

Work in a virtual team - opis przedmiotu

Informacje ogólne	
Nazwa przedmiotu	Work in a virtual team
Kod przedmiotu	04.2-WE-BizEIP-PracawZespWirt-Er
Wydział	Wydział Informatyki, Elektrotechniki i Automatyki
Kierunek	Biznes elektroniczny
Profil	praktyczny
Rodzaj studiów	Program Erasmus pierwszego stopnia
Semestr rozpoczęcia	semestr zimowy 2022/2023

Informacje o przedmiocie	
Semestr	6
Liczba punktów ECTS do zdobycia	2
Typ przedmiotu	obieralny
Język nauczania	angielski
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	-	-	Zaliczenie na ocenę

Cel przedmiotu

The aim of the course is to familiarize students with the principles of teamwork and knowledge transfer.

Wymagania wstępne

None

Zakres tematyczny

The role of technology in social life. Technology and innovation processes in the private and public sectors.

Team. Teams at work environment. Team roles. Team development phases. Team and communication. Work within interdisciplinary team.

Conditions for effective communication, errors in communication with the client or contractor. The effective team communication tools.

Leadership skills in business situations and workplace.

UX Design.

Key Elements of Design Thinking.

Metody kształcenia

Project. Brainstorm. Discussion.

Efekty uczenia się i metody weryfikacji osiągnięcia efektów uczenia się

Opis efektu	Symbole efektów	Metody weryfikacji	Forma zajęć
The student apply the basic principles of effective teamwork		- obserwacje i ocena umiejętności praktycznych studenta - przygotowanie projektu	Laboratorium
The student is able to draw up a work schedule (for him and team group)		- praca pisemna - przygotowanie projektu	Laboratorium
The student is aware of the importance of non-technical aspects and effects of engineering activities		- dyskusja - odpowiedź ustna - przygotowanie projektu	Laboratorium

Warunki zaliczenia

The following guidelines will be used to establish the final grade for the course: the passing condition is to obtain positive marks from all exercises conducted during the semester.

Grades will be administered using the standard 90% = 5, 80% = 4.5, 70% = 4, 60% = 3.5, 50%= 3.

Specifically, $100 - 90 = 5$, $89 - 80 = 4.5$, $79 - 70 = 4$, $69 - 60 = 3.5$, and $59 - 50 = 3$.

Literatura podstawowa

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. Krawczyk-Bryłka B.: Team Roles and Team Performance in Small Virtual Software Teams, *Human Resource Management*, 2020; 136 (5): 49–63.
3. Krumm S, Kanthak J, Hartmann K, Hertel G. What does it take to be a virtual team player? The knowledge, skills, abilities, and other characteristics required in virtual teams. *Human Performance* [Internet]. 2016 Apr;29(2):123–42.
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/Jun 2017; 8(5): 2764-2768.
5. Simpson D. Advantages and disadvantages of international virtual project teams. *International Business & Global Economy* [Internet]. 2017 Jan;36(1):275–8.

Literatura uzupełniająca

1. Belbin, M. R.: Management Teams: Why They Succeed or Fail, Oxford: Heinemann Professional Publishing, 1990.
2. Gold, N. Teamwork: An Interdisciplinary Approach. New York, NY: Palgrave Macmillan, 2005.
3. Hunsaker P.L., Hunsaker J.S.: Virtual teams: A leader's guide, *Team Performance Management*. 2018;14(1–2):86–101.
4. Madelyn Flammia. Virtual Teams in Higher Education: A Handbook for Students and Teachers. Charlotte, NC: Information Age Publishing; 2016.
5. Malhotra A, Majchrzak A, Rosen B. Leading Virtual Teams. *Academy of Management Perspectives*. 2007 Feb;21(1):60–70.
6. Newman SA, Ford RC, Marshall GW. Virtual Team Leader Communication: Employee Perception and Organizational Reality. *International Journal of Business Communication* [Internet]. 2020 Oct;57(4):452–73.
7. Pullan, P 2016, *Virtual Leadership?: Practical Strategies for Getting the Best Out of Virtual Work and Virtual Teams*, Kogan Page, London, United Kingdom

Uwagi

None.

Zmodyfikowane przez dr inż. Anna Pławiak-Mowna, prof. UZ (ostatnia modyfikacja: 12-04-2022 13:57)

Wygenerowano automatycznie z systemu SylabUZ