

**Sylabus przedmiotu (modułu) na Wydziale Zarządzania
Wyższej Szkoły Administracji i Biznesu im. E. Kwiatkowskiego w Gdyni
w roku akademickim 2021/22**

1. Informacje o przedmiocie (module) według *Planu studiów* na kierunku: Zarządzanie

Wy
peł
nia
kie
ro
wn
ie
k
at
e
dri
y/
za
ka
ła
du

Nazwa przedmiotu: Technologie informatyczne w e-biznesie						Kod przedmiotu: E2.5			
Poziom i forma studiów: Studia I stopnia, S i NS		Profil kształcenia: PRAKTYCZNY				Zakres specjalnościowy: Informatyka w zarządzaniu			
Rok: III semestr:6		Status przedmiotu /modułu: specjalnościowy				Język przedmiotu / modułu: polski			
Forma zajęć	Wykłady	ćwiczenia			Łącznie godzin dydaktycz.	Konsultacje	Liczba punktów ECTS		
		ćwiczenia audytoryjne	zajęcia laboratoryjne	seminarium			Zajęcia kontaktowe	Praca samodzielna	Łącznie pkt.
Wymiar zajęć Studia stacjonarne	15	-	15	-	30	3	1,2	0,8	2,0
w tym zajęć praktycznych	-	-	15	-	15	2	0,6	0,4	1,0
Wymiar zajęć Studia niestacjonarne	15	-	15	-	30	3	1,2	0,8	2,0
w tym zajęć praktycznych	-	-	15	-	15	2	0,6	0,4	1,0
Sposób zaliczenia przedmiotu	Zaliczenie ocena/Egzamin								
Koordynator przedmiotu / modułu	dr Wiktor Kurpiel								
Prowadzący zajęcia	dr Wiktor Kurpiel								
Priorytetowe efekty uczenia się określone w programie studiów dla kierunku		W_06, U_05, K_02							

2. Zadania nauczyciela

Celem przedmiotu jest przekazanie wiedzy o biznesie w Internecie, specyfice działalności gospodarczej w środowisku sieciowym. Student powinien umieć zidentyfikować i dokonać analizy kluczowych aspektów przedsięwzięcia oraz skorzystać ze wsparcia podmiotów w tym celu powołanych.

Symbol efektu uczenia się dla przedmiotu	Efekty uczenia się - przedmiotowe	Odniesienie do efektów uczenia się dla kierunku Zarządzanie
Wiedza		
W_01	Student zna ideę, zasady oraz narzędzia prowadzenia działalności gospodarczej w Internecie.	Z_W06
Umiejętności		
U_01	Student potrafi przygotować biznes plan dla przedsięwzięcia internetowego.	Z_U05
Kompetencje społeczne		
K_01	Student jest gotów do wykorzystywania posiadanej wiedzy do rozwiązywania problemów związanych z tworzeniem narzędzi wspierających działalność gospodarczą w Internecie.	Z_K02
Tematy poszczególnych zajęć z podziałem na liczbę godzin (niestacjonarne/stacjonarne)		
WYKŁADY (zajęcia o charakterze teoretycznym)		
1. Wprowadzenie do e-biznesu (pojęcia, modele, strategie) 2h/2h 2. E-commerce (platformy, sklepy internetowe, systemy aukcyjne, inne kanały sprzedażowe) 2h/2h 3. Sprzedaż i obsługa klienta w e-biznesie, płatności elektroniczne 2h/2h 4. Marketing internetowy 3h/3h 5. Bezpieczeństwo w e-biznesie 3h/3h 6. Aspekty prawne i etyczne e-biznesu 3h/3h		
Laboratoria (zajęcia o charakterze praktycznym)		
1. Biznes internetowy - rodzaj i poziom innowacyjności (opis sposobu prowadzenia e-biznesu, świadczenia e-usług, opis funkcjonalny serwisu - z podkreśleniem innowacyjności (produktowej, procesowej, marketingowej, organizacyjnej)) 3h/3h 2. Charakterystyka rynku (rynek docelowy, wielkość rynku i trendy rynkowe, charakterystyka branży, segmentacja rynku, profil klientów, analiza popytu na produkt / usługę) 3h/3h 3. Konkurenci (analiza witryn internetowych konkurencji) 3h/3h 4. Realizacja i monitoring projektu (zasoby niezbędne do realizacji przedsięwzięcia, preferencje odnośnie technologii informatycznych, harmonogram realizacji projektu, koszty stałe i zmienne, źródła finansowania) 3h/3h 5. Rezultaty projektu (budowa mierników poziomu osiągnięcia celów, ocena trwałości projektu, cykle życia produktu, wizja ewolucji serwisu / produktu / usługi) 3h/3h		
Metody prowadzenia zajęć	Prezentacje multimedialne, materiały audiowizualne, case study	

Literatura obowiązkowa	<ol style="list-style-type: none"> 1. Maciej Dutko (2021): Biblia e-biznesu 3.0 Onepress, Gliwice 2. Paweł Borek, Anna Koronowicz, Ula Lachowicz, Jan Makulec, Wojciech Petriczek, Karol Zieliński (2013): O biznesie w internecie. Wszystko co chcielibyście wiedzieć, ale baliście się zapytać, Helion, Gliwice
Literatura uzupełniająca	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bonek Tomasz, Smaga Marta (2015): Jak zarabiać w internecie, Wolters Kluwer 2. Jamie Turner, Reshma Shah (2015): Jak zarabiać w mediach społecznościowych. Rozwijaj firmę dzięki nowoczesnym narzędziom marketingowym, Helion, Gliwice

Końcowa ocena wyników pracy studenta nad przedmiotem wymaga syntezy osiągniętych przez niego efektów

3. Zadania i czas SAMODZIELNEJ pracy studenta

Wyszczególnienie zadań	Liczba godzin		Punkty ECTS	
	st.	ns.	st.	ns.
Zadania o charakterze teoretycznym	10	10	0,4	0,4
Przygotowanie do zajęć i egzaminu końcowego	10	10	0,4	0,4
Zadania kształtujące umiejętności praktyczne	10	10	0,4	0,4
Opracowanie projektu na podstawie przesłanych zadań	10	10	0,4	0,4
ŁĄCZNY nakład pracy studenta w godz. i pkt. ECTS	20	20	0,8	0,8

4. Sposoby weryfikacji i oceny efektów uczenia się osiągniętych przez studenta

Symbol efektu uczenia się	Metody weryfikacji i oceny efektów uczenia się
K_01	Dyskusja podczas zajęć
U_01	Aktywność studenta na zajęciach, udział w dyskusji, przygotowanie prezentacji, rozwiązywanie przykładów praktycznych
W 01	Dyskusja na wykładach, egzamin

Podstawowe kryteria oceny końcowej:

Na ocenę końcową z laboratoriów składa się ocena z: pracy na zajęciach obejmująca aktywność i wykonywania analizy studiów przypadków w grupach i prezentacja rozwiązań na zajęciach.

Aby uzyskać pozytywną ocenę z egzaminu student musi napisać egzamin uzyskując ponad 50% maksymalnej liczby punktów. Na ocenę końcową z wykładów składa się wynik z egzaminu oraz aktywność na wykładach.

Na ocenę końcową modułową z przedmiotu składa się w 40% ocena z egzaminu i w 60% z laboratoriów.

Skala ocen:

do 50% – niedostateczny

51% – 60% – dostateczny

61% – 70 % – dostateczny plus

71% – 80 % – dobry

81% – 90% – dobry plus

od 91 % – bardzo dobry