

## Opis zajęć (sylabus): Nowe technologie bankowe

Nazwa zajęć:	<b>Nowe technologie bankowe</b>	<b>ECTS</b>	<b>3</b>
Nazwa zajęć w j. angielskim:	New Banking Technologies		
Zajęcia dla kierunku studiów:	<b>Turystyka i Rekreacja</b>		

Język wykładowy: <b>polski</b>		Poziom studiów: <b>1</b>	
Forma studiów: <b>stacjonarne i niestacjonarne</b>	Status zajęć: <b>kierunkowy - do wyboru</b>	Numer semestru: <b>semestr letni</b>	
Rok akademicki, od którego obowiązuje opis (rocznik):		<b>2020/2021</b>	Numer katalogowy: <b>EKR-TU-1SZ-X-103-KF-2020</b>

Koordinator zajęć:	<b>dr Emilia Stola</b>		
Prowadzący zajęcia:	<b>dr Emilia Stola</b>		
Jednostka realizująca:	<b>Katedra Finansów</b>		
Jednostka zlecająca:	<b>Wydział Ekonomiczny</b>		
Założenia, cele i opis zajęć:	<p>a. Zaznajomienie z terminologią z zakresu podstawowych zagadnień dotyczących technologii używanych w bankowości w Polsce i na świecie.</p> <p>b. Poznanie współczesnej praktyki bankowej z uwzględnieniem systemów technologicznych oraz rozwiązań technicznych wraz z uwarunkowaniami prawnymi i regulacyjnymi wykorzystywanymi w sektorze bankowym w Polsce i na świecie.</p> <p>c. Poznanie działalności współczesnych technologii, z których korzystają banki i praktycznych form korzystania z ich usług.</p> <p><b>Wykład</b> Bankowość internetowa i mobilna. 2. Omnichannel a multichannel i cross-channel. 3. Start upy i Fintechy. 4. E-administracja. 5. Video Banking. 6. Bankowe placówki przyszłości. 7. Nowoczesne technologie we front i back Office. 8. Biometria w bankowości. 9. Blockchain. 10. Kryptowaluty i waluty alternatywne. 11. Banknoty przyszłości.</p> <p><b>Ćwiczenia</b> 1. Bankowość internetowa i mobilna – analiza porównawcza przyjętych rozwiązań, interfejsów, itp., kreowanie nowych produktów bankowych sprzedawanych przez Internet, wady i zalety aplikacji bankowych. 2. Omnichannel – zastosowanie omnichannel, multichannel i cross-channel w grach symulacyjnych. 3. Start upy i Fintechy – ćwiczenia z zakresu tworzenia start up. 4. Video Banking – pojęcie i zastosowanie, operacje bankowe realizowane przy użyciu video banking, możliwości rozwoju, przykłady zastosowań na świecie oraz projekty rozwiązań z zakresu video banking w Polsce. 5. Bankowe placówki przyszłości – ćwiczenia z kreowania i urządzania placówki bankowej przyszłości. 6. Nowoczesne technologie we Front i back Office bankowym – zastosowanie SI w bankowości – burza mózgów. 7. Kryptowaluty i waluty alternatywne – Gra symulacyjna o wykreowaniu własnej waluty alternatywnej w społeczności Studentów SGGW.</p>		
Formy dydaktyczne, liczba godzin:	a. wykład - liczba godzin: stacj: 20, niestacj. 12 b. ćwiczenia audytoryjne - liczba godzin: stacj: 10, niestacj. 4		
Metody dydaktyczne:	dyskusja, rozwiązywanie problemu, konsultacje, wykład konwersacyjny, studium przypadku		
Wymagania formalne i założenia wstępne:	podstawy ekonomii		
Efekty uczenia się:	<p><b>Wiedza - Zna i rozumie:</b> 1. rolę i znaczenie turystyki i rekreacji w ogólnym systemie nauk oraz powiązanie z dyscyplinami naukowymi ekonomia i finanse, nauki o zarządzaniu i jakości oraz innymi dyscyplinami</p>	<p><b>Umiejętności - Potrafi:</b> 2. wykorzystać wiedzę teoretyczną z zakresu turystyki i rekreacji do szczegółowego opisu i praktycznego analizowania procesów i zjawisk społeczno-gospodarczych charakterystycznych dla turystyki i rekreacji oraz wyciągać wnioski dostrzegając złożone uwarunkowania analizowanych zagadnień.</p>	<p><b>Kompetencje - Jest gotów do:</b> 3. uznawania głębokiego znaczenia wiedzy w życiu zawodowym, krytycznej analizy posiadanych jej zasobów oraz poszukiwania wiedzy wśród ekspertów.</p>
Sposób weryfikacji efektów uczenia się:	ocena wystąpień w trakcie zajęć (efekty: 1,2,3), ocena prac wykonywanych w ramach pracy własnej studenta (efekty: 1,2,3), ocena aktywności w trakcie zajęć (efekty: 1,2,3)		

Forma dokumentacji osiągniętych efektów uczenia się:	złożone projekty, karty oceny studenta (w tym na listach obecności)
Elementy i wagi mające wpływ na ocenę końcową:	ocena wystąpień w trakcie zajęć - 70%, ocena prac wykonywanych w ramach pracy własnej studenta - 10%, ocena aktywności w trakcie zajęć - 20%
Miejsce realizacji zajęć:	sala wykładowa
Literatura podstawowa i uzupełniająca:	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1.1. Heffernan S., 2007: Nowoczesna bankowość. PWN, Warszawa.]</li> <li>2.2.Gospodarowicz A. (red.), 2018: Bankowość elektroniczna. Istota i innowacje. C.H.Beck, Warszawa.</li> <li>3.3. Borcuch A., 2018: Rozwój rynku płatności mobilnych w Polsce. Perspektywa konsumentów dostawców i akceptantów płatności mobilnych. CeDeWu.</li> <li>4.4. Murphy R.P., Barta S., 2018: Zrozumieć Bitciona. Techniczny i ekonomiczny przewodnik po kryptowalutach. Fijor Publishing.</li> <li>5.5. Piotrowska A.I., 2018: Bitcoin. Płatnicze i inwestycyjne zastosowania kryptowaluty. CeDeWU, Warszawa.</li> <li>6.6. wskazane materiały źródłowe i akty prawne</li> </ol>	
Uwagi: +, ver-lw, ogólne	

<b>Wskaźniki ilościowe charakteryzujące moduł/przedmiot:</b>	
Szacunkowa sumaryczna liczba godzin pracy studenta (kontaktowych i pracy własnej) niezbędna dla osiągnięcia zakładanych dla zajęć efektów uczenia się - na tej podstawie należy wypełnić pole ECTS:	<b>80/86</b>
Łączna liczba punktów ECTS, którą student uzyskuje na zajęciach wymagających bezpośredniego udziału nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia:	<b>2.8/2.64 ECTS</b>

<b>Tabela zgodności kierunkowych efektów uczenia się z efektami przedmiotu:</b>			
Kategoria efektu	Efekty uczenia się dla zajęć:	Odniesienie do efektów dla programu studiów dla kierunku	Oddziaływanie zajęć na efekt kierunkowy*)
Wiedza	1. rolę i znaczenie turystyki i rekreacji w ogólnym systemie nauk oraz powiązanie z dyscyplinami naukowymi ekonomia i finanse, nauki o zarządzaniu i jakości oraz innymi dyscyplinami	TR1_KW01	2
Umiejętności	2. wykorzystać wiedzę teoretyczną z zakresu turystyki i rekreacji do szczegółowego opisu i praktycznego analizowania procesów i zjawisk społeczno-gospodarczych charakterystycznych dla turystyki i rekreacji oraz wyciągać wnioski dostrzegając złożone uwarunkowania analizowanych zagadnień.	TR1_KU01	2
Kompetencje	3. uznawania głębokiego znaczenia wiedzy w życiu zawodowym, krytycznej analizy posiadanych jej zasobów oraz poszukiwania wiedzy wśród ekspertów.	TR1_KK01	3

\*) 3 - zaawansowany i szczegółowy, 2 - znaczący, 1 - podstawowy