



GOSPODARKA CYFROWA

wykład i ćwiczenia

Plan zajęć

dr Marian Krupa



GOSPODARKA CYFROWA:

Cel zajęć

1. **Celem zajęć jest przedstawienie słuchaczom wiedzy w zakresie wyzwań technologicznych w ramach gospodarki cyfrowej.**
2. Student po zaliczeniu przedmiotu powinien posiadać zakres niezbędnej wiedzy praktycznej w zakresie zarządzania w ramach gospodarki cyfrowej.



WYKŁAD

Zarys problematyki

1. **Gospodarka cyfrowa** – przegląd kluczowych terminów i zagadnień.
2. **E-business** – charakterystyka
3. **Mobilność wymiarze geograficznym i cyfrowym**
4. **Telepraca a robotyzacja** – formy pracy mobilnej
5. **Gospodarka cyfrowa a kompetencje menedżerskie i pracownicze**
6. **Dylematy społeczne a rozwój gospodarki cyfrowej**



ĆWICZENIA:

Lista zagadnień

1. **Specyfika gospodarki cyfrowej**
2. **Nowe modele biznesowe**
3. **E-Mobilność. Wizje i scenariusze rozwoju**
4. **Telepraca – korzyści i zagrożenia**
5. **Kreatywność górq!**
6. **Czy robot zabierze ci pracę?**
7. **Społeczeństwo 5.0**



WYKŁAD:

Egzamin

- Test na **TestPortal**.
- TEST typu "Prawda/Fałsz,,
- **20 twierdzeń**
- Praca indywidualna!
- Możliwość korzystania z własnoręcznie wykonanych notatek i innych wiarygodnych źródeł!
- UWAGA 1: Jest ustawiona "**Losowa kolejność pytań i odpowiedzi**", tzn. każdy student będzie miał inny klucz odpowiedzi!
- UWAGA 2: Rozwiązujący **nie może odpowiadać na pytania w dowolnej kolejności** tzn. nie może wracać do poprzednich pytań. Należy odpowiadać na pytania w kolejności wygenerowanej przez system, od pierwszego do ostatniego!
- UWAGA 3: Nie ma limitu czasowego na każde pytanie występujące w teście. Jednakże, limit na rozwiązanie całego testu wynosi maksymalnie **45 minut**.



- Don Tapscott, **Gospodarka cyfrowa**, Business Press, Warszawa 2008.
- Dave Chaffey, **Digital Business i E-Commerce Management**, WN PWN, Warszawa 2020.
- Jacek Jakieta, **e-Biznes dla MŚP**. Korzystanie z innowacji w biznesie, WSIZ, Rzeszów 2008.

LITERATURA:





- www.mgmt4all.com
- www.egospodarka.pl
- <https://przemyslprzyszlosci.gov.pl>
- <https://www.gov.pl/web/rozwoj/gospodarka-cyfrowa>

NETOGRAFIA:



WYKŁAD:

ocena

- **Test:** 3 – 5 punktów
- **Aktywność:** 0 – 5 punktów

- Skala ocen:
 - 5,0 – 10 punktów
 - 4,5 – 9 punktów
 - 4,0 – 8 punktów
 - 3,5 – 7 punktów
 - 3,0 – 6 punktów



ĆWICZENIA:

ocena

- **Prace ćwiczeniowe***: 0 – 5 punktów
- **Aktywność**: 0 – 5 punktów
- Skala ocen:
 - 5,0 – 10 punktów
 - 4,5 – 9 punktów
 - 4,0 – 8 punktów
 - 3,5 – 7 punktów
 - 3,0 – 6 punktów

* Przy założeniu, że Student zrealizuje minimum 3 ćwiczenia na 7 możliwych!

GOSPODARKA CYFROWA

dr Marian Krupa

PYTANIA?

