



Karta przedmiotu

Nazwa i kod przedmiotu	DIGITAL BUSINESS, PG_00071735						
Kierunek studiów	Zarządzanie (studia w jęz. angielskim)						
Data rozpoczęcia studiów	październik 2026 r.	Rok akademicki realizacji przedmiotu			2028/2029		
Poziom kształcenia	I stopnia - licencjackie	Grupa zajęć			Grupa zajęć fakultatywnych Grupa zajęć powiązanych z prowadzonymi badaniami naukowymi w dziedzinie nauki związanej z kierunkiem - profil ogólnoakademicki		
Forma studiów	stacjonarne	Sposób realizacji			na uczelni		
Rok studiów	3	Język wykładowy			angielski		
Semestr studiów	5	Liczba punktów ECTS			4.0		
Profil kształcenia	ogólnoakademicki	Forma zaliczenia			zaliczenie		
Jednostka prowadząca	Wydziały Politechniki Gdańskiej -> Wydział Zarządzania i Ekonomii -> Katedra Informatyki w Zarządzaniu						
Imię i nazwisko wykładowcy (wykładowców)	Odpowiedzialny za przedmiot		dr inż. Magdalena Ciesielska				
	Prowadzący zajęcia z przedmiotu						
Formy zajęć	Forma zajęć	Wykład	Ćwiczenia	Laboratorium	Projekt	Seminarium	RAZEM
	Liczba godzin zajęć	15.0	0.0	30.0	0.0	0.0	45
	W tym liczba godzin zajęć na odległość: 0.0						
Aktywność studenta i liczba godzin pracy	Aktywność studenta	Udział w zajęciach dydaktycznych, objętych planem studiów		Udział w konsultacjach		Praca własna studenta	RAZEM
	Liczba godzin pracy studenta	45		3.0		52.0	100
Cel przedmiotu	Celem przedmiotu jest przygotowanie studentów do współdziałania przy rozwiązywaniu interdyscyplinarnych problemów biznesu cyfrowego z wykorzystaniem metod analizy informacji, na podstawie wiedzy z zakresu zarządzania cyfrowego i technologii informacyjnych, oraz kształtowanie postaw związanych z podejmowaniem kompetentnych i etycznych decyzji w kontekście transformacji cyfrowej organizacji.						
Efekty uczenia się przedmiotu	Efekt kierunkowy		Efekt z przedmiotu		Sposób weryfikacji i oceny efektu		
	[K6_K02] jest gotów do podejmowania kompetentnych i etycznych decyzji w celu tworzenia i utrzymania wartości ekonomicznych, społecznych i środowiskowych, wykazując się działaniami przedsiębiorczymi.		Student jest gotów do podejmowania kompetentnych i etycznych decyzji w obszarze biznesu cyfrowego, w szczególności poprzez uczestnictwo w zespołowych projektach dotyczących transformacji cyfrowej, analizy danych i wdrażania rozwiązań IT.		[SK5] Ocena umiejętności rozwiązywania problemów występujących w praktyce [SK4] Ocena umiejętności komunikacji, w tym poprawności językowej		
	[K6_W06] zna i rozumie metody pozwalające na klasyfikację i ocenę pozyskiwanych informacji w oparciu o zaawansowaną wiedzę ogólną i szczegółową, z uwzględnieniem ich zastosowania w różnych rodzajach działalności zawodowej.		Student zna i rozumie metody klasyfikacji i oceny informacji, w kontekście analizy danych, systemów informatycznych oraz zastosowań AI w biznesie cyfrowym.		[SW3] Ocena wiedzy zawartej w opracowaniu tekstowym i projektowym [SW1] Ocena wiedzy faktograficznej		
	[K6_U03] potrafi współdziałać z innymi osobami przy rozwiązywaniu problemów o charakterze interdyscyplinarnym.		Student potrafi współdziałać z innymi przy rozwiązywaniu interdyscyplinarnych problemów biznesu cyfrowego, stosując metody analizy strategicznej IT, projektowania modeli biznesowych oraz zarządzania projektami transformacji cyfrowej.		[SU1] Ocena realizacji zadania [SU3] Ocena umiejętności wykorzystania wiedzy uzyskanej w ramach przedmiotu [SU4] Ocena umiejętności korzystania z metod i narzędzi [SU2] Ocena umiejętności analizy informacji		

Treści przedmiotu	Treści przedmiotu - wykład		
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Wprowadzenie do cyfrowego biznesu 2. Cyfrowe społeczeństwo, ekonomia i tworzenie wartości 3. Cyfrowe technologie 4. Cyfrowe Innowacje 5. Systemy informatyczne i ich rodzaje 6. Zastosowanie AI w biznesie 7. Zarządzanie strategiczne IT: AI, Data oraz IT governance, 8. Narzędzia zarządzania strategicznego IT 9. Strategia biznesu cyfrowego: Planowanie, implementacja, monitoring 10. Ocena zdolności transformacyjnych przedsiębiorstwa 11. Zarządzanie projektem transformacji cyfrowej; Zakres, czas, koszty, ryzyko 		
Treści przedmiotu - laboratoria	Treści przedmiotu - laboratoria		
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Biznes plan 2. Modele biznesowe i propozycja wartości 3. Analiza strategiczna IT: ocena stanu istniejącego 4. Dopasowanie Biznes-IT: definiowanie stanu docelowego 5. Ład danych 6. Ład AI 7. Ocena dojrzałości 8. Zarządzanie Projektem Transformacji Cyfrowej 9. Zrównoważona karta wyników IT 		
Wymagania wstępne i dodatkowe			
Sposoby i kryteria oceniania osiągniętych efektów uczenia się	Sposób oceniania (składowe)	Próg zaliczeniowy	Składowa oceny końcowej
	laboratorium	60.0%	60.0%
	test z wykładów	60.0%	40.0%
Zalecana lista lektur	Podstawowa lista lektur	<p>Wirtz, B. W. (2019). <i>Digital business models</i> (pp. 137-152). Manhattan, New York, NY: Springer International Publishing.</p> <p>Chaffey, D., Hemphill, T., & Edmundson-Bird, D. (2019). <i>Digital business and e-commerce management</i>. Pearson Uk.</p> <p>Aagaard, A., Aagaard, A., & Harrison, A. (2019). <i>Digital business models</i>. Cham: Springer International Publishing.</p>	
	Uzupełniająca lista lektur	<p>Bullock, J. B., Chen, Y. C., Himmelreich, J., Hudson, V. M., Korinek, A., Young, M. M., & Zhang, B. (Eds.). (2024). <i>The Oxford handbook of AI governance</i>. Oxford University Press.</p> <p>Floridi, L. (Ed.). (2021). <i>Ethics, governance, and policies in artificial intelligence</i> (Vol. 144). Cham: Springer.</p> <p>Ladley, J. (2019). <i>Data governance: How to design, deploy, and sustain an effective data governance program</i>. Academic Press.</p> <p>Eryurek, E., Gilad, U., Lakshmanan, V., Kibunguchy-Grant, A., & Ashdown, J. (2021). <i>Data governance: The definitive guide</i>. "O'Reilly Media, Inc."</p>	
	Adresy eZasobów		
Przykładowe zagadnienia/ przykładowe pytania/ realizowane zadania	Pomysł biznesowy; dobór technologii do pomysłu, identyfikacja innowacji, benchmark konkurencji, projekt transformacji		
Zajęcia praktyczne w ramach przedmiotu	Nie dotyczy		

Dokument wygenerowany elektronicznie. Nie wymaga pieczęci ani podpisu.