**karta przedmiotu**

1. Podstawowe informacje o przedmiocie

|  |  |
| --- | --- |
| Nazwa przedmiotu | E-biznes i usługi elektroniczne |
| Rocznik studiów | 2022/2023 |
| Kolegium | Zarządzania |
| Kierunek studiów | Zarządzanie |
| Poziom kształcenia | Studia pierwszego stopnia |
| Profil kształcenia | Praktyczny |
| Specjalność | Zarządzanie biznesem międzynarodowym |
| Osoba odpowiedzialna | dr inż. Jacek Jakieła |

1. Wymagania wstępne (wynikające z następstwa przedmiotów)

|  |
| --- |
| Technologia informacyjna |

1. Efekty uczenia się i sposób realizacji zajęć
   1. Cele przedmiotu

|  |  |
| --- | --- |
| C1 | Zapoznanie studentów z aparatem pojęciowym dziedziny e-biznesu oraz innowacyjnymi pomysłami na prowadzenie działalności gospodarczej z wykorzystaniem produktów cyfrowych i infrastruktury internetu. |
| C2 | Ukształtowanie umiejętności planowania, organizacji i projektowania produktów cyfrowych oraz związanych z nimi internetowych modeli biznesowych. |

* 1. Przedmiotowe efekty uczenia się, z podziałem na wiedzę, umiejętności i kompetencje społeczne, wraz z odniesieniem do efektów uczenia się dla kierunku

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Lp. | Opis przedmiotowych efektów uczenia się | Odniesienie do efektów uczenia się dla kierunku |
| Po zaliczeniu przedmiotu student w zakresie **wiedzy** | | |
| P\_W01 | Potrafi posługiwać się aparatem pojęciowym związanym z dziedziną biznesu elektronicznego oraz zna proces planowania, organizacji i projektowania przedsięwzięć z tej kategorii. | K\_W05 |
| Po zaliczeniu przedmiotu student w zakresie **umiejętności** potrafi | | |
| P\_U01 | zdefiniować propozycję wartości dla produktu cyfrowego i opracować jego wizję z perspektywy wskazanej potrzeby lub istniejącego problemu. | K\_U01, K\_U10 |
| P\_U02 | zaprojektować model biznesowy dla produktu cyfrowego. | K\_U01, K\_U10 |
| P\_U03 | opracować prototyp rozwiązania biznesu elektronicznego. | K\_U01, K\_U10 |

* 1. Formy zajęć dydaktycznych oraz wymiar godzin i punktów ECTS

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Studia stacjonarne (ST) | | | | | | | |
| W | K | Ćw | L | ZP | P | eL | ECTS |
| **15** | **-** | **-** | **15** | **-** | **-** | **-** | **4** |

* 1. Metody realizacji zajęć dydaktycznych

|  |  |
| --- | --- |
| Formy zajęć | Metoda realizacji |
| Wykład | Wykład o charakterze informacyjnym (prezentacje multimedialne) wzbogacony analizą studiów przypadków prezentujących rzeczywiste przedsięwzięcia biznesu elektronicznego. |
| Laboratorium | Laboratoria są realizowane metodami aktywnymi, z wykorzystaniem odpowiednio dobranych studiów przypadków. Studenci pracują w niewielkich zespołach. Po zakończeniu pracy nad zadaniem wyniki są prezentowane na forum grupy. |

* 1. Treści kształcenia (oddzielnie dla każdej formy zajęć)

Wykład

|  |  |
| --- | --- |
| Lp. | Treści kształcenia realizowane w ramach wykładów |
| W1 | Charakterystyka podstawowych pojęć związanych z dziedziną e-biznesu. Prezentacja elementów składowych przedsięwzięcia internetowego oraz scenariusza jego realizacji. |
| W2 | Klasyfikacja pomysłów na e-biznes. E-biznesy bazujące na efektywności, produkcie oraz niszy. Przykłady „logiki biznesowej” wykorzystywanej w rozwiązaniach e-biznesowych. |
| W3 | Definiowanie grupy docelowej klientów. Zachowanie klienta on-line. |
| W4 | Planowanie architektury oferty i propozycji wartości. |
| W5 | Model generowania przychodów – mechanizmy rynkowe wyceny oraz modele źródeł przychodów. |
| W6 | Sieć wartości przedsięwzięcia internetowego. |
| W7 | Prototypowanie produktów cyfrowych. |

Laboratorium

|  |  |
| --- | --- |
| Lp. | Treści kształcenia realizowane w ramach laboratorium |
| L1 | Identyfikacja potrzeb i definicja grupy docelowej klientów produktu cyfrowego. |
| L2 | Personifikacja segmentów klientów. |
| L3 | Planowanie propozycji wartości i cech produktu cyfrowego. |
| L4 | Opracowanie wizji rozwiązania. |
| L5 | Opracowanie modelu biznesowego dla produktu cyfrowego. |
| L6 | Utworzenie prototypu produktu cyfrowego. |

* 1. Korelacja pomiędzy efektami uczenia się, celami przedmiotu, a treściami kształcenia

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Efekt uczenia się | Cele przedmiotu | Treści kształcenia |
| P\_W01 | C1 | W1-W7 |
| P\_U01 | C2 | L1-L4, W1-W4 |
| P\_U02 | C2 | L5, W1-W6 |
| P\_U03 | C2 | L6, W7 |

* 1. Metody weryfikacji efektów uczenia się

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Efekt  uczenia się | Metoda oceny | Forma zajęć, w ramach której następuje weryfikacja efektu |
| P\_W01 | Egzamin pisemny, test wielokrotnego wyboru | Wykład |
| P\_U01-P\_U03 | Ocena na bieżąco zadań zespołowych zrealizowanych w trakcie laboratoriów | Laboratorium |

* 1. Kryteria oceny stopnia osiągnięcia efektów uczenia się

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Efekt uczenia się | Na ocenę 2  student nie potrafi | Na ocenę 3  student potrafi | Na ocenę 4  student potrafi | Na ocenę 5  student potrafi |
| P\_W01 | zdefiniować podstawowych pojęć związanych z dziedziną biznesu elektronicznego | zdefiniować podstawowe pojęcia związane z dziedziną biznesu elektronicznego | omówić cykl planowania i organizacji przedsięwzięć biznesu elektronicznego | wskazać na techniki analizy i projektowania internetowych modeli biznesowych oraz produktów cyfrowych i omówić sposoby ich wykorzystania oraz dobre praktyki |
| P\_U01 | zdefiniować podstawowych elementów propozycji wartości produktu cyfrowego | zdefiniować podstawowe elementy propozycji wartości produktu cyfrowego | zastosować w praktyce techniki projektowania propozycji wartości produktu cyfrowego | zaprojektować propozycję wartości zgodnie z dobrymi praktykami, z wykorzystaniem wskazanych przez prowadzącego metod i technik |
| P\_U02 | zdefiniować podstawowych elementów modelu biznesowego dla produktu cyfrowego | zdefiniować podstawowe elementy modelu biznesowego dla produktu cyfrowego | zastosować w praktyce techniki projektowania modeli biznesowych dla produktów cyfrowych | zaprojektować model biznesowy dla produktu cyfrowego zgodnie z dobrymi praktykami, z wykorzystaniem wskazanych przez prowadzącego metod i technik |
| P\_U03 | przygotować prostego prototypu produktu cyfrowego | przygotować prosty prototyp produktu cyfrowego | przygotować prototyp produktu cyfrowego w formie szkieletu/makiety w wybranym środowisku programowym | przygotować prototyp produktu cyfrowego w formie interaktywnej w wybranym środowisku programowym, prezentujący 3 kluczowe elementy propozycji wartości |

* 1. Literatura

|  |
| --- |
| Literatura podstawowa |
| Turban E. King D., Viehland D., Lee J.: *Electronic commerce 2018 : a managerial and social networks perspective.* Springer, 2019. |
| Laudon K., Traver C. G.: *E-commerce 2018 : business, technology, society.* Pearson Education, 2019. |

|  |
| --- |
| Literatura uzupełniająca |
| Krug S.: *Don't Make Me Think: A Common Sense Approach to Web Usability,* 2nd Edition. New Riders Press, 2005. |

1. Nakład pracy studenta - bilans punktów ECTS

|  |  |
| --- | --- |
| **Rodzaje aktywności** | **Obciążenie studenta** |
| Udział w W (UB) | 15h |
| Konsultacje do W (UB) | 3h |
| Udział w egzaminie do W (UB) | 2h |
| Samodzielne studiowanie tematyki W, w tym przygotowanie do egzaminu/zaliczenia | 21h |
| Udział w L (UB) | 15h |
| Konsultacje do L (UB) | 3h |
| Samodzielne przygotowanie się do L, w tym przygotowanie do zaliczenia | 41h |
| **Sumaryczne obciążenie pracą studenta** | **100 h** |
| **Punkty ECTS za przedmiot** | **4 ECTS** |
| **Punkty ECTS za zajęcia prowadzone z bezpośrednim udziałem nauczycieli i studentów (UB)** | **2 ECTS** |
| **Punkty ECTS za zajęcia kształtujące umiejętności praktyczne (PZ)** | **2 ECTS** |