



POLSKO-JAPOŃSKA AKADEMIA TECHNIK KOMPUTEROWYCH

SYLABUS PRZEDMIOTU

Nazwa przedmiotu:	Zarządzanie własnym przedsiębiorstwem
Kod przedmiotu:	POZ
Kierunek / Profil:	Informatyka / praktyczny
Tryb studiów:	stacjonarny
Rok / Semestr:	/ 3
Charakter:	obieralny
Odpowiedzialny:	dr Albert Śledzianowski
Wersja z dnia:	19.02.2026

1. Godziny zajęć i punkty ECTS

Wykłady	Ćwiczenia	Laboratoria	Z prowadzącym	Praca własna	Łącznie	ECTS
15 h	15 h	—	30 h	20 h	50 h	2

2. Forma zajęć

Forma zajęć	Sposób zaliczenia
Ćwiczenia	Zaliczenie z oceną
Wykład	Nieoceniany

3. Cel dydaktyczny

Celem przedmiotu jest omówienie podstawowych kwestii ekonomicznych: gospodarka, system ekonomiczny i społeczny; pieniądz i rynek; uwarunkowania technologiczne, etyczne i prawne; gospodarka oparta na informacji i na wiedzy; marketing; podstawy rachunkowości; formy prowadzenia działalności gospodarczej; zakładanie i zarządzanie firmą

4. Przedmioty wprowadzające

Przedmiot	Wymagane zagadnienia
brak	brak

5. Treści programowe

1. Pojęcia podstawowe: rynek, popyt i podaż. Nowoczesny system ekonomiczny i społeczny. Ekonomia, technologia i etyka.
2. Rynek, Konkurencja. Wartość i powstawanie ceny. Pieniądz. Pieniądz w świecie IT.
3. Państwo a gospodarka. Podatki. Inflacja. Bezrobocie. Rola pieniądza w gospodarce. Rola rządu. Prawa i obowiązki przedsiębiorcy obywatela. Zarządzanie czasem. Wykresy Gantta
4. Nowoczesna makroekonomia . Gospodarka globalna. Strategie rozwoju światowego. Kryzysy ekonomiczne i kryzysy finansowe. Rozwój gospodarczy i rozwój społeczny. Modele rozwoju ekonomicznego.
5. Ożywianie i schładzanie gospodarki. Gospodarka USA vs gospodarka UE. Strategia liberalizacji. Japonia. Chiny i Indie. Korporacje i firmy międzynarodowe. Przejęcia wrogie i przyjazne. Przepływ kapitału i inwestycje FDI. Kryzysy finansowe. Budżetowanie przedsięwzięć i rachunek cash flow.
6. Giełda jako przykład organizacji rynku informacji. Planowanie działań i formułowanie strategii.
7. Gospodarka oparta na wiedzy. Firma innowacyjna. Rynek e-usług. Handel elektroniczny. Logistyka (MRP)
8. Podstawy marketingu. Misja i wizja firmy. Budowa wizerunku. Budowa produktu. Marketing. Analiza business case.
9. Marketing: reklama a zarządzanie rynkiem. Kanały informacyjne. Grupa docelowa. Komunikacja wewnętrzna i komunikacja zewnętrzna. Kampanie marketingowe. Nowoczesny marketing. Marketing w świecie globalnej wymiany komunikacji. Budowanie kampanii marketingowej
10. Marketing. Logotypy i system identyfikacji wizualnej. Kampanie społeczne. Firma odpowiedzialna społecznie. Reagowanie na sytuacje kryzysowe.
11. Budowa i zarządzanie własnym przedsiębiorstwem. Formy prowadzenia działalności gospodarczej. Symulator ekonomiczny.
12. Podstawy rachunkowości finansowej. Bilans spółki. Wycena firmy. Rachunkowość zarządcza. Rachunek ekonomiczny firmy. Rachunkowość i cash flow.
13. Umocowanie prawne przedsiębiorcy. Elementy prawa dla menedżerów. Podstawy prawa dla informatyków. Kodeks cywilny. Kodeks spółek handlowych.
14. Ustawa o prawie autorskim. Analiza przypadków prawnych.

6. Efekty kształcenia

Wiedza

- Student zna i rozumie w jaki sposób zaplanować przedsięwzięcie informatyczne. Zna sposób wstępnej oceny ekonomicznej, aspektów społecznych oraz analizy wykonalności przedsięwzięcia.
- Student zna i rozumie podstawowe problemów etycznych, społecznych i zawodowych informatyki oraz odpowiedzialności związanej z działalnością
- w obszarze informatyki; ma podstawową wiedzę w zakresie ochrony własności intelektualnej oraz prawa patentowego i autorskiego.
- Student zna i rozumie zasady prowadzenia działalności
- gospodarczej, szczególnie przedsięwzięć. Zna ogólne zasady tworzenia przedsiębiorczości, szczególnie w zakresie zastosowań rozwiązań informatycznych

Umiejętności

- Student potrafi przeanalizować projekt informatyczny pod względem wpływu na otoczenie oraz jego opłacalności.

Kompetencje społeczne

- Student jest gotów do podejmowania starania, aby przekazać informacje i opinie w sposób powszechnie zrozumiały
- Student jest gotów do działania w sposób przedsiębiorczy.

7. Kryteria oceny

- Prezentacja multimedialna
- Analiza przypadków
- Kryteria oceny
- Ćwiczenia/Laboratorium/Projekt/Lektorat
- Punkty gromadzone za pracę na ćwiczeniach i wykład (kolokwium)
- Ustalenie oceny na podstawie liczby punktów.
- Punkty gromadzone za pracę na ćwiczeniach 70%
- Punkty z kolokwium z treści wykładu 30%
- Przedmiot zalicza 50%+1 punkt
- brak.

8. Metody dydaktyczne

Wykład, laboratoria, praca własna studenta.

9. Literatura

Podstawowa:

- "Mikroekonomia David Begg, Rudiger Dornbusch, Stanley Fischer, PWE (2014)

Uzupełniająca:

- 1. „Banki i rynki finansowe. Od zaufania publicznego do kasyna” - Zbyszek Grocholski
- 2. "Wolny wybór"- Milton Friedman
- 3. „Mapa i terytorium” - Alan Greenspan
- 4. “Kapitał XXI wieku” – Thomas Piketty
- 5. „Makro i mikroekonomia” – Wydawnictwo PWN