

<b>KARTA OPISU MODUŁU KSZTAŁCENIA</b>		
Nazwa modułu/przedmiotu <b>Strategie i modele biznesowe w gospodarce elektronicznej</b>		Kod <b>1010512331010510169</b>
Kierunek studiów <b>Informatyka</b>	Profil kształcenia (ogólnoakademicki, praktyczny) <b>ogólnoakademicki</b>	Rok / Semestr <b>2 / 3</b>
Ścieżka obieralności/specjalność <b>Gry i technologie internetowe</b>	Przedmiot oferowany w języku: <b>polski</b>	Kurs (obligatoryjny/obieralny) <b>obieralny</b>
Stopień studiów: <b>II stopień</b>	Forma studiów (stacjonarna/niestacjonarna) <b>stacjonarna</b>	
Godziny Wykłady: <b>15</b> Ćwiczenia: - Laboratoria: <b>30</b> Projekty/seminaria: -		Liczba punktów <b>2</b>
Status przedmiotu w programie studiów (podstawowy, kierunkowy, inny) <b>kierunkowy</b>		(ogólnouczelniany, z innego kierunku) <b>z danego kierunku</b>
Obszar(y) kształcenia i dziedzina(y) nauki i sztuki <b>nauki techniczne</b>		Podział ECTS (liczba i %) <b>2 100%</b>
<b>Odpowiedzialny za przedmiot / wykładowca:</b>		
Piotr Łukasiak email: Piotr.Lukasiak@cs.put.poznan.pl tel. 6653033 Informatyki Piotrowo 2		
<b>Wymagania wstępne w zakresie wiedzy, umiejętności, kompetencji społecznych:</b>		
1	<b>Wiedza:</b>	Ma podbudowaną teoretycznie szczegółową wiedzę związaną z wybranymi zagadnieniami z zakresu informatyki, ma wiedzę o trendach rozwojowych i najistotniejszych nowych osiągnięciach w informatyce i w wybranych pokrewnych dyscyplinach naukowych, zna podstawowe metody, techniki i narzędzia stosowane przy rozwiązywaniu złożonych zadań inżynierskich z wybranego obszaru informatyki.
2	<b>Umiejętności:</b>	Powinien posiadać umiejętność pozyskiwania informacji ze wskazanych źródeł.
3	<b>Kompetencje społeczne</b>	Powinien również rozumieć konieczność poszerzania swoich kompetencji i być gotowym do podjęcia współpracy w ramach zespołu. Ponadto w zakresie kompetencji społecznych student musi prezentować takie postawy jak uczciwość, odpowiedzialność, wytrwałość, ciekawość poznawcza, kreatywność, kultura osobista, szacunek dla innych ludzi.
<b>Cel przedmiotu:</b>		
1. Przekazanie studentom podstawowej wiedzy z zakresu strategii i modeli biznesowych w gospodarce elektronicznej 2. Rozwijanie u studentów umiejętności rozwiązywania problemów pojawiających się w procesach biznesowych 3. Kształtowanie u studentów szerszego spojrzenia na zagadnienia pojawiające się przy zarządzaniu i prowadzeniu własnej firmy pod kątem start-up'ów oraz zarządzania projektami w realiach biznesowych		
<b>Efekty kształcenia i odniesienie do kierunkowych efektów kształcenia</b>		
<b>Wiedza:</b>		
1. ma uporządkowaną, podbudowaną teoretycznie wiedzę ogólną w zakresie algorytmów i złożoności, architektury i zastosowania systemów komputerowych wspomagania procesów biznesowych, systemów operacyjnych - [K_W4] 2. student ma podbudowaną teoretycznie szczegółową wiedzę związaną z wybranymi zagadnieniami z zakresu informatyki, takimi jak: przetwarzanie mobilne, technologie sieciowe, technologie internetowe - [K_W5]		
<b>Umiejętności:</b>		
1. student potrafi ? przy formułowaniu i rozwiązywaniu zadań inżynierskich ? integrować wiedzę z różnych obszarów informatyki (a w razie potrzeby także wiedzę z innych dyscyplin naukowych) oraz zastosować podejście systemowe, uwzględniające także aspekty pozatechniczne (socjologiczne, prawne) - [K_U10] 2. student potrafi ocenić przydatność i możliwość wykorzystania nowych osiągnięć (metod i narzędzi) oraz nowych produktów informatycznych w marketingu - [K_U13]		
<b>Kompetencje społeczne:</b>		
1. student rozumie, że w informatyce wiedza i umiejętności bardzo szybko stają się przestarzałe - [K_K1] 2. student zna przykłady i rozumie przyczyny wadliwie działających systemów informatycznych, które doprowadziły do poważnych strat finansowych, społecznych lub też do poważnej utraty zdrowia - [K_K4]		

<b>Sposoby sprawdzenia efektów kształcenia</b>	
<p>Ocena formująca:</p> <p>a) w zakresie wykładów: ? na podstawie odpowiedzi na pytania dotyczące materiału omówionego na poprzednich wykładach,</p> <p>b) w zakresie laboratoriów / ćwiczeń: ? na podstawie oceny bieżącego postępu realizacji zadań,</p> <p>Ocena podsumowująca:</p> <p>a) w zakresie wykładów weryfikowanie założonych efektów kształcenia realizowane jest przez: ? ocenę wiedzy i umiejętności wykazanych na egzaminie pisemnym o charakterze problemowym (student może korzystać z dowolnych materiałów dydaktycznych), student musi dokonać analizy problemu i dokonać wyboru odpowiednich technologii i metod ? omówienie wyników egzaminu,</p> <p>b) w zakresie laboratoriów / ćwiczeń weryfikowanie założonych efektów kształcenia realizowane jest przez: ? ocenianie ciągle, na każdych zajęciach (odpowiedzi ustne) ? premiowanie przyrostu umiejętności posługiwania się poznаныmi zasadami i metodami, ? ocenę sprawozdania przygotowywanego częściowo w trakcie zajęć, a częściowo po ich zakończeniu; ocena ta obejmuje także umiejętność pracy w zespole, ? ocenę i ?obronę? przez studenta sprawozdania z realizacji projektu,</p> <p>Uzyskiwanie punktów dodatkowych za aktywność podczas zajęć, a szczególnie za:</p> <p>? omówienia dodatkowych aspektów zagadnienia, ? efektywność zastosowania zdobytej wiedzy podczas rozwiązywania zadanego problemu, ? umiejętność współpracy w ramach zespołu praktycznie realizującego zadanie szczegółowe w laboratorium, ? uwagi związane z udoskonaleniem materiałów dydaktycznych, ? wskazywanie trudności percepcyjnych studentów umożliwiające bieżące doskonalenia procesu dydaktycznego.</p>	
<b>Treści programowe</b>	
<p>Program wykładu obejmuje następujące zagadnienia:</p> <p>zrozumienie czym proces biznesowy w realiach gospodarki elektronicznej, jakie są strategie prowadzenia biznesu w gospodarce elektronicznej, wyzwania wobec strategii IT, trendy na rynku IT, E-biznes, koszty rozwiązań informatycznych, patenty na oprogramowanie, cechy otoczenia biznesu w gospodarce elektronicznej, e-gospodarka a biznes, struktury korporacyjne, kompetencje pracowników i pracodawców w realiach gospodarki elektronicznej, outsourcing i wirtualizacja zarządzania, zasady e-gospodarki, innowacje, wprowadzanie produktu na rynek, dostosowywanie profilu działania firmy do otaczających zmiennych realiów biznesowych, istotność standardów w kontekście innowacji, zarządzanie zasobami ludzkimi, rynek wewnętrzny i zewnętrzny, programy płacowe, konstrukcja planów marketingowych i biznesowych, marketing w gospodarce elektronicznej, prowadzenie projektów informatycznych ? zasady i problemy, elementy prawne w gospodarce elektronicznej</p> <p>Zajęcia laboratoryjne prowadzone są w formie 15-godzinnych ćwiczeń, odbywających się w laboratorium, poprzedzonych 2-godzinną sesją instruktażową na początku semestru. Ćwiczenia realizowane są przez 1-lub 2 osobowe zespoły studentów. Program laboratorium obejmuje następujące zagadnienia:</p> <p>określenie wagi środowiskowej, etycznej i społecznej odpowiedzialności za powzięte decyzje, a w szczególności inicjowanie procesów biznesowych w środowisku sieciowym, tworzenie strategii i taktyk biznesowych (poziomy organizacyjny, kluczowe fazy: planowanie, zastosowanie, kontrola), etyka i odpowiedzialność społeczna, zrozumienie rynku i konsumenta, prowadzenie biznesu w świetle postępu technologicznego na przykładzie środowiska internetu, zarządzanie zasobami ludzkimi (HRM), zarządzanie relacjami z konsumentami (CRM), współczynniki środowiskowe, mikro i makroprzedsiębiorstwa, plan marketingowy i biznesowy, strategiczne procesy działania rynku mediów elektronicznych, określanie wyzwań biznesowych, tworzenie nowych produktów i usług w świetle postępu technologicznego, zarządzanie produktem i marką elektroniczną, zarządzanie i promowanie usług informatycznych,</p>	
<p><b>Literatura podstawowa:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. J. N. Baron, S. M. Kreps, Strategic Human Resources: Frameworks for General Managers, , John Wiley and sons, 2009</li> <li>2. G. Dessler, Management: Principles &amp; Practices for Tomorrow's Leaders, Prentice Hall, 2008</li> <li>3. Chase, Operations Management for Competitive Advantage, McGraw-Hill, 2006</li> </ol>	
<p><b>Literatura uzupełniająca:</b></p>	
<b>Bilans nakładu pracy przeciętnego studenta</b>	
Czynność	Czas (godz.)

1. udział w zajęciach laboratoryjnych / ćwiczeniach	15
2. przygotowanie do ćwiczeń laboratoryjnych	5
3. dokończenie (w ramach pracy własnej) sprawozdań z ćwiczeń laboratoryjnych	3
4. udział w konsultacjach związanych z realizacją procesu kształcenia, w szczególności ćwiczeń laboratoryjnych / projektu	2
5. Opracowanie studium przypadku (czas poza zajęciami laboratoryjnymi)	5
6. przygotowanie do prezentacji	3
7. udział w wykładach	30
8. zapoznanie się ze wskazaną literaturą / materiałami dydaktycznymi	10
9. przygotowanie do zaliczenia wykładów i udział w kolokwium zaliczeniowym	3
<b>Obciążenie pracą studenta</b>	
<b>forma aktywności</b>	<b>godzin</b>
<b>ECTS</b>	
Łączny nakład pracy	75
Zajęcia wymagające bezpośredniego kontaktu z nauczycielem	45
Zajęcia o charakterze praktycznym	30
	2
	1
	1