

Pytania na egzamin dyplomowy Design i zarządzanie projektami – studia II stopnia

1. Co oznacza pojęcie neuroprzywództwo
2. Jakie są konsekwencje zjawiska plagiatu.
3. Czego dotyczy hipoteza Sapira – Whorf'a ?
4. Czy istnieje „zarządzanie kobiece” i „zarządzanie męskie”?
5. Czym jest placemaking?
6. Czym różni się wiedza potoczna od wiedzy naukowej?
7. Istota zwinnego zarządzania projektami.
8. Jak stosowane są metafory w nauce?
9. Na czym polega proces rewitalizacji?
10. Omów rolę terenów zielonych w przestrzeni współczesnych miastach.
11. Omów różnice pomiędzy dedukcją a indukcją.
12. Omów wybraną metodę badań nowych mediów.
13. Omów wybrane 2 bariery komunikacyjne w organizacji. Jak wiążą się one z funkcjonowaniem umysłu?
14. Podaj przykłady błędów jakie można popełnić podczas stosowania gamifikacji.
15. Przedstaw 2 wybrane prawa estetyki w ujęciu V.S. Ramachandrana.
16. Przedstaw korzyści z rozwoju sztucznej inteligencji (SI).
17. Przedstaw możliwe obszary wykorzystania gamifikacji, podaj kilka znanych Ci przykładów.
18. Przedstaw wady i zalety zastosowania metody Design Thinking w organizacji.
19. Przedstaw zagrożenia związane z rozwojem sztucznej inteligencji (SI).
20. Przedstaw założenia i wartości projektowania spekulatywnego.
21. Przedstaw znaczenie równości w kontekście zarządzania organizacją.
22. Scharakteryzuj metodę Design Thinking.
23. Scharakteryzuj wybrany nurt pokrewny wobec projektowania spekulatywnego.
24. Wyjaśnij pojęcie postmodernizm.
25. Wymień przykładowe metodyki zarządzania projektami.
26. Zdefiniuj pojęcie gamifikacji.
27. Czy taniec może być stosowany w praktyce zarządzania w organizacji?
28. Wyjaśnij znaczenie teorii gier w zarządzaniu przedsiębiorstwem.
29. Co to jest analiza marginalna.

30. Scharakteryzuj zarządzanie czasem jako obszar zarządzania projektami.
31. Zasady przygotowania budżetu projektu.
32. Kontrola realizacji projektu z wykorzystaniem metody EVA.
33. Projektowanie strukturalne a obiektowe systemów informatycznych.
34. Przedstaw zalety programy Gantt Project.
35. Ochrona wzoru użytkowego jako własności intelektualnej.
36. Prawo autorskie – kiedy jesteśmy Autorką/Autorem?
37. Przedstaw problematykę wartości informacji.
38. Zarządzanie ryzykiem w projekcie.
39. Proszę zdefiniować marketingu mix oraz wymienić i scharakteryzować jego elementy.
40. Produkt a jego marka – znaczenie marki w kontekście tworzenia koncepcji produktu.
41. Proszę zdefiniować pojęcie marki oraz wskazać różnice pomiędzy jej tożsamością a wizerunkiem.
42. Proszę wskazać rolę segmentacji rynku w tworzeniu wizerunku marki.
43. Proszę zdefiniować pojęcie marki osobistej.
44. Jakie różnice mogą występować pomiędzy kreowaniem wizerunku marki produktu a kreowaniem wizerunku marki osobistej.
45. Czym różni się outbound marketing od inbound marketingu? Proszę wskazać różnice i przykłady działań w obrębie każdego z wymienionych rodzajów marketingu.
46. Proszę wymienić i omówić klasyczne i nowoczesne narzędzia marketingu internetowego.
47. Na czym polega efekt ROPO i reverse ROPO w podejściu wielokanałowym?
48. Co to jest i na czym polega koncepcja omnichannel w komunikacji marketingowej? Proszę podać przykład zastosowania takiej koncepcji w praktyce.
49. Proszę omówić działania podejmowane w ramach projektowania i zarządzania przestrzenią publiczną w mieście.
50. Proszę wymienić i podać przykłady innowacyjnych rozwiązań jako wyznaczniki zarządzania smart city.