p><u>I. Praktyczny/projekt</u> Kryteria oceny efektów uczenia się:</p> <p>2,0 – Student nie osiągnął wymaganych efektów uczenia się. 3,0 – Student wykazuje braki, które jednak nie dyskwalifikują dalszej edukacji i mogą zostać usunięte. Zwykle wiadomości zestawione luźno, brak połączeń i związków logicznych. Rozwiązuje problemy typowe o niewielkim stopniu trudności. 3,5 – Student wykazuje poprawne rozumienie pojęć, wyjaśnia ważniejsze zjawiska. Rozwiązuje problemy typowe, przeważnie poprawnie operuje posiadanymi informacjami. 4,0 – Zakres wiedzy studenta obejmuje podstawowe treści przedmiotu ze znajomością powiązań logicznych. Poprawnie rozumuje w kategoriach przyczynowo-skutkowych. 4,5 – Wyczerpujące opanowanie całego materiału programowego. Student sprawnie wykorzystuje wiedzę. Umiejętnie dokonuje oceny problemów, procesów i zjawisk. 5,0 – Ponad przeciętne opanowanie całego materiału programowego.</p> <p><u>II. Pisemny/test</u> Kryteria oceny efektów uczenia się:</p> <p>2,0 – student nie osiągnął wymaganych efektów uczenia się (punktacja poniżej 50%). 3,0 – student osiągnął efekty uczenia się w stopniu dostatecznym (51 do 60%). 3,5 – student osiągnął efekty uczenia się w stopniu dostatecznym plus (61 do 70%). 4,0 – student osiągnął efekty uczenia się w stopniu dobrym (71 do 80%). 4,5 – student osiągnął efekty uczenia się w stopniu dobrym plus (81 do 90%). 5,0 – student osiągnął efekty uczenia się w stopniu bardzo dobrym (91 do 100%).</p>

	<p>III. Ustny/aktywność</p> <p>Kryteria oceny efektów uczenia się:</p> <p>2,0 – Student niezaangażowany.</p> <p>3,0 – Student pracuje niesystematycznie.</p> <p>3,5 – Student przejawia przeciętną aktywność.</p> <p>4,0 – Student wykazuje dobre przygotowanie w sferze komunikacji i umiejętności interpersonalnych. Jest aktywny, podejmuje zadania dodatkowe.</p> <p>4,5 – Student jest zainteresowany problematyką przedmiotu. Przejawia postawę racjonalną, krytyczną i kreatywną.</p> <p>5,0 – Student twórczy w odpowiedzi, nie unika krytyki, posiada własne zdanie. Umiejętnie wyciąga wnioski. Jest aktywny, chętnie stawia pytania oraz problemy do dyskusji.</p>
Literatura	<ol style="list-style-type: none"> 1. Modrzyńska J. (2021). Protokół dyplomatyczny, etykieta i zasady savoir-vivre'u. Wydawnictwo Wolters Kluwer. 2. Orłowski T. (2022). Protokół dyplomatyczny. Między tradycją a nowoczesnością. Polski Instytut Spraw Międzynarodowych. 3. Bortnowski A., Współczesny protokół dyplomatyczny w praktyce. Toruń 2010. 4. Orłowski T., Protokół dyplomatyczny. Warszawa 2010. 5. Protokół dyplomatyczny i ceremoniał państwowy II Rzeczypospolitej. Warszawa 2010.
Bilans punktów ECTS	<p>Liczba punktów ECTS = 2 pkt.</p> <p>Udział w zajęciach = 26h;</p> <p>przygotowanie się do weryfikacji efektów uczenia = 13h;</p> <p>zapoznanie się z literaturą = 13h;</p> <p>łącznie = 52h;</p> <p>w bezpośrednim kontakcie z prowadzącym 50% godzin.</p> <p>Minimalna ilość godzin nakładu pracy studenta 2 (pkt ECTS) x 26h = 52h.</p>

Forma oceny efektów uczenia się			
Efekty uczenia się	Forma oceny		
	Praktyczny	Pisemny	Ustny
W1	X		
W2		X	
W3	X		
U1	X		
U2		X	
U3			X
K1	X		
K2			X
K3			X

KARTA ZAJĘĆ

Akademia Wychowania Fizycznego im. Jerzego Kukuczki w Katowicach
Wydział Zarządzania Sportem i Turystyką

Proszę uzupełnić: Zarządzanie studia I stopnia (**II rok**), profil ogólnoakademicki

Nazwa zajęć / nazwa grupy zajęć	PRZEDSIĘBIORCZOŚĆ		
Efekty uczenia się	Wiedza		
	K_W01	W1	ma podstawową wiedzę o charakterze nauk o zarządzaniu oraz charakterze tych nauk i ich relacjach do innych nauk oraz o ich miejscu w naukach społecznych
	K_W10	W3	potrafi wyjaśnić istotę i uwarunkowania przedsiębiorczości jednostek ludzkich i zespołów
	K_W18	W2	wyjaśnia pojęcie kultury organizacji i ilustruje jej wpływ na sprawność działalności zespołowej
	Umiejętności		
	K_U01	U1	posiada umiejętności obserwacji zjawisk i procesów w organizacji oraz ich opisu, analizy i interpretacji stosując podstawowe ujęcia i pojęcia teoretyczne
	K_U15	U2	potrafi wykorzystywać podstawową wiedzę teoretyczną do samodzielnego podejmowania działalności gospodarczej
	K_U22	U3	potrafi ocenić przydatność typowych metod, procedur i dobrych praktyk do realizacji zadań związanych z różnymi sferami zarządzania
	Kompetencje społeczne		
	K_K06	K1	ma przekonanie o sensie, wartości i potrzebie podejmowania działań; jest gotowy do podejmowania wyzwań zawodowych; wykazuje aktywność, podejmuje trud i odznacza się wytrwałością w realizacji indywidualnych i zespołowych działań
	K_K08	K2	jest przygotowany do komunikowania się z otoczeniem w miejscu pracy i poza nim oraz przekazywania swojej wiedzy przy użyciu różnych środków przekazu informacji i obrony własnych poglądów nie tylko w sprawach zawodowych, ale i społeczno-rozwojowych
	K_K12	K3	rozumie znaczenie różnych typów organizacji w zaspakajaniu potrzeb publicznych i tworzeniu warunków do rozwoju gospodarczego

Treści zajęć	<ol style="list-style-type: none"> 1. Zakładanie firmy (akty prawne, etapy). 2. Rodzaje opodatkowania 3. Finansowanie zakładania firm (dotacje, pożyczki, PUP). 4. Formy prawne prowadzenia działalności gospodarczej. 5. Odpowiedzialność osób zarządzających. 6. Fazy rozwoju MP. 7. Bieżące funkcjonowanie firmy w zmieniającym się otoczeniu. 8. Współpraca z otoczeniem firmy (banki, ZUS, Urząd Skarbowy, dostawcy, odbiorcy). 9. Istota i funkcje pomocy publicznej udzielanej przedsiębiorcom. Definicje pomocy publicznej, zasady prawne jej realizacji, warunki dopuszczalności pomocy publicznej oraz zakres stosowania i jej beneficjenci. 10. Przedsiębiorstwa rodzinne – cechy charakterystyczne. 11. Przygotowanie dokumentacji niezbędnej do prowadzenia działalności gospodarczej.
Metody dydaktyczne	<p>wykład aktywny ilustrowany przykładami z praktyki udział wybitnych teoretyków i praktyków w jednostkowych tematycznie wykładach dyskusja dydaktyczna, pogadanka, objaśnienie, pokaz</p>
Kryteria oceny efektów uczenia się	<p><u>I. Praktyczny/projekt</u> Kryteria oceny efektów uczenia się: 2,0 – Student nie osiągnął wymaganych efektów uczenia się. 3,0 – Student wykazuje braki, które jednak nie dyskwalifikują dalszej edukacji i mogą zostać usunięte. Zwykle wiadomości zestawione luźno, brak połączeń i związków logicznych. Rozwiązuje problemy typowe o niewielkim stopniu trudności. 3,5 – Student wykazuje poprawne rozumienie pojęć, wyjaśnia ważniejsze zjawiska. Rozwiązuje problemy typowe, przeważnie poprawnie operuje posiadanymi informacjami. 4,0 – Zakres wiedzy studenta obejmuje podstawowe treści przedmiotu ze znajomością powiązań logicznych. Poprawnie rozumuje w kategoriach przyczynowo-skutkowych. 4,5 – Wyczerpujące opanowanie całego materiału programowego. Student sprawnie wykorzystuje wiedzę. Umiejętnie dokonuje oceny problemów, procesów i zjawisk. 5,0 – Ponad przeciętne opanowanie całego materiału programowego.</p> <p><u>II. Pisemny/test</u> Kryteria oceny efektów uczenia się: 2,0 – student nie osiągnął wymaganych efektów uczenia się (punktacja poniżej 50%). 3,0 – student osiągnął efekty uczenia się w stopniu dostatecznym (51 do 60%). 3,5 – student osiągnął efekty uczenia się w stopniu dostatecznym plus (61 do 70%). 4,0 – student osiągnął efekty uczenia się w stopniu dobrym (71 do 80%). 4,5 – student osiągnął efekty uczenia się w stopniu dobrym plus (81 do 90%).</p>

	<p>5,0 – student osiągnął efekty uczenia się w stopniu bardzo dobrym (91 do 100%).</p> <p>III. Ustny/aktywność</p> <p>Kryteria oceny efektów uczenia się:</p> <p>2,0 – Student niezaangażowany.</p> <p>3,0 – Student pracuje niesystematycznie.</p> <p>3,5 – Student przejawia przeciętną aktywność.</p> <p>4,0 – Student wykazuje dobre przygotowanie w sferze komunikacji i umiejętności interpersonalnych. Jest aktywny, podejmuje zadania dodatkowe.</p> <p>4,5 – Student jest zainteresowany problematyką przedmiotu. Przejawia postawę racjonalną, krytyczną i kreatywną.</p> <p>5,0 – Student twórczy w odpowiedzi, nie unika krytyki, posiada własne zdanie. Umiejętnie wyciąga wnioski. Jest aktywny, chętnie stawia pytania oraz problemy do dyskusji.</p>
Literatura	<ol style="list-style-type: none"> 1. Szpakowski M. (2023). Przedsiębiorczość. Zarządzanie przedsiębiorstwem od A do Z. Wydawnictwo Norbertinum. 2. Bogaczyk I. (2005). Własna firma: zakładanie i prowadzenie działalności gospodarcze, Forum, Poznań. 3. Harvard Business Review. Podręcznik przedsiębiorcy (2018). Dom Wydawniczy Rebis.
Bilans punktów ECTS	<p>Liczba punktów ECTS = 2 pkt.</p> <p>Udział w zajęciach = 26h;</p> <p>przygotowanie się do weryfikacji efektów uczenia = 13h;</p> <p>zapoznanie się z literaturą = 13h;</p> <p>łącznie = 52h;</p> <p>w bezpośrednim kontakcie z prowadzącym 50% godzin.</p> <p>Minimalna ilość godzin nakładu pracy studenta 2 (pkt ECTS) x 26h = 52h.</p>

Forma oceny efektów uczenia się			
Efekty uczenia się	Forma oceny		
	Praktyczny	Pisemny	Ustny
W1		X	
W2			X
W3			X
U1	X		
U2		X	
U3			X
K1	X		
K2			X
K3		X	

KARTA ZAJĘĆ

Akademia Wychowania Fizycznego im. Jerzego Kukuczki w Katowicach
Wydział Zarządzania Sportem i Turystyką

Zarządzanie studia I stopnia (rok II i III), profil ogólnoakademicki

Nazwa zajęć /
nazwa grupy zajęć

SZTUKA NEGOCJACJI W BIZNESIE (26h)

Wiedza

K_W07	W1	wyjaśnia i ilustruje wpływ oddziaływania otoczenia zewnętrznego na działalność organizacji
K_W09	W2	ma wiedzę o rodzajach więzi społecznych i o rządzących nimi prawidłowościach istotnych z punktu widzenia procesów zarządzania
K_W24	W3	ma uporządkowaną wiedzę na temat zasad i norm etycznych obowiązujących w działalności gospodarczej

Umiejętności

K_U08	U1	potrafi identyfikować zasady i kryteria służące rozwiązaniu problemów organizacji
K_U14	U2	posiada umiejętność stosowania wiedzy specjalistycznej do współpracy z innymi obszarami funkcjonalnymi w typowych sytuacjach profesjonalnych
K_U23	U3	potrafi przewidywać zachowania członków organizacji, analizować ich motywy i wpływać na nie w określonym zakresie

Kompetencje społeczne

K_K08	K1	jest przygotowany do komunikowania się z otoczeniem w miejscu pracy i poza nim oraz przekazywania swojej wiedzy przy użyciu różnych środków przekazu informacji i obrony własnych poglądów nie tylko w sprawach zawodowych, ale i społeczno-rozwojowych
K_K15	K2	jest przygotowany do postępowania etycznego w ramach wyznaczonych ról organizacyjnych i społecznych
K_K07	K3	odpowiedzialnie przygotowuje się do swojej pracy, projektuje i wykonuje działania z zakresu zarządzania

Treści zajęć

I. Wprowadzenie do Negocjacji Biznesowych
Definicja negocjacji w kontekście biznesu
Kluczowe elementy skutecznej negocjacji
Psychologia negocjacji: emocje, postawy i perspektywy uczestników

	<p>II. Podstawowe Umiejętności Negocjacyjne Komunikacja werbalna i niewerbalna w negocjacjach Zasady aktywnego słuchania i zrozumienia potrzeb drugiej strony Budowanie zaufania i relacji podczas negocjacji Umiejętności perswazji i argumentacji w procesie negocjacyjnym</p> <p>III. Strategie Negocjacyjne Zdefiniowanie celów i strategii negocjacyjnych Zasada win-win: szukanie rozwiązań korzystnych dla obu stron Alternatywy do porozumienia negocjacyjnego (BATNA - Best Alternative to a Negotiated Agreement) Taktyki negocjacyjne: twarda/nieustępliwa, miękka/kompromisowa, racjonalna, emocjonalna itp.</p> <p>IV. Przygotowanie do Negocjacji Biznesowych Analiza sytuacji i informacji: SWOT, analiza interesariuszy, analiza wartości Planowanie strategii i taktyki negocjacyjnej Tworzenie planu B i elastyczność w podejściu do negocjacji Zbieranie informacji o drugiej stronie</p> <p>V. Negocjacje w Praktyce Rozpoczęcie negocjacji: budowanie relacji i ustalanie zasad Fazy negocjacji: prezentacja, propozycje, kontrpropozycje, ustępstwa, zamknięcie Radzenie sobie ze sporami i impasami negocjacyjnymi Techniki rozwiązywania konfliktów</p> <p>VI. Negocjacje Wielostronne i Zespołowe Negocjacje w warunkach grupowych Zarządzanie zespołem negocjacyjnym Rozpoznawanie i radzenie sobie z różnorodnością w negocjacjach zespołowych</p> <p>VII. Etyka w Negocjacjach Biznesowych Zasady etycznych negocjacji Unikanie pułapek etycznych w procesie negocjacyjnym Budowanie trwałych relacji opartych na zaufaniu i etyce</p> <p>VIII. Analiza Studiów przypadków Analiza różnych scenariuszy negocjacyjnych z praktyki biznesowej Wnioski i nauki wyciągnięte z przypadków negocjacyjnych</p> <p>IX. Wykorzystanie Technologii w Negocjacjach Biznesowych Rola nowoczesnych narzędzi komunikacyjnych i technologicznych w negocjacjach Wpływ platform cyfrowych na procesy negocjacyjne</p> <p>X. Perspektywy Rozwoju Umiejętności Negocjacyjnych Szkolenia, coaching i rozwój osobisty w kontekście umiejętności negocjacyjnych Trendy i przyszłość negocjacji w biznesie</p>
<p>Metody dydaktyczne</p>	<p>Wykład z elementami konwersatorium Wykłady interaktywne Dyskusje grupowe Analiza przypadków biznesowych Prace projektowe w zespołach</p>
<p>Kryteria oceny efektów uczenia się</p>	<p><u>I. Praktyczny/projekt</u> Kryteria oceny efektów uczenia się:</p>

	<p>2,0 – Student nie osiągnął wymaganych efektów uczenia się.</p> <p>3,0 – Student wykazuje braki, które jednak nie dyskwalifikują dalszej edukacji i mogą zostać usunięte. Zwykle wiadomości zestawione luźno, brak połączeń i związków logicznych. Rozwiązuje problemy typowe o niewielkim stopniu trudności.</p> <p>3,5 – Student wykazuje poprawne rozumienie pojęć, wyjaśnia ważniejsze zjawiska. Rozwiązuje problemy typowe, przeważnie poprawnie operuje posiadanymi informacjami.</p> <p>4,0 – Zakres wiedzy studenta obejmuje podstawowe treści przedmiotu ze znajomością powiązań logicznych. Poprawnie rozumuje w kategoriach przyczynowo-skutkowych.</p> <p>4,5 – Wyczerpujące opanowanie całego materiału programowego. Student sprawnie wykorzystuje wiedzę. Umiejętnie dokonuje oceny problemów, procesów i zjawisk.</p> <p>5,0 – Ponad przeciętne opanowanie całego materiału programowego.</p> <p><u>II. Pisemny/test</u></p> <p>Kryteria oceny efektów uczenia się:</p> <p>2,0 – student nie osiągnął wymaganych efektów uczenia się (punktacja poniżej 50%).</p> <p>3,0 – student osiągnął efekty uczenia się w stopniu dostatecznym (51 do 60%).</p> <p>3,5 – student osiągnął efekty uczenia się w stopniu dostatecznym plus (61 do 70%).</p> <p>4,0 – student osiągnął efekty uczenia się w stopniu dobrym (71 do 80%).</p> <p>4,5 – student osiągnął efekty uczenia się w stopniu dobrym plus (81 do 90%).</p> <p>5,0 – student osiągnął efekty uczenia się w stopniu bardzo dobrym (91 do 100%).</p> <p><u>III. Ustny/aktywność</u></p> <p>Kryteria oceny efektów uczenia się:</p> <p>2,0 – Student niezaangażowany.</p> <p>3,0 – Student pracuje niesystematycznie.</p> <p>3,5 – Student przejawia przeciętną aktywność.</p> <p>4,0 – Student wykazuje dobre przygotowanie w sferze komunikacji i umiejętności interpersonalnych. Jest aktywny, podejmuje zadania dodatkowe.</p> <p>4,5 – Student jest zainteresowany problematyką przedmiotu. Przejawia postawę racjonalną, krytyczną i kreatywną.</p> <p>5,0 – Student twórczy w odpowiedzi, nie unika krytyki, posiada własne zdanie. Umiejętnie wyciąga wnioski. Jest aktywny, chętnie stawia pytania oraz problemy do dyskusji.</p>
Literatura	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sztuka negocjacji w biznesie: innowacyjne podejście ... Michael Watkins · 2005 2. Etykieta w biznesie, czyli jak ułatwić sobie życie w pracy Wojciech S. Woźniak 2022

	<p>3. Sztuka Negocjacji; Patterson Kerry Greeny Joseph McMillan Ron Switzler Al</p> <p>4. Techniki negocjacji i wywierania wpływu - Michał Chmielecki</p> <p>5. Negocjacje. Jak negocjować w sposób słuszny, skuteczny i ekonomicznie efektywny? Bartosz Brożek Jerzy Stelmach</p>
Bilans punktów ECTS	<p>Liczba punktów ECTS = 2 pkt.</p> <p>Udział w zajęciach = 26h;</p> <p>przygotowanie się do weryfikacji efektów uczenia = 13h;</p> <p>zapoznanie się z literaturą = 13h;</p> <p>łącznie = 52h;</p> <p>w bezpośrednim kontakcie z prowadzącym 50% godzin.</p> <p>Minimalna ilość godzin nakładu pracy studenta 2 (pkt ECTS) x 26h = 52h.</p>

Forma oceny efektów uczenia się			
Efekty uczenia się	Forma oceny		
	Praktyczny	Pisemny	Ustny
W1	X		
W2	X		
W3	X		
U1	X		
U2	X		
U3	X		
K1	X		
K2	X		
K3	X		

KARTA ZAJĘĆ				
Akademia Wychowania Fizycznego im. Jerzego Kukuczki w Katowicach Wydział Zarządzania Sportem i Turystyką				
Zarządzanie studia I stopnia (I rok), profil ogólnoakademicki				
Nazwa zajęć / nazwa grupy zajęć	TRENING KREATYWNOŚCI			
Efekty uczenia się	Wiedza			
	K_W10	W1	potrafi wyjaśnić istotę i uwarunkowania przedsiębiorczości jednostek ludzkich i zespołów	
	K_W16	W2	ma elementarną wiedzę na temat projektowania ścieżki własnego rozwoju	
	Umiejętności			
	K_U05	U1	jest przygotowany do kierowania pracą zespołów (projektowych, zadaniowych itp.) i ich organizacji w środowisku pracy i poza nim	
	K_U06	U2	posiada umiejętności formułowania i analizy problemów badawczych pozwalających na rozwiązywanie typowych problemów organizacji	
	K_U18	U3	potrafi dokonać analizy własnych działań i wskazać ewentualne obszary wymagające modyfikacji w przyszłym działaniu	
	Kompetencje społeczne			
	K_K01	K1	ma świadomość poziomu swojej wiedzy i umiejętności, rozumie potrzebę ciągłego dokształcania się zawodowego i rozwoju osobistego, dokonuje samooceny własnych kompetencji i doskonali umiejętności, wyznacza kierunki własnego rozwoju i kształcenia	
	K_K02	K2	rozumie, iż bez bieżącej aktualizacji wiedzy jego wiedza staje się archaiczna i mało przydatna a w wielu przypadkach może być szkodliwa	
	K_K13	K3	jest przygotowany do samodzielnego zdobywania i doskonalenia wiedzy oraz umiejętności profesjonalnych i badawczych	
	Treści zajęć	1. Czym jest kreatywność i jak ją rozwijać: kreatywność a efektywność w pracy, korzyści z kreatywnego myślenia, myślenie twórcze a myślenie konwencjonalne.		

	<ol style="list-style-type: none"> 2. Zabójcy kreatywności, czyli co blokuje kreatywność i jak nie wpadać w pułapki schematycznego myślenia: bariery blokujące kreatywność, pułapki schematycznego myślenia i błędy poznawcze, syndrom myślenia grupowego, model A B C D i Skaner Przekonań. 3. Zarządzanie błędami, czyli dlaczego warto nauczyć się doceniać błędy: strach przed porażką – jak się nie bać popełniania błędów i umieć je wykorzystać, sztuka błędzenia – jak wyciągnąć wnioski z rozwiązań, które nie zadziałały, jak bezpiecznie eksperymentować; mieć rację czy rozwiązać problem – praca z własnym ego i chęcią posiadania racji. 4. Zasady twórczego generowania pomysłów i poszukiwania rozwiązań – proces i techniki: trening wyobraźni – skojarzenie jako podstawowy mechanizm twórczości, strategię kreatywnego działania, rozwiązywanie problemów biznesowych za pomocą m. in. burzy mózgów, mapy myśli, odwrócenia problemu. 5. Jak poprowadzić zespół w kierunku kreatywnego myślenia: jak wykorzystać siłę zespołu, myślenie twórcze w zespole, 6 myślowych kapeluszy, waga pytań w rozwijaniu kreatywności. 6. Kreatywna komunikacja w zespole: efektywna komunikacja i budowanie efektu synergii w zespole, jak budować zaufanie i kapitał społeczny, jak wykorzystać różnorodność w formułowaniu i rozwiązywaniu problemu. 7. Co nam przeszkadza w skupieniu uwagi? Jak filtrować informacje, techniki eliminowania rozpraszaczy uwagi, 6 ram myślowych Edwarda de Bono. 8. Nawyki kreatywnego myślenia: od celu do nawyku, strategia zmiany nawyków, motywacja i samodyscyplina.
Metody dydaktyczne	praca indywidualna, praca w grupach, dyskusja, prezentacja multimedialna, wykład interaktywny
Kryteria oceny efektów uczenia się	<p><u>I. Praktyczny/projekt</u> Kryteria oceny efektów uczenia się:</p> <p>2,0 – Student nie osiągnął wymaganych efektów uczenia się. 3,0 – Student wykazuje braki, które jednak nie dyskwalifikują dalszej edukacji i mogą zostać usunięte. Zwykle wiadomości zestawione luźno, brak połączeń i związków logicznych. Rozwiązuje problemy typowe o niewielkim stopniu trudności. 3,5 – Student wykazuje poprawne rozumienie pojęć, wyjaśnia ważniejsze zjawiska. Rozwiązuje problemy typowe, przeważnie poprawnie operuje posiadanymi informacjami. 4,0 – Zakres wiedzy studenta obejmuje podstawowe treści przedmiotu ze znajomością powiązań logicznych. Poprawnie rozumuje w kategoriach przyczynowo-skutkowych. 4,5 – Wyczerpujące opanowanie całego materiału programowego. Student sprawnie wykorzystuje wiedzę. Umiejętnie dokonuje oceny problemów, procesów i zjawisk. 5,0 – Ponad przeciętne opanowanie całego materiału programowego.</p> <p><u>II. Pisemny/test</u> Kryteria oceny efektów uczenia się:</p> <p>2,0 – student nie osiągnął wymaganych efektów uczenia się (punktacja poniżej 50%).</p>

	<p>3,0 – student osiągnął efekty uczenia się w stopniu dostatecznym (51 do 60%).</p> <p>3,5 – student osiągnął efekty uczenia się w stopniu dostatecznym plus (61 do 70%).</p> <p>4,0 – student osiągnął efekty uczenia się w stopniu dobrym (71 do 80%).</p> <p>4,5 – student osiągnął efekty uczenia się w stopniu dobrym plus (81 do 90%).</p> <p>5,0 – student osiągnął efekty uczenia się w stopniu bardzo dobrym (91 do 100%).</p> <p><u>III. Ustny/aktywność</u></p> <p>Kryteria oceny efektów uczenia się:</p> <p>2,0 – Student niezaangażowany.</p> <p>3,0 – Student pracuje niesystematycznie.</p> <p>3,5 – Student przejawia przeciętną aktywność.</p> <p>4,0 – Student wykazuje dobre przygotowanie w sferze komunikacji i umiejętności interpersonalnych. Jest aktywny, podejmuje zadania dodatkowe.</p> <p>4,5 – Student jest zainteresowany problematyką przedmiotu. Przejawia postawę racjonalną, krytyczną i kreatywną.</p> <p>5,0 – Student twórczy w odpowiedzi, nie unika krytyki, posiada własne zdanie. Umiejętnie wyciąga wnioski. Jest aktywny, chętnie stawia pytania oraz problemy do dyskusji.</p>
Literatura	<ol style="list-style-type: none"> 1. Szmidt K.J. (2010). ABC kreatywności. Wydawnictwo Difin. 2. de Bono E. (2011). Umysł kreatywny. 62 ćwiczenia rozwijające intelekt. Wydawnictwo Studio Emka. 3. Biela A. (2015). Trening kreatywności. Jak pobudzić twórcze myślenie. Wydawnictwo Edgard. 4. Szmidt J. (2013). Trening kreatywności. Podręcznik dla pedagogów, psychologów i trenerów grupowych. Wydawnictwo Helion. 5. Garbarski L. (2021). Kreatywność w biznesie. Czego możemy się nauczyć od artysty. Wydawnictwo Poltext.
Bilans punktów ECTS	<p>Liczba punktów ECTS = 2 pkt.</p> <p>Udział w zajęciach = 26h;</p> <p>przygotowanie się do weryfikacji efektów uczenia = 13h;</p> <p>zapoznanie się z literaturą = 13h;</p> <p>łącznie = 52h;</p> <p>w bezpośrednim kontakcie z prowadzącym 50% godzin.</p> <p>Minimalna ilość godzin nakładu pracy studenta 2 (pkt ECTS) x 26h = 52h.</p>

Forma oceny efektów uczenia się			
Efekty uczenia się	Forma oceny		
	Praktyczny	Pisemny	Ustny
W1	X	X	X
W2	X	X	X
U1	X	X	X
U2	X	X	X
U3	X	X	X
K1	X		X
K2	X		X
K3	X		X

KARTA ZAJĘĆ

Akademia Wychowania Fizycznego im. Jerzego Kukuczki w Katowicach
Wydział Zarządzania Sportem i Turystyką

Proszę uzupełnić: Zarządzenie studia II stopnia, profil ogólnoakademicki

Nazwa zajęć / nazwa grupy zajęć	ZARZĄDZANIE DRUŻYNĄ E-SPORTOWĄ Grupa zajęć z nauk o zarządzaniu w kulturze fizycznej		
Efekty uczenia się	Wiedza		
	K_W20	W1	Student zna zasady budowania drużyny e-sportowej
	K_W11	W2	Student zna zagrożenia związane z funkcjonowaniem drużyny e-sportowej
	K_W12	W3	Student wie jakie role powinien pełnić trener/manadzer drużyny e-sportowej
	Umiejętności		
	K_U23	U1	Student potrafi komunikować się z interesariuszami wewnętrznymi i zewnętrznymi oraz rozwiązywać sytuacje konfliktowe
	K_U06	U2	Student potrafi motywować współpracowników do osiągnięcia zamierzonych celów
	K_U17, K_U18	U3	Student ma umiejętności w zakresie wybranych gier e-sportowych
	Kompetencje społeczne		
	K_K06	K1	Student z szacunkiem odnosi się do innych
K_K07, K_K08	K2	Student dostrzega rolę trenera/manadżera jako lidera drużyny	
Treści zajęć	<ol style="list-style-type: none"> 1. Role manadżera a role trenera 2. Zagrożenia związane z udziałem w gamingu i rola aktywności fizycznej 3. Trening w e-sporcie 4. Komunikacja interpersonalna 5. Rozwiązywanie sytuacji konfliktowych 6. Motywacja 7. Finansowanie działalności drużyn e-sportowych 8. Praktyka w grach e-sportowych 		
Metody dydaktyczne	Wykład, dyskusja, prezentacje multimedialne, analiza case study, praktyka w grach e-sportowych		

<p>Kryteria oceny efektów uczenia się</p>	<p><u>I. Praktyczny/projekt</u> Kryteria oceny efektów uczenia się: 2,0 – Student nie osiągnął wymaganych efektów uczenia się. 3,0 – Student wykazuje braki, które jednak nie dyskwalifikują dalszej edukacji i mogą zostać usunięte. Zwykle wiadomości zestawione luźno, brak połączeń i związków logicznych. Rozwiązuje problemy typowe o niewielkim stopniu trudności. 3,5 – Student wykazuje poprawne rozumienie pojęć, wyjaśnia ważniejsze zjawiska. Rozwiązuje problemy typowe, przeważnie poprawnie operuje posiadanymi informacjami. 4,0 – Zakres wiedzy studenta obejmuje podstawowe treści przedmiotu ze znajomością powiązań logicznych. Poprawnie rozumuje w kategoriach przyczynowo-skutkowych. 4,5 – Wyczerpujące opanowanie całego materiału programowego. Student sprawnie wykorzystuje wiedzę. Umiejętnie dokonuje oceny problemów, procesów i zjawisk. 5,0 – Ponad przeciętne opanowanie całego materiału programowego.</p> <p><u>II. Pisemny/test</u> Kryteria oceny efektów uczenia się: 2,0 – student nie osiągnął wymaganych efektów uczenia się (punktacja poniżej 50%). 3,0 – student osiągnął efekty uczenia się w stopniu dostatecznym (51 do 60%). 3,5 – student osiągnął efekty uczenia się w stopniu dostatecznym plus (61 do 70%). 4,0 – student osiągnął efekty uczenia się w stopniu dobrym (71 do 80%). 4,5 – student osiągnął efekty uczenia się w stopniu dobrym plus (81 do 90%). 5,0 – student osiągnął efekty uczenia się w stopniu bardzo dobrym (91 do 100%).</p> <p><u>III. Ustny/aktywność</u> Kryteria oceny efektów uczenia się: 2,0 – Student niezaangażowany. 3,0 – Student pracuje niesystematycznie. 3,5 – Student przejawia przeciętną aktywność. 4,0 – Student wykazuje dobre przygotowanie w sferze komunikacji i umiejętności interpersonalnych. Jest aktywny, podejmuje zadania dodatkowe. 4,5 – Student jest zainteresowany problematyką przedmiotu. Przejawia postawę racjonalną, krytyczną i kreatywną. 5,0 – Student twórczy w odpowiedzi, nie unika krytyki, posiada własne zdanie. Umiejętnie wyciąga wnioski. Jest aktywny, chętnie stawia pytania oraz problemy do dyskusji.</p>
---	--

Literatura	<ol style="list-style-type: none"> 1. Wolny dostęp online – M. Banaszak, A. Walczak, K. Patkowski, F. Gruszczyński, J. Hodowany, P. Głowacka, B. Choryan (2020), E-sport – Biznes, Rynek pracy, Edukacja 2. K. Kopańko (2021), Polski e-sport, Znak Horyzont 3. Ł. Klimczyk, M. Leciak (red.) (2020), E-sport. Apekty prawne. Wolters Kluwer 4. M. Cypryański (2017), E-sport. Optymalizacja Gracza, Wyd. Helion.
Bilans punktów ECTS	<p>Liczba punktów ECTS = 2 pkt. Udział w zajęciach = 26h; przygotowanie się do weryfikacji efektów uczenia = 20h; zapoznanie się z literaturą = 6h; łącznie = 52 h; w bezpośrednim kontakcie z prowadzącym 50% godzin. Minimalna ilość godzin nakładu pracy studenta 2 (pkt ECTS) x 26h = 52h.</p>

Forma oceny efektów uczenia się			
Efekty uczenia się	Forma oceny		
	Praktyczny	Pisemny	Ustny
W1			X
W2			X
W3			X
U1	X		
U2	X		
U3	X		
K1	X		
K2			X

KARTA ZAJĘĆ

Akademia Wychowania Fizycznego im. Jerzego Kukuczki w Katowicach
Wydział Zarządzania Sportem i Turystyką

Proszę uzupełnić: Zarządzenie studia II stopnia, profil ogólnoakademicki

Nazwa zajęć / nazwa grupy zajęć	ZARZĄDZANIE ORGANIZACJAMI ESPORTOWYMI Grupa zajęć z nauk o zarządzaniu w kulturze fizycznej		
Efekty uczenia się	Wiedza		
	K_W06	W1	Student zna podobieństwa i różnice pomiędzy organizacjami sportowymi i e-sportowymi
	K_W20	W2	Student zna strukturę organizacji e-sportowych
	K_W05	W3	Student wie, jak funkcjonuje rynek polskiego e-sportu
	Umiejętności		
	K_U01 K_U06	U1	Student potrafi ocenić szanse i zagrożenia związane z funkcjonowaniem organizacji e-sportowej
	K_U15	U2	Student potrafi przygotować kosztorys dla organizacji e-sportowej
	K_U11	U3	Student posiada umiejętności związane z uczestnictwem w rywalizacji e-sportowej
	Kompetencje społeczne		
	K_K03	K1	Student, posiada umiejętności pracy w zespole e-sportowym
	K_K11	K2	Student potrafi komunikować o szansach i zagrożeniach jakie niesie ze sobą uczestnictwo w gamingu
	Treści zajęć	<ol style="list-style-type: none"> 1. Rynek e-sportu i rodzaje organizacji e-sportowych 2. Podobieństwa i różnice w pomiędzy organizacjami sportowymi i e-sportowymi 3. Struktura organizacji e-sportowych oraz role i zadania pracowników 4. Zasoby organizacji e-sportowej 5. Kosztorys organizacji e-sportowej 6. Drużyna e-sportowa 7. Najpopularniejsze gry e-sportowe 8. Odbiorcy rynku e-sportowego 9. Organizacje e-sportowe – case study 10. Praktyka w grach e-sportowych 	
Metody dydaktyczne	Wykład, dyskusja, prezentacje multimedialne, analiza case study, praktyka w grach e-sportowych		

<p>Kryteria oceny efektów uczenia się</p>	<p><u>I. Praktyczny/projekt</u> Kryteria oceny efektów uczenia się: 2,0 – Student nie osiągnął wymaganych efektów uczenia się. 3,0 – Student wykazuje braki, które jednak nie dyskwalifikują dalszej edukacji i mogą zostać usunięte. Zwykle wiadomości zestawione luźno, brak połączeń i związków logicznych. Rozwiązuje problemy typowe o niewielkim stopniu trudności. 3,5 – Student wykazuje poprawne rozumienie pojęć, wyjaśnia ważniejsze zjawiska. Rozwiązuje problemy typowe, przeważnie poprawnie operuje posiadanymi informacjami. 4,0 – Zakres wiedzy studenta obejmuje podstawowe treści przedmiotu ze znajomością powiązań logicznych. Poprawnie rozumuje w kategoriach przyczynowo-skutkowych. 4,5 – Wyczerpujące opanowanie całego materiału programowego. Student sprawnie wykorzystuje wiedzę. Umiejętnie dokonuje oceny problemów, procesów i zjawisk. 5,0 – Ponad przeciętne opanowanie całego materiału programowego.</p> <p><u>II. Pisemny/test</u> Kryteria oceny efektów uczenia się: 2,0 – student nie osiągnął wymaganych efektów uczenia się (punktacja poniżej 50%). 3,0 – student osiągnął efekty uczenia się w stopniu dostatecznym (51 do 60%). 3,5 – student osiągnął efekty uczenia się w stopniu dostatecznym plus (61 do 70%). 4,0 – student osiągnął efekty uczenia się w stopniu dobrym (71 do 80%). 4,5 – student osiągnął efekty uczenia się w stopniu dobrym plus (81 do 90%). 5,0 – student osiągnął efekty uczenia się w stopniu bardzo dobrym (91 do 100%).</p> <p><u>III. Ustny/aktywność</u> Kryteria oceny efektów uczenia się: 2,0 – Student niezaangażowany. 3,0 – Student pracuje niesystematycznie. 3,5 – Student przejawia przeciętną aktywność. 4,0 – Student wykazuje dobre przygotowanie w sferze komunikacji i umiejętności interpersonalnych. Jest aktywny, podejmuje zadania dodatkowe. 4,5 – Student jest zainteresowany problematyką przedmiotu. Przejawia postawę racjonalną, krytyczną i kreatywną. 5,0 – Student twórczy w odpowiedzi, nie unika krytyki, posiada własne zdanie. Umiejętnie wyciąga wnioski. Jest aktywny, chętnie stawia pytania oraz problemy do dyskusji.</p>
---	--

Literatura	<ol style="list-style-type: none"> 1. Wolny dostęp online – M. Banaszak, A. Walczak, K. Patkowski, F. Gruszczyński, J. Hodowany, P. Głowacka, B. Choryan (2020), E-sport – Biznes, Rynek pracy, Edukacja 2. K. Kopańko (2021), Polski e-sport, Znak Horyzont 3. Ł. Klimczyk, M. Leciak (red.) (2020), E-sport. Apekty prawne. Wolters Kluwer 4. M. Cypryański (2017), E-sport. Optymalizacja Gracza, Wyd. Helion.
Bilans punktów ECTS	<p>Liczba punktów ECTS = 2 pkt. Udział w zajęciach = 26h; przygotowanie się do weryfikacji efektów uczenia = 20h; zapoznanie się z literaturą = 6h; łącznie = 52 h; w bezpośrednim kontakcie z prowadzącym 50% godzin. Minimalna ilość godzin nakładu pracy studenta 2 (pkt ECTS) x 26h = 52h.</p>

Forma oceny efektów uczenia się			
Efekty uczenia się	Forma oceny		
	Praktyczny	Pisemny	Ustny
W1			X
W2			X
W3			X
U1			X
U2	X		
U3	X		
K1	X		
K2			X

KARTA ZAJĘĆ			
Akademia Wychowania Fizycznego im. Jerzego Kukuczki w Katowicach Wydział Zarządzania Sportem i Turystyką			
Zarządzanie studia I stopnia (II rok), profil ogólnoakademicki			
Nazwa zajęć / nazwa grupy zajęć	ZARZĄDZANIE ORGANIZACJAMI W SPOŁECZEŃSTWIE INFORMACYJNYM		
Efekty uczenia się	Wiedza		
	K_W012	W1	ma elementarną wiedzę dotyczącą procesów komunikowania interpersonalnego i społecznego, ich prawidłowości i zakłóceń
	K_W013	W2	ma podstawową wiedzę o uczestnikach procesów zarządzania
	K_W19	W3	zna typowe metody badań wspomagających proces pozyskiwania informacji ułatwiających procesy decyzyjne w organizacjach
	Umiejętności		
	K_U02	U1	posiada umiejętności obserwowania, wyszukiwania i przetwarzania informacji na temat zjawisk społecznych rozmaitej natury, przy użyciu różnych źródeł oraz interpretowania ich z punktu widzenia problemów zarządzania
	K_U019	U2	potrafi efektywnie zarządzać powierzonymi zasobami ludzkimi, materialnymi, finansowymi i informacyjnymi w celu wykonania zadań
	Kompetencje społeczne		
	K_K04	K1	jest przygotowany do organizowania i kierowania pracą zespołów (projektowych, zadaniowych itp.) i organizacji w środowisku pracy i poza nim
	K_K08	K2	jest przygotowany do komunikowania się z otoczeniem w miejscu pracy i poza nim oraz przekazywania swojej wiedzy przy użyciu różnych środków przekazu informacji i obrony własnych poglądów nie tylko w sprawach zawodowych, ale i społeczno-rozwojowych
Treści zajęć	<ol style="list-style-type: none"> 1. Społeczeństwo informacyjne: termin, pojęcie, cechy. 2. Geneza powstania społeczeństwa informacyjnego. 3. Rozwój społeczeństwa informacyjnego na przestrzeni dziejów: obszar techniczny – technosfera, obszar przekazu informacji – infosfera, obszar stosunków międzyludzkich – socjosfera. 4. Globalne społeczeństwo informacyjne – globalna rewolucja. 		

	<p>5. Społeczeństwo informacyjne – nowa jakość życia społecznego. 6. Polskie doświadczenia w kształtowaniu społeczeństwa informacyjnego. 7. Funkcjonowanie organizacji w społeczeństwie informacyjnym.</p>
<p>Metody dydaktyczne</p>	<p>praca indywidualna, praca w grupach, dyskusja, prezentacja multimedialna, wykład interaktywny</p>
<p>Kryteria oceny efektów uczenia się</p>	<p><u>I. Praktyczny/projekt</u> Kryteria oceny efektów uczenia się: 2,0 – Student nie osiągnął wymaganych efektów uczenia się. 3,0 – Student wykazuje braki, które jednak nie dyskwalifikują dalszej edukacji i mogą zostać usunięte. Zwykle wiadomości zestawione luźno, brak połączeń i związków logicznych. Rozwiązuje problemy typowe o niewielkim stopniu trudności. 3,5 – Student wykazuje poprawne rozumienie pojęć, wyjaśnia ważniejsze zjawiska. Rozwiązuje problemy typowe, przeważnie poprawnie operuje posiadanymi informacjami. 4,0 – Zakres wiedzy studenta obejmuje podstawowe treści przedmiotu ze znajomością powiązań logicznych. Poprawnie rozumuje w kategoriach przyczynowo-skutkowych. 4,5 – Wyczerpujące opanowanie całego materiału programowego. Student sprawnie wykorzystuje wiedzę. Umiejętnie dokonuje oceny problemów, procesów i zjawisk. 5,0 – Ponad przeciętne opanowanie całego materiału programowego.</p> <p><u>II. Pisemny/test</u> Kryteria oceny efektów uczenia się: 2,0 – student nie osiągnął wymaganych efektów uczenia się (punktacja poniżej 50%). 3,0 – student osiągnął efekty uczenia się w stopniu dostatecznym (51 do 60%). 3,5 – student osiągnął efekty uczenia się w stopniu dostatecznym plus (61 do 70%). 4,0 – student osiągnął efekty uczenia się w stopniu dobrym (71 do 80%). 4,5 – student osiągnął efekty uczenia się w stopniu dobrym plus (81 do 90%). 5,0 – student osiągnął efekty uczenia się w stopniu bardzo dobrym (91 do 100%).</p> <p><u>III. Ustny/aktywność</u> Kryteria oceny efektów uczenia się: 2,0 – Student niezaangażowany. 3,0 – Student pracuje niesystematycznie. 3,5 – Student przejawia przeciętną aktywność. 4,0 – Student wykazuje dobre przygotowanie w sferze komunikacji i umiejętności interpersonalnych. Jest aktywny, podejmuje zadania dodatkowe.</p>

	<p>4,5 – Student jest zainteresowany problematyką przedmiotu. Przejawia postawę racjonalną, krytyczną i kreatywną.</p> <p>5,0 – Student twórczy w odpowiedzi, nie unika krytyki, posiada własne zdanie. Umiejętnie wyciąga wnioski. Jest aktywny, chętnie stawia pytania oraz problemy do dyskusji.</p>
Literatura	<ol style="list-style-type: none"> 1. Walas-Trębacz J., Małkus T. (2020). Zarządzanie organizacjami w społeczeństwie informacyjnym. Wydawnictwo: TNOiK. 2. Białobłocki T., Moroz J., Zacher L. W., Nowina-Konopka M. (2006). Społeczeństwo informacyjne. Istota, rozwój, wyzwania. Wydawca: Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne. 3. Hansen H. (2021). Wyloguj swój mózg. Jak zadbać o swój mózg w dobie nowych technologii. Społeczny Instytut Wydawniczy Znak.
Bilans punktów ECTS	<p>Liczba punktów ECTS = 2 pkt.</p> <p>Udział w zajęciach = 26h;</p> <p>przygotowanie się do weryfikacji efektów uczenia = 13h;</p> <p>zapoznanie się z literaturą = 13h;</p> <p>łącznie = 52h;</p> <p>w bezpośrednim kontakcie z prowadzącym 50% godzin.</p> <p>Minimalna ilość godzin nakładu pracy studenta 2 (pkt ECTS) x 26h = 52h.</p>

Forma oceny efektów uczenia się			
Efekty uczenia się	Forma oceny		
	Praktyczny	Pisemny	Ustny
W1	X	X	X
W2	X	X	X
W3	X	X	X
U1	X	X	X
U2	X	X	X
K1	X		X
K2	X		X

KARTA ZAJĘĆ

Akademia Wychowania Fizycznego im. Jerzego Kukuczki w Katowicach
Wydział Zarządzania Sportem i Turystyką

Proszę uzupełnić: Zarządzanie studia II stopnia (**I rok**), profil ogólnoakademicki

Nazwa zajęć / nazwa grupy zajęć	ZARZĄDZANIE RÓŻNORODNOŚCIĄ W ORGANIZACJI		
Efekty uczenia się	Wiedza		
	K_W011	W1	wyjaśnia na przykładach współczesne koncepcje organizacji pracy zespołowej w podmiotach gospodarczych
	K_W18	W2	wyjaśnia podstawy i znaczenie procesów restrukturyzacyjnych i odnowy strategicznej podmiotów gospodarczych
	K_W21	W3	przedstawia wizję organizacji przyszłości integrującą poglądy klasycznej i współczesnej teorii organizacji i zarządzania
	Umiejętności		
	K_U03	U1	posiada pogłębione umiejętności obserwowania, wyszukiwania i przetwarzania informacji na temat zjawisk społecznych oraz interpretowania ich z punktu widzenia problemów zarządzania
	K_U06	U2	ma pogłębione umiejętności obserwowania, diagnozowania, racjonalnego oceniania złożonych sytuacji w zarządzaniu oraz analizowania motywów i wzorów ludzkich zachowań
	Kompetencje społeczne		
	K_K03	K1	jest przygotowany do inicjowania i aktywnego uczestniczenia w pracy zespołów interdyscyplinarnych w środowisku pracy i poza nim
	K_K10	K2	jest gotowy do samodzielnego zdobywania i doskonalenia wiedzy oraz umiejętności profesjonalnych w warunkach procesów integracyjnych w Europie i globalizacji w świecie
Treści zajęć	<ol style="list-style-type: none">1. Zarządzanie różnorodnością – kluczowe pojęcia.2. Strategia zarządzania różnorodnością.3. Cele zarządzania różnorodnością.4. Korzyści zarządzania różnorodnością.		

	<ol style="list-style-type: none"> 5. Polityka równych szans a zarządzanie różnorodnością. 6. Zarządzanie różnorodnością a przeciwdziałanie dyskryminacji. 7. Zarządzanie różnorodnością w polskich organizacjach: dobre praktyki w zakresie zarządzania różnorodnością w Polsce. 8. Zarządzanie różnorodnością w europejskich organizacjach: dobre praktyki w zakresie zarządzania różnorodnością w krajach europejskich. 9. Analiza porównawcza praktyk z zakresu zarządzania różnorodnością w Polsce i za granicą.
<p>Metody dydaktyczne</p>	<p>praca indywidualna, praca w grupach, dyskusja, prezentacja multimedialna, wykład interaktywny</p>
<p>Kryteria oceny efektów uczenia się</p>	<p><u>I. Praktyczny/projekt</u> Kryteria oceny efektów uczenia się: 2,0 – Student nie osiągnął wymaganych efektów uczenia się. 3,0 – Student wykazuje braki, które jednak nie dyskwalifikują dalszej edukacji i mogą zostać usunięte. Zwykle wiadomości zestawione luźno, brak połączeń i związków logicznych. Rozwiązuje problemy typowe o niewielkim stopniu trudności. 3,5 – Student wykazuje poprawne rozumienie pojęć, wyjaśnia ważniejsze zjawiska. Rozwiązuje problemy typowe, przeważnie poprawnie operuje posiadanymi informacjami. 4,0 – Zakres wiedzy studenta obejmuje podstawowe treści przedmiotu ze znajomością powiązań logicznych. Poprawnie rozumuje w kategoriach przyczynowo-skutkowych. 4,5 – Wyczerpujące opanowanie całego materiału programowego. Student sprawnie wykorzystuje wiedzę. Umiejętnie dokonuje oceny problemów, procesów i zjawisk. 5,0 – Ponad przeciętne opanowanie całego materiału programowego.</p> <p><u>II. Pisemny/test</u> Kryteria oceny efektów uczenia się: 2,0 – student nie osiągnął wymaganych efektów uczenia się (punktacja poniżej 50%). 3,0 – student osiągnął efekty uczenia się w stopniu dostatecznym (51 do 60%). 3,5 – student osiągnął efekty uczenia się w stopniu dostatecznym plus (61 do 70%). 4,0 – student osiągnął efekty uczenia się w stopniu dobrym (71 do 80%). 4,5 – student osiągnął efekty uczenia się w stopniu dobrym plus (81 do 90%). 5,0 – student osiągnął efekty uczenia się w stopniu bardzo dobrym (91 do 100%).</p> <p><u>III. Ustny/aktywność</u> Kryteria oceny efektów uczenia się: 2,0 – Student niezaangażowany. 3,0 – Student pracuje niesystematycznie.</p>

	<p>3,5 – Student przejawia przeciętną aktywność.</p> <p>4,0 – Student wykazuje dobre przygotowanie w sferze komunikacji i umiejętności interpersonalnych. Jest aktywny, podejmuje zadania dodatkowe.</p> <p>4,5 – Student jest zainteresowany problematyką przedmiotu. Przejawia postawę racjonalną, krytyczną i kreatywną.</p> <p>5,0 – Student twórczy w odpowiedzi, nie unika krytyki, posiada własne zdanie. Umiejętnie wyciąga wnioski. Jest aktywny, chętnie stawia pytania oraz problemy do dyskusji.</p>
Literatura	<ol style="list-style-type: none"> 1. Gross-Gołacka E. (2018). Zarządzanie różnorodnością. Wydawnictwo Difin. 2. Leoński W., Pluta A., Wieczorek-Szymańska A. (2020). Zarządzanie różnorodnością w organizacji. Wydawnictwo CeDeWu. 3. Jeruszka U., Wolan-Nowakowska M. (2020). Zarządzanie różnorodnością w organizacji. Aspekty psychopedagogiczne. Wydawnictwo Difin.
Bilans punktów ECTS	<p>Liczba punktów ECTS = 2 pkt.</p> <p>Udział w zajęciach = 26h;</p> <p>przygotowanie się do weryfikacji efektów uczenia = 13h;</p> <p>zapoznanie się z literaturą = 13h;</p> <p>łącznie = 52h;</p> <p>w bezpośrednim kontakcie z prowadzącym 50% godzin.</p> <p>Minimalna ilość godzin nakładu pracy studenta 2 (pkt ECTS) x 26h = 52h.</p>

Forma oceny efektów uczenia się			
Efekty uczenia się	Forma oceny		
	Praktyczny	Pisemny	Ustny
W1	X	X	X
W2	X	X	X
W3	X	X	X
U1	X	X	X
U2	X	X	X
K1	X		X
K2	X		X

KARTA ZAJĘĆ

Akademia Wychowania Fizycznego im. Jerzego Kukuczki w Katowicach
Wydział Zarządzania Sportem i Turystyką

Zarządzanie studia II stopnia (**I rok**), profil ogólnoakademicki

Nazwa zajęć / nazwa grupy zajęć	ZARZĄDZANIE ZRÓWNOWAŻONYM ROZWOJEM (26h)		
Efekty uczenia się	Wiedza		
	K_W14	W1	zna zaawansowane metody badań w poszczególnych obszarach działalności podmiotów gospodarczych oraz metody pomiaru i zarządzania dokonania i podmiotów gospodarczych
	K_W17	W2	ma uporządkowaną wiedzę na temat zasad i norm etycznych oraz etyki zawodowej
	K_W21	W3	przedstawia wizję organizacji przyszłości integrującą poglądy klasycznej i współczesnej teorii organizacji i zarządzania
	Umiejętności		
	K_U07	U1	potrafi uczestniczyć w procesach podejmowania decyzji strategicznych oraz proponować procedury rozstrzygnięć z wykorzystaniem zaawansowanych metod i narzędzi wspomagających procesy podejmowania decyzji
	K_U13	U2	posiada umiejętność projektowania i stosowania w zarządzaniu systemu mierników dokonań organizacji oraz projektowania zmian w organizacji i zarządzania zmianami
	K_U19	U3	posiada umiejętność samodzielnego podejmowania działalności gospodarczej i doradztwa w zakresie tworzenia nowych podmiotów gospodarczych
	Kompetencje społeczne		
	K_K06	K1	jest przekonany o konieczności przestrzegania i propagowania etycznej postawy i wrażliwości społecznej w ramach wyznaczonych ról organizacyjnych i społecznych
	K_K08	K2	jest gotowy do brania odpowiedzialności przed współpracownikami oraz przed społeczeństwem za stawiane zadania
	K_K11	K3	jest gotowy do samodzielnego zaprojektowania i przeprowadzenia badań naukowych z wykorzystaniem

			różnorodnych źródeł informacji oraz komunikowania się z otoczeniem w miejscu pracy i poza nim (w języku ojczystym i obcym)
Treści zajęć	<p>I. Wprowadzenie do Zrównoważonego Rozwoju Definicja zrównoważonego rozwoju i jego znaczenie w kontekście społecznym, ekonomicznym i środowiskowym Historia i geneza koncepcji zrównoważonego rozwoju Trzy filary zrównoważonego rozwoju: ekonomiczny, społeczny i środowiskowy</p> <p>II. Modele i Teorie Zrównoważonego Rozwoju Model Brundtland Commission (Our Common Future) i jego wpływ na rozwój koncepcji zrównoważonego rozwoju Teorie i podejścia do zrównoważonego rozwoju: ekologiczna ekonomia, społeczna odpowiedzialność biznesu (CSR), trójnóg zrównoważonego rozwoju Badania nad wpływem zrównoważonego rozwoju na rozwój społeczny, ekonomiczny i środowiskowy</p> <p>III. Elementy Zrównoważonego Zarządzania Zrównoważona strategia organizacji: cele, cele strategiczne i ich zgodność z ideą zrównoważonego rozwoju Zarządzanie ryzykiem związanym ze zrównoważonym rozwojem Zrównoważone zarządzanie zasobami ludzkimi: społeczna odpowiedzialność pracodawcy, różnorodność, równość i uczciwość</p> <p>IV. Zrównoważone Zarządzanie Środowiskowe Planowanie zrównoważonego wykorzystania zasobów naturalnych Zarządzanie energią, odpadami i emisjami Utrzymanie równowagi między rozwojem a ochroną środowiska</p> <p>V. Społeczna Odpowiedzialność Biznesu (CSR) i Zrównoważony Rozwój Społeczny Wpływ biznesu na społeczeństwo i odpowiedzialność społeczna korporacji Budowanie relacji z interesariuszami (stakeholders) i społecznością lokalną Inwestowanie społeczne i programy CSR w kontekście zrównoważonego rozwoju</p> <p>VI. Pomiar i Raportowanie Zrównoważonego Rozwoju Kryteria i wskaźniki oceny zrównoważonego rozwoju Systemy raportowania zrównoważonego rozwoju: GRI (Global Reporting Initiative), raporty zrównoważonego rozwoju, bilanse społeczne</p> <p>VII. Zrównoważony Rozwój w Praktyce Praktyczne studia przypadków zrównoważonego rozwoju w różnych sektorach: biznes, sektor publiczny, organizacje pozarządowe Analiza wyzwań i osiągnięć w implementacji zrównoważonego rozwoju</p> <p>VIII. Etyka w Zarządzaniu Zrównoważonym Rozwojem Etyczne aspekty zrównoważonego rozwoju</p>		

	<p>Pułapki etyczne i wyzwania w podejmowaniu decyzji związanych z zrównoważonym rozwojem</p> <p>IX. Innowacje i Zrównoważony Rozwój Rola innowacji w realizacji zrównoważonego rozwoju Zrównoważone technologie i ich wpływ na ekonomię, społeczeństwo i środowisko</p> <p>X. Przyszłość Zrównoważonego Rozwoju Trendy i prognozy dotyczące zrównoważonego rozwoju Rola edukacji, świadomości społecznej i zaangażowania w kształtowaniu przyszłości zrównoważonego rozwoju</p>
Metody dydaktyczne	Wykład z elementami konwersatorium
Kryteria oceny efektów uczenia się	<p><u>I. Praktyczny/projekt</u> Kryteria oceny efektów uczenia się:</p> <p>2,0 – Student nie osiągnął wymaganych efektów uczenia się.</p> <p>3,0 – Student wykazuje braki, które jednak nie dyskwalifikują dalszej edukacji i mogą zostać usunięte. Zwykle wiadomości zestawione luźno, brak połączeń i związków logicznych. Rozwiązuje problemy typowe o niewielkim stopniu trudności.</p> <p>3,5 – Student wykazuje poprawne rozumienie pojęć, wyjaśnia ważniejsze zjawiska. Rozwiązuje problemy typowe, przeważnie poprawnie operuje posiadanymi informacjami.</p> <p>4,0 – Zakres wiedzy studenta obejmuje podstawowe treści przedmiotu ze znajomością powiązań logicznych. Poprawnie rozumuje w kategoriach przyczynowo-skutkowych.</p> <p>4,5 – Wyczerpujące opanowanie całego materiału programowego. Student sprawnie wykorzystuje wiedzę. Umiejętnie dokonuje oceny problemów, procesów i zjawisk.</p> <p>5,0 – Ponad przeciętne opanowanie całego materiału programowego.</p> <p><u>II. Pisemny/test</u> Kryteria oceny efektów uczenia się:</p> <p>2,0 – student nie osiągnął wymaganych efektów uczenia się (punktacja poniżej 50%).</p> <p>3,0 – student osiągnął efekty uczenia się w stopniu dostatecznym (51 do 60%).</p> <p>3,5 – student osiągnął efekty uczenia się w stopniu dostatecznym plus (61 do 70%).</p> <p>4,0 – student osiągnął efekty uczenia się w stopniu dobrym (71 do 80%).</p> <p>4,5 – student osiągnął efekty uczenia się w stopniu dobrym plus (81 do 90%).</p> <p>5,0 – student osiągnął efekty uczenia się w stopniu bardzo dobrym (91 do 100%).</p> <p><u>III. Ustny/aktywność</u> Kryteria oceny efektów uczenia się:</p>

	<p>2,0 – Student niezaangażowany.</p> <p>3,0 – Student pracuje niesystematycznie.</p> <p>3,5 – Student przejawia przeciętną aktywność.</p> <p>4,0 – Student wykazuje dobre przygotowanie w sferze komunikacji i umiejętności interpersonalnych. Jest aktywny, podejmuje zadania dodatkowe.</p> <p>4,5 – Student jest zainteresowany problematyką przedmiotu. Przejawia postawę racjonalną, krytyczną i kreatywną.</p> <p>5,0 – Student twórczy w odpowiedzi, nie unika krytyki, posiada własne zdanie. Umiejętnie wyciąga wnioski. Jest aktywny, chętnie stawia pytania oraz problemy do dyskusji.</p>
Literatura	<p>6. Zarządzanie zrównoważonym rozwojem organizacji: wybrane aspekty; Dariusz Fatała, Oficyna Wydawnicza AFM., Krakowska Akademia im. Andrzeja Frycza Modrzewskiego · 2020</p> <p>7. Rachunkowość zarządcza a zrównoważony rozwój przedsiębiorstwa; Arleta Szadziewska, Iwona Majchrzak, Marzena Remlein · 2021</p> <p>8. Zrównoważony rozwój w zarządzaniu; Wydawnictwo: Politechnika Częstochowska, 2022 Częstochowa</p> <p>9. Społeczna Odpowiedzialność Biznesu I Innowacyjność A zarządzanie zrównoważonym rozwojem</p> <p>10. Zrównoważony rozwój – XXI wiek: zarządzanie, technologie, modele Redakcja naukowa: Ievgen Khlobystov</p>
Bilans punktów ECTS	<p>Liczba punktów ECTS = 2 pkt.</p> <p>Udział w zajęciach = 26h;</p> <p>przygotowanie się do weryfikacji efektów uczenia = 13h;</p> <p>zapoznanie się z literaturą = 13h;</p> <p>łącznie = 52h; w bezpośrednim kontakcie z prowadzącym 50% godzin.</p> <p>Minimalna ilość godzin nakładu pracy studenta 2 (pkt ECTS) x 26h = 52h..</p>

Forma oceny efektów uczenia się			
Efekty uczenia się	Forma oceny		
	Praktyczny	Pisemny	Ustny
W1	X		
W2	X		
W3	X		
U1	X		
U2	X		
U3	X		
K1	X		
K2	X		
K3	X		