

Nazwa Wydziału	Wydział Zarządzania i Komunikacji Społecznej
Nazwa jednostki prowadzącej moduł	Instytut Przedsiębiorczości
Nazwa modułu kształcenia	Managing Sport Organizations in a Digital Age (MSODA)
Kod modułu	
Język kształcenia	angielski
Efekty kształcenia dla modułu kształcenia	<p>Wiedza</p> <ul style="list-style-type: none"> • Student rozumie uwarunkowania prowadzenia działalności sportowej w gospodarce cyfrowej • Student zna i rozumie wyzwania wynikające z digitalizacji działalności gospodarczej oraz upowszechniania technologii cyfrowych w społeczeństwie. • Student zna kategorie z zakresu biznesu (w języku angielskim) oraz zna ich polskie odpowiedniki • Student posiada wiedzę z zakresu modelowania biznesu z uwzględnieniem możliwości nowoczesnych technologii informacyjno-komunikacyjnych • Student posiada wiedzę z zakresu narzędzi informatycznych, które mogą wspierać zarządzanie w różnego rodzaju organizacjach sportowych. • Posiada znajomość specjalistycznej terminologii (w języku angielskim) związanej ze stosowaniem IT w przedsiębiorstwach • Rozumie etyczny kontekst zastosowania informatycznych rozwiązań wspierających zarządzanie. <p>Umiejętności</p> <ul style="list-style-type: none"> • Student potrafi projektować i oceniać innowacyjne modele e-biznesu sportowego • Posiada umiejętność wykorzystywania wiedzy teoretycznej do opisu i analizy praktycznych aspektów zastosowania IT w biznesie, również używając do tego celu języka angielskiego • Potrafi identyfikować, analizować i proponować rozwiązania dla wyzwań menedżerskich związanych z funkcjonowaniem w przestrzeni cyfrowej, używając do tego celu języka angielskiego • Jest w stanie samodzielnie dostrzegać, analizować i rozwiązywać etyczne dylematy związane z zastosowaniem IT, używając do tego celu również języka angielskiego <p>Kompetencje społeczne</p>

	<ul style="list-style-type: none"> • Student jest przygotowany do współpracy z wewnętrznym i zewnętrznym personelem informatycznym i biznesowym (również międzynarodowym) w zakresie projektowania modeli e-biznesowych oraz definiowania wymagań w zakresie ich informatycznego wsparcia. • Student potrafi realizować złożone zadania grupowe zarówno w przestrzeni realnej jak i wirtualnej
Typ modułu kształcenia (obowiązkowy/fakultatywny)	obowiązkowy
Rok studiów	II stacjonarne studia II stopnia
Semestr	III
Imię i nazwisko osoby/osób prowadzących moduł	Dr Sebastian Kopera
Imię i nazwisko osoby/osób egzaminującej/egzaminujących bądź udzielającej zaliczenia, w przypadku gdy nie jest to osoba prowadząca dany moduł	
Sposób realizacji	Zajęcia wymagające bezpośredniego udziału nauczyciela akademickiego i studentów. Część zajęć (do 30%) realizowana w formie e-learningu
Wymagania wstępne i dodatkowe	Studenci powinni posiadać podstawową wiedzę teoretyczną z zakresu: technologii informacyjno-komunikacyjnych, zarządzania (w tym strategicznego) oraz marketingu, a także nowych mediów. Powinien posiadać również ogólną orientację w zakresie rynków elektronicznych. W związku z tym, że przedmiot prowadzony jest w języku angielskim jego przynajmniej bierna znajomość jest warunkiem koniecznym uczestnictwa w zajęciach.
Rodzaj i liczba godzin zajęć dydaktycznych wymagających bezpośredniego udziału nauczyciela akademickiego i studentów, gdy w danym module przewidziane są takie zajęcia	Konwersatorium: 30 godzin
Liczba punktów ECTS przypisana modułowi	4
Bilans punktów ECTS	Uczestnictwo w zajęciach: 30 godzin Przygotowanie do dyskusji w trakcie wykładu: 10 godzin Realizacja projektu grupowego: 15 godzin

	<p>Realizacja zadań grupowych na platformie Pegaz 25 godzin Konsultacje zadań grupowych 10 godzin Przygotowanie do egzaminu końcowego 20 godzin</p> <p>Łączny nakład pracy studenta wynosi 110 godzin, co odpowiada 4 punktom ECTS</p>
<p>Stosowane metody dydaktyczne</p>	<ul style="list-style-type: none"> • metody podające: <ul style="list-style-type: none"> ○ prezentacja multimedialna, ○ objaśnianie • metody problemowe: <ul style="list-style-type: none"> ○ wykład konwersatoryjny ○ metody aktywizujące: <ul style="list-style-type: none"> ▪ metoda przypadków ▪ dyskusja dydaktyczna • metody praktyczne <ul style="list-style-type: none"> ○ metoda projektów
<p>Metody sprawdzania i kryteria oceny efektów kształcenia uzyskanych przez studentów</p>	<p>Weryfikacja stopnia osiągnięcia przez studentów założonych efektów kształcenia będzie realizowane przy zastosowaniu dwóch metod sprawdzających: oceny kształtującej oraz podsumowującej.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ocena kształtująca, poprzez narzędzia w postaci: <ol style="list-style-type: none"> a. Dyskusji w trakcie konwersatorium, w tym także realizowanych w ramach zajęć studiów przypadków b. Konsultacji zadań grupowych 2. Ocena podsumowująca, poprzez narzędzia w postaci: <ol style="list-style-type: none"> a. Końcowej oceny zadań grupowych według kryteriów: <ul style="list-style-type: none"> • formalnych: (terminowość wykonania, kompletność, poprawność językowa, poprawność wykorzystania źródeł, estetyka) • merytorycznych (poprawność merytoryczna, kompleksowość analiz, krytyczność podejścia, samodzielność w formułowaniu wniosków, czytelność i kompleksowość analizy) b. Końcowej oceny projektu grupowego według kryteriów: <ul style="list-style-type: none"> • formalnych: (terminowość wykonania, kompletność, poprawność językowa, poprawność wykorzystania źródeł, estetyka, jakość prezentacji) • merytorycznych (innovacyjność proponowanego rozwiązania, czytelność i kompleksowość analizy kontekstu projektowanego rozwiązania, rzetelność i kompleksowość analizy uwarunkowań)

	<p>wdrożeniowych, wartość wniosków i rekomendacji wdrożeniowych, przygotowanie merytoryczne zespołu podczas prezentacji)</p> <p>c. Egzamin końcowy obejmujący materiał z zajęć oraz przestudiowaną literaturę.</p>
<p>Forma i warunki zaliczenia modułu, w tym zasady dopuszczenia do egzaminu, zaliczenia, a także forma i warunki zaliczenia poszczególnych zajęć wchodzących w zakres danego modułu</p>	<p>Zaliczenie składa się z kilku elementów o różnym punktowym wpływie na ocenę końcową. Warunkiem uzyskania zaliczenia jest uzyskanie minimum 50% punktów z każdego elementu.</p> <p>Projekty - 30 punktów Udział w dyskusjach (online i offline) - 10 punktów Zadania (w tym na platformie e-learningowej) - 40 punktów Test zaliczeniowy - 20 punktów</p> <p>Skala ocen w ujęciu procentowym (%): 0 – 51 – niedostateczny 52 – 61 – dostateczny 62 – 71 – plus dostateczny 72 – 81 – dobry 82 – 91 – plus dobry 92 – 100 – bardzo dobry</p>
<p>Treści modułu kształcenia</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Current issues in digital economy • Digital disruption and change management • Electronic Commerce • Strategies for eBusiness in sports • eBusiness modeling (building blocks of business models, process of business modeling) • E-marketing in sport organizations • Managing ICT in business: strategic and operational issues • Connected stadium • E-volunteering in sport organizations • Privacy, security and safety in digital space • Ethical issues in IT management
<p>Wykaz literatury podstawowej i uzupełniającej, obowiązującej do zaliczenia danego modułu</p>	<p>Literatura podstawowa:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Byers T. (ed.), Contemporary Issues in Sports Management, Sage Publishing, 2014. 2. Osterwalder A., Pigneur Y., Business Model Generation: A Handbook for Visionaries, Game Changers, and Challengers, John Wiley&Sons 2010 3. Management information systems for the

	<p>information age / Stephen Haag, Maeve Cummings, James Dawkins.</p> <p>Literatura uzupełniająca:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Carr N.G., IT doesn't matter, HBR, May 20032. Raporty PewResearch3. Dodatkowe materiały będą udostępniane studentom w toku realizacji przedmiotu
<p>Wymiar, zasady i forma odbywania praktyk, w przypadku, gdy program kształcenia przewiduje praktyki</p>	