



Karta przedmiotu
Etyka w zarządzaniu

1. Informacje podstawowe

Kierunek studiów zarządzanie i inżynieria produkcji	Cykl kształcenia (nabór) 2024/25	
Specjalność -	Kod przedmiotu 08ZIP-PS.DI1HS.0492.24	
Jednostka zarządzająca kierunkiem studiów Wydział Zarządzania	Języki wykładowe polski	
Poziom studiów drugiego stopnia (mgr inż.)	Obligatoryjność Obowiązkowy	
Profil studiów Profil praktyczny	Blok zajęciowy Przedmioty humanistyczne i społeczne	
Forma studiów studia stacjonarne		
Wymagania wstępne	brak	
Przedmioty wprowadzające	brak	
Koordinator	Anna Jakubczak	
Okres Semestr 1	Forma i godziny zajęć • Wykład: 15, Zaliczenie na ocenę • Ćwiczenia audytoryjne: 15, Zaliczenie na ocenę	Liczba punktów ECTS 3

2. Efekty uczenia się dla przedmiotu

Kod	Opis efektów uczenia się	Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się	Odniesienie do charakterystyk PRK
-----	--------------------------	---	-----------------------------------

Kod	Opis efektów uczenia się	Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się	Odniesienie do charakterystyk PRK
Wiedza:			
W1	Objaśnia zasady i prawidłowości zarządzania etycznego i społecznie odpowiedzialnego w przedsiębiorstwach nastawionych na zysk, uwarunkowania, unormowania oraz światowe tendencje, a także znaczenie CSR w rozwoju zrównoważonym.	ZIP_P2_K_W02	P7S_WG P7S_WK
W2	Zna modele zarządzania społecznie odpowiedzialnego i przykłady działań etycznych i społecznie odpowiedzialnych, w tym pro-środowiskowych w różnych aspektach i w różnych przedsiębiorstwach.	ZIP_P2_K_W08	P7S_WG P7S_WK P7S_WG_inż
W3	Ma wiedzę o roli konsumenta w realizowaniu zasad etyki w biznesie i społecznej odpowiedzialności.	ZIP_P2_K_W02	P7S_WG P7S_WK
Umiejętności:			
U1	Rozpoznaje kluczowych interesariuszy przedsiębiorstwa oraz ich potrzeby, a także analizuje wpływ przedsiębiorstwa.	ZIP_P2_K_U01, ZIP_P2_K_U07	P7S_UW, P7S_UO, P7S_UW_inż, P7S_UW P7S_UU P7S_UW_inż
U2	Projektuje elementy strategii CSR uwzględniając specyfikę branży oraz wielkość przedsiębiorstwa.	ZIP_P2_K_U01	P7S_UW P7S_UO P7S_UW_inż
Kompetencje społeczne:			
K1	Ma poczucie wpływu na bieg zdarzeń, poczucie sprawstwa poprzez uczestnictwo w dobrze zaplanowanym, przynoszącym wymierne efekty, satysfakcjonującym działaniu jakim jest projekt strategii CSR dla funkcjonującego podmiotu gospodarczego.	ZIP_P2_K_K02, ZIP_P2_K_K03	P7S_KO, P7S_KK P7S_KR
K2	Orientacja na normy i budowanie podstaw zaufania w relacjach biznesowych i społecznych.	ZIP_P2_K_K04	P7S_KR

3. Treści programowe

Lp.	Treści programowe	Formy zajęć	Efekty uczenia się dla przedmiotu
1.	1. Przesłanki i uwarunkowania rozwoju etyki w biznesie i CSR cz. 1; 2. Uwarunkowania rozwoju etyki w biznesie i CSR cz. 2; 3. Uwarunkowania rozwoju etyki w biznesie i CSR cz. 3; 4. CSR w koncepcji europejskiej; 5. Klasyczne i nowoczesne koncepcje społecznej odpowiedzialności; 6. Ewolucja CSR 1.0 do 2.0; 7. Norma ISO 26000 jako baza zasad o CSR; 8. Case study – działania w dużych firmach;	Wykład	W1, W2, W3

Lp.	Treści programowe	Formy zajęć	Efekty uczenia się dla przedmiotu
2.	1. Sprawdzenie wstępnej wiedzy o społecznej odpowiedzialności biznesu, definiowanie CSR, rys historyczny, ewolucja pojęcia, różne spojrzenia - grywalizacja; 2. Wprowadzenie do zasad metodologii Design Thinking jako narzędzia ułatwiającego realizację zaangażowania społecznego w przedsiębiorstwie; 3. Projektowanie działania zaangażowanego społecznie dla wybranego przedsiębiorstwa cz. 1; 4. Projektowanie działania zaangażowanego społecznie dla wybranego przedsiębiorstwa cz. 2; 5. Projektowanie działania zaangażowanego społecznie dla wybranego przedsiębiorstwa cz. 3; 5. Projektowanie działania zaangażowanego społecznie dla wybranego przedsiębiorstwa cz. 4; 5. Projektowanie działania zaangażowanego społecznie dla wybranego przedsiębiorstwa cz. 5; 6. Zaliczenie projektu; 7. Podsumowanie.	Ćwiczenia audytoryjne	W1, W2, W3, U1, U2, K1, K2

4. Metody prowadzenia zajęć, weryfikacji efektów uczenia się i warunki zaliczenia

Forma zajęć		
Wykład	Metody prowadzenia zajęć:	
	Wykład, Dyskusja	
	Metody (sposoby) weryfikacji:	Udział:
	Gamifikacja	100%
	Warunki zaliczenia przedmiotu:	
100% - Gamifikacja według książki zasad lub zaliczenie ustne		
Ćwiczenia audytoryjne	Metody prowadzenia zajęć:	
	Projekt, Praca w grupie, Design thinking	
	Metody (sposoby) weryfikacji:	Udział:
	Gamifikacja	100%
	Warunki zaliczenia przedmiotu:	
100% - Gamifikacja według książki zasad lub zaliczenie ustne		

Efekt uczenia się dla przedmiotu	Metody (sposoby) weryfikacji
	Gamifikacja
W1	x
W2	x
W3	x
U1	x

U2	x
K1	x
K2	x

5. Literatura

Literatura podstawowa

1. A.R. Timpere. Corporate Social Responsibility, Series: Hospitality, Tourism and Marketing Studies. Hauppauge, New York : Nova. 2016. eBook., Baza danych: eBook Collection (EBSCOhost)
2. J. Weber; D.M. Wasieleski, Corporate Social Responsibility, Series: Business and Society 360. Edition: First edition. [N.p.]: Emerald Publishing Limited. 2018. eBook., Baza danych: eBook Collection (EBSCOhost)
3. L. Moratis; T. Cochius. ISO 26000: The Business Guide to the New Standard on Social Responsibility, Sheffield: Routledge. 2011. eBook., Baza danych: eBook Collection (EBSCOhost)

Literatura uzupełniająca

1. R. Karaszewski, Karwacka M., Paluszek A. (red.), 2011, Społeczna Odpowiedzialność Biznesu, perspektywy i kierunki rozwoju, Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu Mikołaja Kopernika w Toruniu, Toruń.
2. A. Jakubczak i in. 2022, The Use of Team Management Methods to Design Socially Responsible Services — A Case Study, Sustainability, 2, 14 (18), On-line, DOI: 10.3390/su141811384.

6. Nakład pracy studenta - bilans godzin i punktów ECTS

Aktywność studenta		Obciążenie studenta Liczba godzin
Zajęcia prowadzone z bezpośrednim udziałem nauczyciela akademickiego lub innych osób prowadzących zajęcia	Wykład	15
	Ćwiczenia audytoryjne	15
Praca własna studenta	Przygotowanie projektu	15
	Studiowanie literatury	25
	Konsultacje	2
	Przeprowadzenie badań empirycznych	5
Łączny nakład pracy studenta		77
Liczba punktów ECTS		3

* Godzina (dydaktyczna) oznacza 45 minut