

<b>KARTA ZAJĘĆ</b>			
<b>Akademia Wychowania Fizycznego im. Jerzego Kukuczki w Katowicach</b>			
<b>Wydział Zarządzania Sportem i Turystyką</b>			
<b>Proszę uzupełnić: Zarządzanie studia I stopnia, profil ogólnoakademicki</b>			
Nazwa zajęć / nazwa grupy zajęć	<b>ORGANIZACJA EVENTÓW E-SPORTOWYCH W GRACH INDYWIDUALNYCH</b>		
	<b>Grupa zajęć z nauk o zarządzaniu w kulturze fizycznej</b>		
Efekty uczenia się	<b>Wiedza</b>		
	K_W29	W1	Student wie, jak zorganizować turniej esportowy
	K_W06	W2	Student wie, jak funkcjonuje rynek eventów esportowych w Polsce
	K_W03	W3	Student wie jak działają umowy licencyjne na przeprowadzenie wydarzeń esportowych
	<b>Umiejętności</b>		
	K_U02	U1	Student potrafi poszukać informacji na tematy związane z organizacją imprez esportowych
	K_U14 K_U25	U2	Student potrafi inicjować rozgrywki esportowe oraz grać w wybrane, indywidualne gry esportowe
	K_U05 K_U17 K_U19	U3	Student potrafi zorganizować turniej esportowy
	<b>Kompetencje społeczne</b>		
	K_K05	K1	Student potrafi nawiązać kontakty przy organizacji wydarzeń esportowych
	K_K08	K2	Student potrafi rozstrzygać spory powstałe przy organizacji oraz podczas przebiegu turnieju esportowego
	K_K09	K3	Student ma świadomość konieczności tworzenia warunków do uczciwej rywalizacji

Treści zajęć	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Rynek esportu w Polsce.</li> <li>2. Eventy esportowe w Polsce.</li> <li>3. Zasady organizacji eventów esportowych.</li> <li>4. Specyfika/mechanika indywidualnych gier esportowych.</li> <li>5. Praktyka w indywidualnych grach esportowych.</li> <li>6. Organizacja i przeprowadzenie eventu esportowego w grach indywidualnych.</li> </ol>
Metody dydaktyczne	<p>Praktyka w organizacji eventów esportowych, wykłady, prezentacje multimedialne, dyskusja, obserwacja organizacji zewnętrznych turniejów esportowych (uzależniona od dostępnych możliwości), praktyka w indywidualnych grach esportowych.</p>
Kryteria oceny efektów uczenia się	<p>I.        Praktyczny/projekt</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>II.       Pisemny/test</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>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"> <li>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</li> <li>2. K. Kopańko (2021), Polski e-sport, Znak Horyzont</li> <li>3. Ł. Klimczyk, M. Leciak (red.) (2020), E-sport. Apekty prawne. Wolters Kluwer</li> <li>4. M. Cypryański (2017), E-sport. Optymalizacja Gracza, Wyd. Helion.</li> </ol>
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>

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

<b>KARTA ZAJĘĆ</b>				
<b>Akademia Wychowania Fizycznego im. Jerzego Kukuczki w Katowicach</b>				
<b>Wydział Zarządzania Sportem i Turystyką</b>				
<b>Proszę uzupełnić: Zarządzanie studia I stopnia, profil ogólnoakademicki</b>				
Nazwa zajęć / nazwa grupy zajęć	<b>ORGANIZACJA EVENTÓW E-SPORTOWYCH W GRACH ZESPOŁOWYCH</b> <b>Grupa zajęć z nauk o zarządzaniu w kulturze fizycznej</b>			
Efekty uczenia się	Wiedza			
	K_W29	W1	Student wie, jak zorganizować turniej esportowy	
	K_W06	W2	Student wie, jak funkcjonuje rynek eventów esportowych w Polsce	
	K_W03	W3	Student wie jak działają umowy licencyjne na przeprowadzenie wydarzeń esportowych	
	Umiejętności			
	K_U02	U1	Student potrafi poszukać informacji na tematy związane z organizacją imprez esportowych	
	K_U14 K_U25	U2	Student potrafi inicjować rozgrywki esportowe oraz grać w wybrane, zespołowe gry esportowe	
	K_U05 K_U17 K_U19	U3	Student potrafi zorganizować turniej esportowy	
	Kompetencje społeczne			
	K_K05	K1	Student potrafi nawiązać kontakty przy organizacji wydarzeń esportowych	
	K_K08	K2	Student potrafi rozstrzygać spory powstałe przy organizacji oraz podczas przebiegu turnieju esportowego	
	K_K09	K3	Student ma świadomość konieczności tworzenia warunków do uczciwej rywalizacji	
	Treści zajęć	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Rynek esportu w Polsce</li> <li>2. Eventy esportowe w Polsce</li> <li>3. Zasady organizacji eventów esportowych</li> <li>4. Specyfika/mechanika zespołowych gier esportowych</li> </ol>		

	<p>5. Praktyka w zespołowych grach esportowych</p> <p>6. Organizacja i przeprowadzenie eventu esportowego w grach zespołowych.</p>
Metody dydaktyczne	<p>Praktyka w organizacji eventów esportowych, wykłady, prezentacje multimedialne, dyskusja, obserwacja organizacji zewnętrznych turniejów esportowych (uzależniona od dostępnych możliwości), praktyka w zespołowych grach esportowych.</p>
Kryteria oceny efektów uczenia się	<p>I. Praktyczny/projekt</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>II. Pisemny/test</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>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"> <li>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</li> <li>2. K. Kopańko (2021), Polski e-sport, Znak Horyzont</li> <li>3. Ł. Klimczyk, M. Leciak (red.) (2020), E-sport. Apekty prawne. Wolters Kluwer</li> <li>4. M. Cypryański (2017), E-sport. Optymalizacja Gracza, Wyd. Helion.</li> </ol>
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>

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



<b>KARTA ZAJĘĆ</b>			
<b>Akademia Wychowania Fizycznego im. Jerzego Kukuczki w Katowicach</b>			
<b>Wydział Zarządzania Sportem i Turystyką</b>			
<b>Proszę uzupełnić: Zarządzanie studia I stopnia (II rok), profil ogólnoakademicki</b>			
Nazwa zajęć / nazwa grupy zajęć	<b>PROTOKÓŁ DYPLOMATYCZNY I ETYKIETA</b>		
Efekty uczenia się	<b>Wiedza</b>		
	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
	<b>Umiejętności</b>		
	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
	<b>Kompetencje społeczne</b>		
	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
Treści zajęć	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Zarys historii protokolarnych form dyplomatycznych.</li> <li>2. Zasady współczesnego protokołu dyplomatycznego.</li> <li>3. Ceremoniały dyplomatyczne.</li> <li>4. Organizacja polskiej służby dyplomatycznej.</li> <li>5. Rola ataszatu dyplomatycznego.</li> <li>6. Organizacje międzynarodowe i dyplomacja wielostronna.</li> <li>7. Korespondencja dyplomatyczna i urzędowa.</li> <li>8. Nowoczesne formy komunikacji, e-mail, telefon komórkowy.</li> <li>9. Podstawy savoir-vivre.</li> <li>10. Ubiory dress code.</li> <li>11. Przyjęcia i uroczystości, rodzaje przyjęć, rodzaje stołów</li> <li>12. Wizyty, delegacje i podróże zagraniczne.</li> <li>13. Wizytówki, zaproszenia.</li> </ol>		
Metody dydaktyczne	wykład aktywny, prezentacja multimedialna, dyskusja dydaktyczna		
Kryteria oceny efektów uczenia się	<p>I. Praktyczny/projekt</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 rozumie 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>II. Pisemny/test</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>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"> <li>1. Modrzyńska J. (2021). Protokół dyplomatyczny, etykieta i zasady savoir-vivre'u. Wydawnictwo Wolters Kluwer.</li> <li>2. Orłowski T. (2022). Protokół dyplomatyczny. Między tradycją a nowoczesnością. Polski Instytut Spraw Międzynarodowych.</li> <li>3. Bortnowski A., Współczesny protokół dyplomatyczny w praktyce. Toruń 2010.</li> <li>4. Orłowski T., Protokół dyplomatyczny. Warszawa 2010.</li> <li>5. Protokół dyplomatyczny i ceremoniał państwowy II Rzeczypospolitej. Warszawa 2010.</li> </ol>
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>
--	--

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

<b>KARTA ZAJĘĆ</b>			
<b>Akademia Wychowania Fizycznego im. Jerzego Kukuczki w Katowicach</b>			
<b>Wydział Zarządzania Sportem i Turystyką</b>			
<b>Proszę uzupełnić: Zarządzanie studia I stopnia (II rok), profil ogólnoakademicki</b>			
Nazwa zajęć / nazwa grupy zajęć	<b>PRZEDSIĘBIORCZOŚĆ</b>		
Efekty uczenia się	<b>Wiedza</b>		
	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
	<b>Umiejętności</b>		
	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
	<b>Kompetencje społeczne</b>		
	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"> <li>1. Zakładanie firmy (akty prawne, etapy).</li> <li>2. Rodzaje opodatkowania</li> <li>3. Finansowanie zakładania firm (dotacje, pożyczki, PUP).</li> <li>4. Formy prawne prowadzenia działalności gospodarczej.</li> <li>5. Odpowiedzialność osób zarządzających.</li> <li>6. Fazy rozwoju MP.</li> <li>7. Bieżące funkcjonowanie firmy w zmieniającym się otoczeniu.</li> <li>8. Współpraca z otoczeniem firmy (banki, ZUS, Urząd Skarbowy, dostawcy, odbiorcy).</li> <li>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.</li> <li>10. Przedsiębiorstwa rodzinne – cechy charakterystyczne.</li> <li>11. Przygotowanie dokumentacji niezbędnej do prowadzenia działalności gospodarczej.</li> </ol>		
Metody dydaktyczne	<p>wykład aktywny ilustrowany przykładami z praktyki</p> <p>udział wybitnych teoretyków i praktyków w jednostkowych tematycznie wykładach</p> <p>dyskusja dydaktyczna, pogadanka, objaśnienie, pokaz</p>		
Kryteria oceny efektów uczenia się	<p>I. Praktyczny/projekt</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 rozumie 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>II. Pisemny/test</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>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"> <li>1. Szpakowski M. (2023). Przedsiębiorczość. Zarządzanie przedsiębiorstwem od A do Z. Wydawnictwo Norbertinum.</li> <li>2. Bogaczyk I. (2005). Własna firma: zakładanie i prowadzenie działalności gospodarczej, Forum, Poznań.</li> <li>3. Harvard Business Review. Podręcznik przedsiębiorcy (2018). Dom Wydawniczy Rebis.</li> </ol>
Bilans punktów ECTS	Liczba punktów ECTS = 2 pkt.

	<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>
--	--

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



<b>KARTA ZAJĘĆ</b>			
<b>Akademia Wychowania Fizycznego im. Jerzego Kukuczki w Katowicach</b>			
<b>Wydział Zarządzania Sportem i Turystyką</b>			
<b>Zarządzanie studia I stopnia (rok II i III), profil ogólnoakademicki</b>			
Nazwa zajęć / nazwa grupy zajęć	<b>SZTUKA NEGOCJACJI W BIZNESIE (26h)</b>		
Efekty uczenia się	<b>Wiedza</b>		
	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
	<b>Umiejętności</b>		
	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
	<b>Kompetencje społeczne</b>		
	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	<p>I. Wprowadzenie do Negocjacji Biznesowych</p> <p>Definicja negocjacji w kontekście biznesu</p> <p>Kluczowe elementy skutecznej negocjacji</p> <p>Psychologia negocjacji: emocje, postawy i perspektywy uczestników</p> <p>II. Podstawowe Umiejętności Negocjacyjne</p> <p>Komunikacja werbalna i niewerbalna w negocjacjach</p> <p>Zasady aktywnego słuchania i zrozumienia potrzeb drugiej strony</p> <p>Budowanie zaufania i relacji podczas negocjacji</p> <p>Umiejętności perswazji i argumentacji w procesie negocjacyjnym</p> <p>III. Strategie Negocjacyjne</p> <p>Zdefiniowanie celów i strategii negocjacyjnych</p> <p>Zasada win-win: szukanie rozwiązań korzystnych dla obu stron</p> <p>Alternatywy do porozumienia negocjacyjnego (BATNA - Best Alternative to a Negotiated Agreement)</p> <p>Taktyki negocjacyjne: twarda/nieustępliwa, miękka/kompromisowa, racjonalna, emocjonalna itp.</p> <p>IV. Przygotowanie do Negocjacji Biznesowych</p> <p>Analiza sytuacji i informacji: SWOT, analiza interesariuszy, analiza wartości</p> <p>Planowanie strategii i taktyki negocjacyjnej</p> <p>Tworzenie planu B i elastyczność w podejściu do negocjacji</p> <p>Zbieranie informacji o drugiej stronie</p> <p>V. Negocjacje w Praktyce</p> <p>Rozpoczęcie negocjacji: budowanie relacji i ustalanie zasad</p> <p>Fazy negocjacji: prezentacja, propozycje, kontrpropozycje, ustępstwa, zamknięcie</p> <p>Radzenie sobie ze sporami i impasami negocjacyjnymi</p>		

	<p>Techniki rozwiązywania konfliktów</p> <p>VI. Negocjacje Wielostronne i Zespołowe</p> <p>Negocjacje w warunkach grupowych</p> <p>Zarządzanie zespołem negocjacyjnym</p> <p>Rozpoznawanie i radzenie sobie z różnorodnością w negocjacjach zespołowych</p> <p>VII. Etyka w Negocjacjach Biznesowych</p> <p>Zasady etycznych negocjacji</p> <p>Unikanie pułapek etycznych w procesie negocjacyjnym</p> <p>Budowanie trwałych relacji opartych na zaufaniu i etyce</p> <p>VIII. Analiza Studiów przypadków</p> <p>Analiza różnych scenariuszy negocjacyjnych z praktyki biznesowej</p> <p>Wnioski i nauki wyciągnięte z przypadków negocjacyjnych</p> <p>IX. Wykorzystanie Technologii w Negocjacjach Biznesowych</p> <p>Rola nowoczesnych narzędzi komunikacyjnych i technologicznych w negocjacjach</p> <p>Wpływ platform cyfrowych na procesy negocjacyjne</p> <p>X. Perspektywy Rozwoju Umiejętności Negocjacyjnych</p> <p>Szkolenia, coaching i rozwój osobisty w kontekście umiejętności negocjacyjnych</p> <p>Trendy i przyszłość negocjacji w biznesie</p>
<p>Metody dydaktyczne</p>	<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>
<p>Kryteria oceny efektów uczenia się</p>	<p>I. Praktyczny/projekt</p> <p>Kryteria oceny efektów uczenia się:</p> <p>2,0 – Student nie osiągnął wymaganych efektów uczenia się.</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.

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.

## II. Pisemny/test

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%).

## III. Ustny/aktywność

Kryteria oceny efektów uczenia się:

2,0 – Student niezaangażowany.

3,0 – Student pracuje niesystematycznie.

3,5 – Student przejawia przeciętną aktywność.

	<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"> <li>1. Sztuka negocjacji w biznesie: innowacyjne podejście ... Michael Watkins · 2005</li> <li>2. Etykieta w biznesie, czyli jak ułatwić sobie życie w pracy Wojciech S. Woźniak 2022</li> <li>3. Sztuka Negocjacji; Patterson Kerry Greeny Joseph McMillan Ron Switzler Al</li> <li>4. Techniki negocjacji i wywierania wpływu - Michał Chmielecki</li> <li>5. Negocjacje. Jak negocjować w sposób słuszny, skuteczny i ekonomicznie efektywny? Bartosz Brożek Jerzy Stelmach</li> </ol>
Bilans punktów ECTS	<p>Liczba punktów ECTS = 2 pkt.          Udział w zajęciach = 26h;          przygotowanie się do weryfikacji efektów uczenia = 13h;          zapoznanie się z literaturą = 13h;          łącznie = 52h;          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
<b>W1</b>	X		
<b>W2</b>	X		
<b>W3</b>	X		
<b>U1</b>	X		
<b>U2</b>	X		
<b>U3</b>	X		
<b>K1</b>	X		
<b>K2</b>	X		
<b>K3</b>	X		

<b>KARTA ZAJĘĆ</b>			
<b>Akademia Wychowania Fizycznego im. Jerzego Kukuczki w Katowicach</b>			
<b>Wydział Zarządzania Sportem i Turystyką</b>			
<b>Zarządzanie studia I stopnia (I rok), profil ogólnoakademicki</b>			
Nazwa zajęć / nazwa grupy zajęć	<b>TRENING KREATYWNOŚCI</b>		
Efekty uczenia się	<b>Wiedza</b>		
	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
	<b>Umiejętności</b>		
	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
	<b>Kompetencje społeczne</b>		
	K_K01	K1	ma świadomość poziomu swojej wiedzy i umiejętności, rozumie potrzebę ciągłego doskonalenia 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	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Czym jest kreatywność i jak ją rozwijać: kreatywność a efektywność w pracy, korzyści z kreatywnego myślenia, myślenie twórcze a myślenie konwencjonalne.</li> <li>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.</li> <li>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.</li> <li>4. Zasady twórczego generowania pomysłów i poszukiwania rozwiązań – proces i techniki: trening wyobraźni – skojarzenie jako podstawowy mechanizm twórczości, strategie kreatywnego działania, rozwiązywanie problemów biznesowych za pomocą m. in. burzy mózgów, mapy myśli, odwrócenia problemu.</li> <li>5. Jak poprowadzić zespół w kierunku kreatywnego myślenia: jak wykorzystać siłę zespołu, myślenie twórcze w zespole, 6 myślowych kapeluszy, waga pytań w rozwijaniu kreatywności.</li> <li>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.</li> <li>7. Co nam przeszkadza w skupieniu uwagi? Jak filtrować informacje, techniki eliminowania rozpraszaczy uwagi, 6 ram myślowych Edwarda de Bono.</li> <li>8. Nawyki kreatywnego myślenia: od celu do nawyku, strategia zmiany nawyków, motywacja i samodyscyplina.</li> </ol>
Metody dydaktyczne	praca indywidualna, praca w grupach, dyskusja, prezentacja multimedialna, wykład interaktywny
Kryteria oceny efektów uczenia się	<p>I. Praktyczny/projekt</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>II. Pisemny/test</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>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"> <li>1. Szmidt K.J. (2010). ABC kreatywności. Wydawnictwo Difin.</li> <li>2. de Bono E. (2011). Umysł kreatywny. 62 ćwiczenia rozwijające intelekt. Wydawnictwo Studio Emka.</li> <li>3. Biela A. (2015). Trening kreatywności. Jak pobudzić twórcze myślenie. Wydawnictwo Edgard.</li> </ol>



	<p>4. Szmidt J. (2013). Trening kreatywności. Podręcznik dla pedagogów, psychologów i trenerów grupowych. Wydawnictwo Helion.</p> <p>5. Garbarski L. (2021). Kreatywność w biznesie. Czego możemy się nauczyć od artysty. Wydawnictwo Poltext.</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
<b>W1</b>	X	X	X
<b>W2</b>	X	X	X
<b>U1</b>	X	X	X
<b>U2</b>	X	X	X
<b>U3</b>	X	X	X
<b>K1</b>	X		X
<b>K2</b>	X		X
<b>K3</b>	X		X

<b>KARTA ZAJĘĆ</b>			
<b>Akademia Wychowania Fizycznego im. Jerzego Kukuczki w Katowicach</b>			
<b>Wydział Zarządzania Sportem i Turystyką</b>			
<b>Proszę uzupełnić: Zarządzenie studia II stopnia, profil ogólnoakademicki</b>			
Nazwa zajęć / nazwa grupy zajęć	<b>ZARZĄDZANIE DRUŻYNĄ E-SPORTOWĄ</b> <b>Grupa zajęć z nauk o zarządzaniu w kulturze fizycznej</b>		
Efekty uczenia się	Wiedza		
	K_W20	W1	Student zna zasady budowania drużyny esportowej
	K_W11	W2	Student zna zagrożenia związane z funkcjonowaniem drużyny esportowej
	K_W12	W3	Student wie jakie role powinien pełnić trener/manadzer drużyny esportowej
	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 esportowych
	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"> <li>1. Role manadżera a role trenera</li> <li>2. Zagrożenia związane z udziałem w gamingu i rola aktywności fizycznej</li> <li>3. Trening w esporcie</li> <li>4. Komunikacja interpersonalna</li> <li>5. Rozwiązywanie sytuacji konfliktowych</li> <li>6. Motywacja</li> <li>7. Finansowanie działalności drużyn esportowych</li> <li>8. Praktyka w grach esportowych</li> </ol>		

Metody dydaktyczne	Wykład, dyskusja, prezentacje multimedialne, analiza case study, praktyka w grach esportowych
Kryteria oceny efektów uczenia się	<p>I.      Praktyczny/projekt</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>II.      Pisemny/test</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>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"> <li>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</li> <li>2. K. Kopańko (2021), Polski e-sport, Znak Horyzont</li> <li>3. Ł. Klimczyk, M. Leciak (red.) (2020), E-sport. Apekty prawne. Wolters Kluwer</li> <li>4. M. Cypryański (2017), E-sport. Optymalizacja Gracza, Wyd. Helion.</li> </ol>
Bilans punktów ECTS	<p>Liczba punktów ECTS = 2 pkt.</p> <p>Udział w zajęciach = 26h;</p> <p>przygotowanie się do weryfikacji efektów uczenia = 20h;</p> <p>zapoznanie się z literaturą = 6h;</p> <p>łącznie = 52 h;</p> <p>w bezpośrednim kontakcie z prowadzącym 50% godzin.</p> <p>Minimalna ilość godzin nakładu pracy studenta 2 (pkt ECTS) x 26h = 52h.</p>

<b>Forma oceny efektów uczenia się</b>			
<b>Efekty uczenia się</b>	<b>Forma oceny</b>		
	Praktyczny	Pisemny	Ustny
<b>W1</b>			X
<b>W2</b>			X
<b>W3</b>			X
<b>U1</b>	X		
<b>U2</b>	X		
<b>U3</b>	X		

<b>K1</b>	X		
<b>K2</b>			X

**KARTA ZAJĘĆ**

<b>Akademia Wychowania Fizycznego im. Jerzego Kukuczki w Katowicach</b>				
<b>Wydział Zarządzania Sportem i Turystyką</b>				
<b>Proszę uzupełnić: Zarządzenie studia II stopnia, profil ogólnoakademicki</b>				
Nazwa zajęć / nazwa grupy zajęć	<b>ZARZĄDZANIE ORGANIZACJAMI ESPORTOWYMI</b> <b>Grupa zajęć z nauk o zarządzaniu w kulturze fizycznej</b>			
Efekty uczenia się	Wiedza			
	K_W06	W1	Student zna podobieństwa i różnice pomiędzy organizacjami sportowymi i esportowymi	
	K_W20	W2	Student zna strukturę organizacji esportowych	
	K_W05	W3	Student wie, jak funkcjonuje rynek polskiego esportu	
	Umiejętności			
	K_U01 K_U06	U1	Student potrafi ocenić szanse i zagrożenia związane z funkcjonowaniem organizacji esportowej	
	K_U15	U2	Student potrafi przygotować kosztorys dla organizacji esportowej	
	K_U11	U3	Student posiada umiejętności związane z uczestnictwem w rywalizacji esportowej	
	Kompetencje społeczne			
	K_K03	K1	Student, posiada umiejętności pracy w zespole esportowym	
	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"> <li>1. Rynek esportu i rodzaje organizacji esportowych</li> <li>2. Podobieństwa i różnice w pomiędzy organizacjami sportowymi i esportowymi</li> <li>3. Struktura organizacji esportowych oraz role i zadania pracowników</li> <li>4. Zasoby organizacji esportowej</li> <li>5. Kosztorys organizacji esportowej</li> <li>6. Drużyna esportowa</li> <li>7. Najpopularniejsze gry esportowe</li> <li>8. Odbiorcy rynku esportowego</li> <li>9. Organizacje esportowe –case study</li> <li>10. Praktyka w grach esportowych</li> </ol>		
	Metody dydaktyczne	Wykład, dyskusja, prezentacje multimedialne, analiza case study, praktyka w grach esportowych		

<p>Kryteria oceny efektów uczenia się</p>	<p>I.      Praktyczny/projekt</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>II.      Pisemny/test</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>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"> <li>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</li> <li>2. K. Kopańko (2021), Polski e-sport, Znak Horyzont</li> <li>3. Ł. Klimczyk, M. Leciak (red.) (2020), E-sport. Apekty prawne. Wolters Kluwer</li> <li>4. M. Cypryański (2017), E-sport. Optymalizacja Gracza, Wyd. Helion.</li> </ol>
Bilans punktów ECTS	<p>Liczba punktów ECTS = 2 pkt.</p> <p>Udział w zajęciach = 26h;</p> <p>przygotowanie się do weryfikacji efektów uczenia = 20h;</p> <p>zapoznanie się z literaturą = 6h;</p> <p>łącznie = 52 h;</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
<b>W1</b>			X
<b>W2</b>			X
<b>W3</b>			X



<b>U1</b>			<b>X</b>
<b>U2</b>	<b>X</b>		
<b>U3</b>	<b>X</b>		
<b>K1</b>	<b>X</b>		
<b>K2</b>			<b>X</b>

**KARTA ZAJĘĆ**

**Akademia Wychowania Fizycznego im. Jerzego Kukuczki w Katowicach**

**Wydział Zarządzania Sportem i Turystyką**

<b>Zarządzanie studia I stopnia (II rok), profil ogólnoakademicki</b>			
Nazwa zajęć / nazwa grupy zajęć	<b>ZARZĄDZANIE ORGANIZACJAMI W SPOŁECZEŃSTWIE INFORMACYJNYM</b>		
Efekty uczenia się	<b>Wiedza</b>		
	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
	<b>Umiejętności</b>		
	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
	<b>Kompetencje społeczne</b>		
	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"> <li>1. Społeczeństwo informacyjne: termin, pojęcie, cechy.</li> <li>2. Geneza powstania społeczeństwa informacyjnego.</li> <li>3. Rozwój społeczeństwa informacyjnego na przestrzeni dziejów: obszar techniczny – technosfera, obszar przekazu informacji – infosfera, obszar stosunków międzyludzkich – socjosfera.</li> <li>4. Globalne społeczeństwo informacyjne – globalna rewolucja.</li> <li>5. Społeczeństwo informacyjne – nowa jakość życia społecznego.</li> <li>6. Polskie doświadczenia w kształtowaniu społeczeństwa informacyjnego.</li> </ol>		

	7. Funkcjonowanie organizacji w społeczeństwie informacyjnym.
Metody dydaktyczne	praca indywidualna, praca w grupach, dyskusja, prezentacja multimedialna, wykład interaktywny
Kryteria oceny efektów uczenia się	<p>I. Praktyczny/projekt</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>II. Pisemny/test</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>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"> <li>1. Walas-Trębacz J., Małkus T. (2020). Zarządzanie organizacjami w społeczeństwie informacyjnym. Wydawnictwo: TNOiK.</li> <li>2. Białobłocki T., Moroz J., Zacher L. W., Nowina-Konopka M. (2006). Społeczeństwo informacyjne. Istota, rozwój, wyzwania. Wydawca: Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne.</li> <li>3. Hansen H. (2021). Wyloguj swój mózg. Jak zadbać o swój mózg w dobie nowych technologii. Społeczny Instytut Wydawniczy Znak.</li> </ol>
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
<b>W1</b>	X	X	X
<b>W2</b>	X	X	X
<b>W3</b>	X	X	X
<b>U1</b>	X	X	X

<b>U2</b>	X	X	X
<b>K1</b>	X		X
<b>K2</b>	X		X

**KARTA ZAJĘĆ**

**Akademia Wychowania Fizycznego im. Jerzego Kukuczki w Katowicach**

**Wydział Zarządzania Sportem i Turystyką**

<b>Proszę uzupełnić: Zarządzanie studia II stopnia (I rok), profil ogólnoakademicki</b>			
Nazwa zajęć / nazwa grupy zajęć	<b>ZARZĄDZANIE RÓŻNORODNOŚCIĄ W ORGANIZACJI</b>		
Efekty uczenia się	<b>Wiedza</b>		
	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
	<b>Umiejętności</b>		
	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
	<b>Kompetencje społeczne</b>		
	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"> <li>1. Zarządzanie różnorodnością – kluczowe pojęcia.</li> <li>2. Strategia zarządzania różnorodnością.</li> <li>3. Cele zarządzania różnorodnością.</li> <li>4. Korzyści zarządzania różnorodnością.</li> <li>5. Polityka równych szans a zarządzanie różnorodnością.</li> <li>6. Zarządzanie różnorodnością a przeciwdziałanie dyskryminacji.</li> <li>7. Zarządzanie różnorodnością w polskich organizacjach: dobre praktyki w zakresie zarządzania różnorodnością w Polsce.</li> </ol>		

	<p>8. Zarządzanie różnorodnością w europejskich organizacjach: dobre praktyki w zakresie zarządzania różnorodnością w krajach europejskich.</p> <p>9. Analiza porównawcza praktyk z zakresu zarządzania różnorodnością w Polsce i za granicą.</p>
Metody dydaktyczne	praca indywidualna, praca w grupach, dyskusja, prezentacja multimedialna, wykład interaktywny
Kryteria oceny efektów uczenia się	<p>I. Praktyczny/projekt</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>II. Pisemny/test</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>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"> <li>1. Gross-Gołacka E. (2018). Zarządzanie różnorodnością. Wydawnictwo Difin.</li> <li>2. Leoński W., Pluta A., Wieczorek-Szymańska A. (2020). Zarządzanie różnorodnością w organizacji. Wydawnictwo CeDeWu.</li> <li>3. Jeruszka U., Wolan-Nowakowska M. (2020). Zarządzanie różnorodnością w organizacji. Aspekty psychopedagogiczne. Wydawnictwo Difin.</li> </ol>
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
<b>W1</b>	X	X	X
<b>W2</b>	X	X	X
<b>W3</b>	X	X	X
<b>U1</b>	X	X	X
<b>U2</b>	X	X	X
<b>K1</b>	X		X
<b>K2</b>	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	<b>Wiedza</b>		
	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
	<b>Umiejętności</b>		
	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
	<b>Kompetencje społeczne</b>		
	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

		<p>wykorzystaniem różnorodnych źródeł informacji oraz komunikowania się z otoczeniem w miejscu pracy i poza nim (w języku ojczystym i obcym)</p>
<p>Treści zajęć</p>	<p>I. Wprowadzenie do Zrównoważonego Rozwoju</p> <p>Definicja zrównoważonego rozwoju i jego znaczenie w kontekście społecznym, ekonomicznym i środowiskowym</p> <p>Historia i geneza koncepcji zrównoważonego rozwoju</p> <p>Trzy filary zrównoważonego rozwoju: ekonomiczny, społeczny i środowiskowy</p> <p>II. Modele i Teorie Zrównoważonego Rozwoju</p> <p>Model Brundtland Commission (Our Common Future) i jego wpływ na rozwój koncepcji zrównoważonego rozwoju</p> <p>Teorie i podejścia do zrównoważonego rozwoju: ekologiczna ekonomia, społeczna odpowiedzialność biznesu (CSR), trójnóg zrównoważonego rozwoju</p> <p>Badania nad wpływem zrównoważonego rozwoju na rozwój społeczny, ekonomiczny i środowiskowy</p> <p>III. Elementy Zrównoważonego Zarządzania</p> <p>Zrównoważona strategia organizacji: cele, cele strategiczne i ich zgodność z ideą zrównoważonego rozwoju</p> <p>Zarządzanie ryzykiem związanym ze zrównoważonym rozwojem</p> <p>Zrównoważone zarządzanie zasobami ludzkimi: społeczna odpowiedzialność pracodawcy, różnorodność, równość i uczciwość</p> <p>IV. Zrównoważone Zarządzanie Środowiskowe</p> <p>Planowanie zrównoważonego wykorzystania zasobów naturalnych</p> <p>Zarządzanie energią, odpadami i emisjami</p> <p>Utrzymanie równowagi między rozwojem a ochroną środowiska</p> <p>V. Społeczna Odpowiedzialność Biznesu (CSR) i Zrównoważony Rozwój Społeczny</p> <p>Wpływ biznesu na społeczeństwo i odpowiedzialność społeczna korporacji</p> <p>Budowanie relacji z interesariuszami (stakeholders) i społecznością lokalną</p>	

	<p>Inwestowanie społeczne i programy CSR w kontekście zrównoważonego rozwoju</p> <p>VI. Pomiar i Raportowanie Zrównoważonego Rozwoju</p> <p>Kryteria i wskaźniki oceny zrównoważonego rozwoju</p> <p>Systemy raportowania zrównoważonego rozwoju: GRI (Global Reporting Initiative), raporty zrównoważonego rozwoju, bilanse społeczne</p> <p>VII. Zrównoważony Rozwój w Praktyce</p> <p>Praktyczne studia przypadków zrównoważonego rozwoju w różnych sektorach: biznes, sektor publiczny, organizacje pozarządowe</p> <p>Analiza wyzwań i osiągnięć w implementacji zrównoważonego rozwoju</p> <p>VIII. Etyka w Zarządzaniu Zrównoważonym Rozwojem</p> <p>Etyczne aspekty zrównoważonego rozwoju</p> <p>Pułapki etyczne i wyzwania w podejmowaniu decyzji związanych z zrównoważonym rozwojem</p> <p>IX. Innowacje i Zrównoważony Rozwój</p> <p>Rola innowacji w realizacji zrównoważonego rozwoju</p> <p>Zrównoważone technologie i ich wpływ na ekonomię, społeczeństwo i środowisko</p> <p>X. Przyszłość Zrównoważonego Rozwoju</p> <p>Trendy i prognozy dotyczące zrównoważonego rozwoju</p> <p>Rola edukacji, świadomości społecznej i zaangażowania w kształtowaniu przyszłości zrównoważonego rozwoju</p>
Metody dydaktyczne	Wykład z elementami konwersatorium
Kryteria oceny efektów uczenia się	<p>I. Praktyczny/projekt</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>

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.

## II. Pisemny/test

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%).

## III. Ustny/aktywność

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.
Literatura	6. Zarządzanie zrównoważonym rozwojem organizacji: wybrane aspekty; Dariusz Fatuła, Oficyna Wydawnicza AFM., Krakowska Akademia im. Andrzeja Frycza Modrzewskiego · 2020 7. Rachunkowość zarządcza a zrównoważony rozwój przedsiębiorstwa; Arleta Szadziewska, Iwona Majchrzak, Marzena Remlein · 2021 8. Zrównoważony rozwój w zarządzaniu; Wydawnictwo: Politechnika Częstochowska, 2022 Częstochowa 9. Społeczna Odpowiedzialność Biznesu I Innowacyjność A zarządzanie zrównoważonym rozwojem 10. Zrównoważony rozwój – XXI wiek: zarządzanie, technologie, modele Redakcja naukowa: Ievgen Khlobystov
Bilans punktów ECTS	Liczba punktów ECTS = 2 pkt.  Udział w zajęciach = 26h;  przygotowanie się do weryfikacji efektów uczenia = 13h;  zapoznanie się z literaturą = 13h;  łącznie = 52h; w bezpośrednim kontakcie z prowadzącym 50% godzin.  Minimalna ilość godzin nakładu pracy studenta 2 (pkt ECTS) x 26h = 52h..

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