

KARTA OPISU MODUŁU KSZTAŁCENIA		
Nazwa modułu/przedmiotu Organizacja usług komercyjnych w Internecie		Kod 1010515321010510952
Kierunek studiów Informatyka	Profil kształcenia (ogólnoakademicki, praktyczny) ogólnoakademicki	Rok / Semestr 1 / 2
Ścieżka obieralności/specjalność Zaawansowane technologie internetowe	Przedmiot oferowany w języku: polski	Kurs (obligatoryjny/obieralny) obligatoryjny
Stopień studiów: II stopień	Forma studiów (stacjonarna/niestacjonarna) niestacjonarna	
Godziny Wykłady: 16 Ćwiczenia: - Laboratoria: 18 Projekty/seminaria: -		Liczba punktów 5
Status przedmiotu w programie studiów (podstawowy, kierunkowy, inny) kierunkowy		(ogólnouczelniany, z innego kierunku) z danego kierunku
Obszar(y) kształcenia i dziedzina(y) nauki i sztuki nauki techniczne nauki techniczne		Podział ECTS (liczba i %) 5 100% 5 100%
Odpowiedzialny za przedmiot / wykładowca: dr inż. Andrzej Urbanski email: andrzej.urbanski@put.poznan.pl tel. +48616652984 Wydział Informatyki ul. Piotrowo 3 60-965 Poznań		
Wymagania wstępne w zakresie wiedzy, umiejętności, kompetencji społecznych:		
1	Wiedza:	Efekty kształcenia ze studiów I stopnia zdefiniowane w Uchwale Senatu PP. W zakresie wiedzy, student powinien posiadać podstawową wiedzę z zakresu programowania, technik oraz technologii wykorzystywanych w budowie aplikacji internetowych, sieci komputerowych oraz baz danych.
2	Umiejętności:	Student również powinien posiadać umiejętności rozwiązywania podstawowych problemów z zakresu algorytmiki, optymalizacji kodu programu, pracy z bibliotekami zewnętrznymi, budowy prostych stron internetowych. Wskazaniem byłaby chęć i dążenie do poszerzania swojej wiedzy i kompetencji.
3	Kompetencje społeczne	Ponadto w zakresie kompetencji społecznych student musi prezentować takie postawy jak uczciwość, odpowiedzialność, wytrwałość, ciekawość poznawcza, kreatywność, kultura osobista, szacunek dla innych ludzi
Cel przedmiotu: 1. Przekazanie studentom podstawowej wiedzy dotyczącej technologii wykorzystywanych przy budowie systemów e-commerce, w zakresie podejść do projektowania, doboru technologii oraz implementacji (w tym również na rozwiązań przeznaczonych dla urządzeń mobilnych). 2. Rozwijanie u studentów umiejętności rozwiązywania problemów związanych z projektowaniem aplikacji internetowych typu e-commerce, wykorzystywanie framework'ów, bibliotek oraz innych narzędzi wspierających budowę serwisów związanych z działalnością komercyjną w internecie. 3. Kształtowanie u studentów umiejętności pracy zespołowej oraz samodzielności w rozwiązywaniu problemów.		
Efekty kształcenia i odniesienie do kierunkowych efektów kształcenia		
Wiedza: 1. ma uporządkowaną i podbudowaną teoretycznie wiedzę ogólną związaną z kluczowymi zagadnieniami z zakresu organizacji usług komercyjnych w internecie - [K2st_W2] 2. ma zaawansowaną wiedzę szczegółową z zakresu organizacji usług komercyjnych w internecie, a w szczególności transakcji handlowych w internecie - [K2st_W3] 3. ma wiedzę o trendach rozwojowych i najistotniejszych nowych osiągnięciach informatyki z zakresu organizacji usług komercyjnych w internecie - [K2st_W4] 4. ma zaawansowaną i szczegółową wiedzę o procesach zachodzących w cyklu życia systemów internetowych - [K2st_W5] 5. zna zaawansowane metody, techniki i narzędzia stosowane przy rozwiązywaniu złożonych zadań inżynierskich z zakresu organizacji usług komercyjnych w internecie - [K2st_W6]		
Umiejętności:		

<ol style="list-style-type: none">1. potrafi pozyskiwać informacje z literatury, baz danych oraz innych źródeł (w języku ojczystym i angielskim), integrować je, dokonywać ich interpretacji i krytycznej oceny, wyciągać wnioski oraz formułować i wyczerpująco uzasadniać opinie, w szczególności korzystać różnego rodzaju dokumentacji technicznych oraz API narzędzi wykorzystywanych w trakcie laboratoriów; - [K2st_U1]2. potrafi określić kierunki dalszego uczenia się i zrealizować proces samokształcenia, w tym innych osób - [K2st_U16]3. potrafi wykorzystywać do formułowania i rozwiązywania zadań inżynierskich z zakresu organizacji usług komercyjnych w internecie metody symulacyjne oraz eksperymentalne - [K2st_U4]4. potrafi przy formułowaniu i rozwiązywaniu zadań inżynierskich z zakresu organizacji usług komercyjnych w internecie integrować wiedzę z różnych obszarów informatyki (a w razie potrzeby także wiedzę z innych dyscyplin naukowych) oraz zastosować podejście systemowe, uwzględniające także aspekty pozatechniczne - [K2st_U5]5. potrafi ocenić przydatność i możliwość wykorzystania nowych osiągnięć (metod i narzędzi) oraz nowych produktów informatycznych z zakresu organizacji usług komercyjnych w internecie - [K2st_U6]6. potrafi współdziałać w zespole, przyjmując w nim różne role - [K2st_U15]
Kompetencje społeczne:
<ol style="list-style-type: none">1. rozumie, że w informatyce wiedza i umiejętności bardzo szybko stają się przestarzałe. - [K2st_K1 ++]2. rozumie znaczenie wykorzystywania najnowszej wiedzy z zakresu informatyki w rozwiązywaniu problemów badawczych i praktycznych - [K2st_K2 +]

Sposoby sprawdzenia efektów kształcenia
Ocena formująca: a) w zakresie wykładów: na podstawie odpowiedzi na pytania dotyczące materiału omówionego na poprzednich wykładach, b) w zakresie laboratoriów / ćwiczeń: na podstawie oceny bieżącego postępu realizacji zadań, Ocena podsumowująca: a) w zakresie wykładów weryfikowanie założonych efektów kształcenia realizowane jest przez: ocenę wiedzy i umiejętności wykazanych na egzaminie pisemnym o charakterze problemowym (5 pytań 5pkt. każde) zaliczenie od 60%+1) omówienie wyników egzaminu, b) w zakresie laboratoriów / ćwiczeń weryfikowanie założonych efektów kształcenia realizowane jest przez: ocenę i ?obronę? przez studenta sprawozdania z realizacji projektu, Uzyskiwanie punktów dodatkowych za aktywność podczas zajęć, a szczególnie za: omówienia dodatkowych aspektów zagadnienia, efektywność zastosowania zdobytej wiedzy podczas rozwiązywania zadanego problemu, uwagi związane z udoskonaleniem materiałów dydaktycznych, wskazywanie trudności percepcyjnych studentów umożliwiające bieżące doskonalenia procesu dydaktycznego.
Treści programowe
Program wykładu obejmuje następujące zagadnienia: Jak zarabiać w Internecie?. Ryzyka i zagrożenia. Aspekty prawne prowadzenia działalności komercyjnej w Internecie. Prowadzenie działalności e-commerce z punktu widzenia menadżera sklepów standardowych. Projektowanie działalności komercyjnej w Internecie na przykładzie sklepu internetowego. Sposoby zachęcania klientów do wydawania więcej. Sposoby redukcji kosztów obsługi realizacji zamówień. Inne formy prowadzenia działalności komercyjnej w Internecie (aukcje, porównywarki cen, portale ogłoszeniowe itp.). Płatności elektroniczne. Zajęcia laboratoryjne realizowane są samodzielnie przez studentów lub przez 2-osobowe zespoły studentów. Program laboratorium obejmuje następujące zagadnienia: Wykorzystanie istniejących systemów e-commerce do szybkiego uruchomienia podstawy (stub) sklepu internetowego (na przykładzie PrestaShop). Budowa katalogu produktów, implementacja koszyka oraz obsługa płatności elektronicznych. Obsługa zamówień. Budowa dodatkowych komponentów i funkcjonalności zwiększających użyteczność, a przez to przychody działalności komercyjnej ? sklepu internetowego. Cześć wymienionych wyżej treści programowych realizowana jest w ramach pracy własnej studenta. Metody dydaktyczne: 1. wykład: prezentacja multimedialna, prezentacja ilustrowana przykładami podawanymi na tablicy, rozwiązywanie zadań, pokaz multimedialny, demonstracja. 2. ćwiczenia laboratoryjne: ćwiczenia praktyczne, dyskusja, praca w zespole, pokaz multimedialny, studium przypadków, demonstracja.
Literatura podstawowa: 1. Larry Ullman "E-commerce. Genialnie proste tworzenie serwisów w PHP i MySQL", Helion, 2015 2. redakcja Dominik Lubasz ; autorzy Arkadiusz Bazyłko, Witold Chomiczewski, Kamil Hamelusz, Berenika Kaczmarek-Templin, Marta Kwiatkowska-Cylke, Monika Namysłowska, Dominik Lubasz, Joanna Łuczak-Tarka, Monika Susaiko, Katarzyna Witkowska-Nowakowska, Natalia Zawadzka. RODO w e-commerce, Wolters Kluwer Polska.

Literatura uzupełniająca:		
1. Agile Web Application Development with Yii 1.1 and PHP5, Jeffrey Winesett, Packt Publishing, Birmingham, 2010		
Bilans nakładu pracy przeciętnego studenta		
Czynność	Czas (godz.)	
1. udział w wykładach	16	
2. udział w zajęciach laboratoryjnych / ćwiczeniach	18	
3. przygotowanie do ćwiczeń laboratoryjnych	18	
4. udział w konsultacjach (mogą być realizowane drogą elektroniczną) związanych z realizacją procesu kształcenia, w szczególności ćwiczeń laboratoryjnych / projektu	2	
5. napisanie programu / programów, uruchomienie i weryfikacja (czas poza zajęciami laboratoryjnymi)	30	
6. zapoznanie się ze wskazaną literaturą / materiałami dydaktycznymi (10 stron tekstu naukowego = 1 godz.), 200 stron	20	
7. przygotowanie do zaliczenia wykładów i udział w egzaminie zaliczeniowym (18 godz.+2 godz.)	1	
8. omówienie wyników egzaminu		
Obciążenie pracą studenta		
forma aktywności	godzin	ECTS
Łączny nakład pracy	125	5
Zajęcia wymagające bezpośredniego kontaktu z nauczycielem	36	1
Zajęcia o charakterze praktycznym	66	2