

Work in a virtual team - course description

General information	
Course name	Work in a virtual team
Course ID	04.2-WE-BEP-PwZW
Faculty	Faculty of Computer Science, Electrical Engineering and Automatics .
Field of study	E-business
Education profile	practical
Level of studies	First-cycle studies leading to Engineer's degree
Beginning semester	winter term 2021/2022

Course information	
Semester	6
ECTS credits to win	2
Course type	optional
Teaching language	polish
Author of syllabus	dr inż. Anna Pławiak-Mowna, prof. UZ

Classes forms					
The class form	Hours per semester (full-time)	Hours per week (full-time)	Hours per semester (part-time)	Hours per week (part-time)	Form of assignment
Laboratory	30	2	18	1,2	Credit with grade

Aim of the course

Celem przedmiotu jest zapoznanie studentów z podstawowymi aspektami pracy w zespołach wirtualnych, zastosowaniem UX Design w procesie powstawania produktu cyfrowego oraz elementami pozyskiwania informacji o potrzebach i doświadczeniach użytkowników.

Prerequisites

Brak

Scope

Rola technologii w życiu społecznym. Technologia i procesy innowacyjności.

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 .

Wybrane elementy badania potrzeb i doświadczeń użytkowników.

Teaching methods

metoda projektu, burza mózgów, dyskusja

Learning outcomes and methods of theirs verification

Outcome description	Outcome symbols	Methods of verification	The class form
Student potrafi określić priorytety służące realizacji określonego przez siebie lub innych zadania.	K_K08	- a project - a written statement	Laboratory
Student potrafi współdziałać i pracować w grupie.	K_K07	- a project - an observation and evaluation of the student's practical skills	Laboratory
Rozumie społeczne i pozatechniczne uwarunkowania działalności inżynierskiej.	K_K09	a written statement	Laboratory
Student potrafi organizować proces uczenia się innych osób.	K_K01	- a project - an observation and evaluation of the student's practical skills	Laboratory

Assignment conditions

Warunkiem zaliczenia jest uzyskanie pozytywnych ocen/zaliczeń ze wszystkich form sprawdzających. Szczegółowe informacje przedstawiane są na pierwszych zajęciach.

Recommended reading

1. 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.
2. Holliday M.: Coaching, mentoring i zarządzanie. Jak rozwiązywać problemy i budować zespół, Helion, Gliwice, 2006.
3. Ivanov P.: Moc wirtualnych zespołów, PWN, Warszawa, 2018.
4. 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.
5. Stefaniuk, T.: Komunikacja w zespole wirtualnym, Difin, Warszawa, 2014.
6. Dokumentacja techniczna wybranych narzędzi do wsparcia pracy zespołów
7. Materiały uzupełniające wskazane przez prowadzącego zajęcia

Further reading

1. Belbin, M. R.: Management Teams: Why They Succeed or Fail, Oxford: Heinemann Professional Publishing, 1990.
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.
6. Krawczyk-Bryłka B.: Postawy pokolenia Y wobec wirtualnej pracy zespołowej, *Prace Naukowe Uniwersytetu Ekonomicznego We Wrocławiu*, 2016 (April); 430: 95–204.
7. Krawczyk-Bryłka B.: Team Roles and Team Performance in Small Virtual Software Teams, *Human Resource Management*, 2020; 136 (5): 49–63.
8. Zdonek I., Podgórska M., Hysa B.: Zdalna praca zespołu projektowego - charakterystyka ról i kompetencji, *Zarządzanie Zasobami Ludzkimi* , 2019 (January);126, 1: 43–60.

Notes

Brak.

Modified by dr inż. Anna Pławiak-Mowna, prof. UZ (last modification: 30-04-2021 08:44)

Generated automatically from SylabUZ computer system