Opis zajęć (sylabus): Nowe technologie bankowe

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

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

Koordynator zajęć:	**dr Emilia Stola**
Prowadzący zajęcia:	**dr Emilia Stola**
Jednostka realizująca:	**Katedra Finansów**
Jednostka zlecająca:	**Wydział Ekonomiczny**
Założenia, cele i opis zajęć:	a. Zaznajomienie z terminologią z zakresu podstawowych zagadnień dotyczących technologii używanych w bankowości w Polsce i na świecie. 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. c. Poznanie działalności współczesnych technologii, z których korzystają banki i praktycznych form korzystania z ich usług. **Wykład** Bankowość internetowa i mobilna. 2. Omnichannel a mulitchannel 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. **Ćwiczenia** 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 ominchannel, mulit channel i cross-chanel 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 bankingu 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.
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:	**Wiedza - Zna i rozumie:** 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	**Umiejętności - Potrafi:** 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.	**Kompetencje - Jest gotów do:** 3. uznawania głębokiego znaczenia wiedzy w życiu zawodowym, krytycznej analizy posiadanych jej zasobów oraz poszukiwania wiedzy wśród ekspertów.
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:

1. 1. Heffernan S., 2007: Nowoczesna bankowość. PWN, Warszawa.|
2. 2.Gospodarowicz A. (red.), 2018: Bankowość elektroniczna. Istota i innowacje. C.H.Beck, Warszawa.
3. 3. Borcuch A., 2018: Rozwój rynku płatności mobilnych w Polsce. Perspektywa konsumentów dostawców i akceptantów płatności mobilnych. CeDeWu.
4. 4. Murphy R.P., Barta S., 2018: Zrozumieć Bitciona. Techniczny i ekonomiczny przewodnik po kryptowalutach. Fijor Publishing.
5. 5. Piotrowska A.I., 2018: Bitcoin. Płatnicze i inwestycyjne zastosowania kryptowaluty. CeDeWU, Warszawa.
6. 6. wskazane materiały źródłowe i akty prawne

Uwagi:
+, ver-lw, ogólne

Wskaźniki ilościowe charakteryzujące moduł/przedmiot:	
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:	**80/86**
Łączna liczba punktów ECTS, którą student uzyskuje na zajęciach wymagających bezpośredniego udziału nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia:	**2.8/2.64 ECTS**

Tabela zgodności kierunkowych efektów uczenia się z efektami przedmiotu:

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