

Praca w zespole wirtualnym - opis przedmiotu

Informacje ogólne	
Nazwa przedmiotu	Praca w zespole wirtualnym
Kod przedmiotu	04.2-WE-BEP-PwZW
Wydział	Wydział Informatyki, Elektrotechniki i Automatyki
Kierunek	Biznes elektroniczny
Profil	praktyczny
Rodzaj studiów	pierwszego stopnia z tyt. inżyniera
Semestr rozpoczęcia	semestr zimowy 2020/2021

Informacje o przedmiocie	
Semestr	6
Liczba punktów ECTS do zdobycia	2
Typ przedmiotu	obieralny
Język nauczania	polski
Sylabus opracował	dr inż. Anna Pławiak-Mowna, prof. UZ

Formy zajęć					
Forma zajęć	Liczba godzin w semestrze (stacjonarne)	Liczba godzin w tygodniu (stacjonarne)	Liczba godzin w semestrze (niestacjonarne)	Liczba godzin w tygodniu (niestacjonarne)	Forma zaliczenia
Laboratorium	30	2	18	1,2	Zaliczenie na ocenę

Cel przedmiotu

Celem przedmiotu jest zapoznanie studentów z podstawowymi aspektami pracy w zespołach wirtualnych, zastosowaniem UX Design w procesie powstawania produktu cyfrowego oraz transferem wiedzy i wymiany doświadczeń.

Wymagania wstępne

Brak

Zakres tematyczny

Rola technologii w życiu społecznym. Technologia i procesy innowacyjności w sektorze prywatnym i państwowym.

Budowa zespołu. Praca w zespole. Praca w zespole interdyscyplinarnym.

Komunikowanie się w zespole. Skuteczna komunikacja grupowa z wykorzystaniem narzędzi informatycznych.

Kluczowe umiejętności przywódcze w kontekście sytuacji i zdarzeń biznesowych.

Specyfikowanie, projektowanie, wdrażanie i stosowanie technologii informacyjno-komunikacyjnych w przedsiębiorstwach działających drogami elektronicznymi.

UX Design w procesie powstawania produktu cyfrowego .

Metody kształcenia

metoda projektu, burza mózgów, dyskusja

Efekty uczenia się i metody weryfikacji osiągnięcia efektów uczenia się

Opis efektu	Symbole efektów	Metody weryfikacji	Forma zajęć
Student potrafi stosować podstawowe zasady współpracy w grupie.	K_K01 K_K07	- obserwacje i ocena umiejętności praktycznych studenta - projekt	Laboratorium
Student potrafi określić priorytety służące realizacji określonego przez siebie lub innych zadania.	K_K08	- projekt - sprawozdanie	Laboratorium
Student potrafi współdziałać i pracować w grupie.	K_K07	- obserwacje i ocena umiejętności praktycznych studenta - projekt	Laboratorium
Rozumie społeczne i pozatechniczne uwarunkowania działalności inżynierskiej.	K_K09	- dyskusja - odpowiedź ustna - sprawozdanie	Laboratorium

Opis efektu	Symbole efektów	Metody weryfikacji	Forma zajęć
Student potrafi organizować proces uczenia się innych osób.	K_K01	- obserwacje i ocena umiejętności praktycznych studenta - projekt	Laboratorium

Warunki zaliczenia

Warunkiem zaliczenia jest uzyskanie pozytywnych ocen/zaliczeń ze wszystkich form sprawdzających.

Literatura podstawowa

1. Belbin, M. R.: Management Teams: Why They Succeed or Fail, Oxford: Heinemann Professional Publishing, 1990.
2. Faranello S.: Practical UX design: a foundational yet practical approach to UX that delivers more creative, collaborative, holistic, and mature design solutions, regardless of your background or experience, Birmingham, UK : Packt Publishing, 2016.
3. Holliday M.: Coaching, mentoring i zarządzanie. Jak rozwiązywać problemy i budować zespół, Helion, Gliwice, 2006.
4. Ivanov P.: Moc wirtualnych zespołów, PWN, Warszawa, 2018.
5. Narang B., Trivedi P., Dubey MK.: Towards an Understanding of UX (User Experience) and UXD (User Experience Design), An Applicability based framework for Ecommerce, Intranets, Mobile & Tablet & Web Usability, *International Journal of Advanced Research in Computer Science*. May/Jun2017; 8(5): 2764-2768.
6. Stefaniuk, T.: Komunikacja w zespole wirtualnym, Difin, Warszawa, 2014.
7. Dokumentacja techniczna Slack, <http://slack.com>

Literatura uzupełniająca

1. Chomiak-Orsa I., Kołtonowska A.: Identyfikacja problemów komunikacji w relacji IT - biznes w projektach informatycznych. Spojrzenie z perspektywy uczestnika procesu twórczego, *Informatyka Ekonomiczna*. 2016;2(40):9-24.
2. Chomiak-Orsa I, Kołtonowska A. Metody i narzędzia rozwiązywania problemów komunikacji w relacji IT-biznes w projektach informatycznych, *Informatyka Ekonomiczna*. 2016;3(41):28-40.
3. Hunsaker P.L., Hunsaker J.S.: Virtual teams: A leader's guide, *Team Performance Management*. 2018;14(1–2):86–101.
4. Frame J. D.: Zarządzanie projektami w organizacjach, czyli jak sprostać wymaganiom klienta na czas, nie przekraczając budżetu. WIG-Press, Warszawa 2001.
5. Gold, N. Teamwork: An Interdisciplinary Approach. New York, NY: Palgrave Macmillan, 2005.

Uwagi

Brak.

Zmodyfikowane przez dr inż. Anna Pławiak-Mowna, prof. UZ (ostatnia modyfikacja: 22-04-2020 09:29)

Wygenerowano automatycznie z systemu SylabUZ