



KARTA OPISU PRZEDMIOTU - SYLABUS

Nazwa przedmiotu

Elektroniczna gospodarka

Przedmiot

Kierunek studiów

Logistyka

Studia w zakresie (specjalność)

Logistyka przedsiębiorstwa

Poziom studiów

drugiego stopnia

Forma studiów

niestacjonarne

Rok/semestr

1/1

Profil studiów

ogólnoakademicki

Język oferowanego przedmiotu

polski

Wymagalność

obligatoryjny

Liczba godzin

Wykład

10

Laboratoria

12

Inne (np. online)

Ćwiczenia

Projekty/seminaria

Liczba punktów ECTS

4

Wykładowcy

Odpowiedzialny za przedmiot/wykładowca:

dr inż. Katarzyna Ragin-Skorecka

e-mail: katarzyna.ragin-skorecka@put.poznan.pl

Wydział Inżynierii Zarządzania

ul. Jacka Rychlewskiego 2

60-965 Poznań

Odpowiedzialny za przedmiot/wykładowca:

Wymagania wstępne

Ma podstawową wiedzę z informatyki, logistyki oraz nauk o zarządzaniu

Cel przedmiotu

Studenci zapoznają się z zagadnieniami elektronicznej gospodarki oraz wykorzystują je do stworzenia sklepu internetowego

Przedmiotowe efekty uczenia się

Wiedza

1. Zna zależności odnoszące się do obszaru elektronicznej gospodarki oraz ich powiązania z logistyką [P7S_WG_01]

2. Zna obszary zastosowań elektronicznej gospodarki w obszarze logistyki i zarządzania łańcuchem dostaw [P7S_WG_05]



3. Zna szczegółowe metody, narzędzia i techniki z obszaru elektronicznej gospodarki [P7S_WK_01]
4. Zna zjawiska i współczesne trendy elektronicznej gospodarki charakterystyczne dla logistyki, jej zagadnień szczegółowych i zarządzania łańcuchem dostaw [P7S_WK_03]
5. Zna najlepsze praktyki z obszaru elektronicznej gospodarki w ramach logistyki i jej zagadnień szczegółowych [P7S_WK_04]

Umiejętności

1. Potrafi zgromadzić w oparciu o literaturę przedmiotu oraz inne źródła (w języku polskim i angielskim) i w uporządkowany sposób przedstawić informacje dotyczące problemu z obszaru elektronicznej gospodarki [P7S_UW_01, P7S_UW_02]
2. Potrafi zastosować do rozwiązania problemu mieszczącego się w ramach elektronicznej gospodarki właściwe techniki eksperymentalne i pomiarowe, informacyjno-komunikacyjne, w tym również symulację komputerową oraz łączyć interdyscyplinarną wiedzę z dziedzin wykorzystywanych do projektowania systemów logistycznych [P7S_UW_03, P7S_UO_01]
3. Potrafi dokonać krytycznej analizy rozwiązań technicznych zastosowanych w analizowanym systemie logistycznym w obszarze elektronicznej gospodarki [P7S_UW_04]
4. Potrafi ocenić przydatność i możliwość wykorzystania nowych osiągnięć związanych z elektroniczną gospodarką w zakresie logistyki i obszarów powiązanych funkcjonalnie [P7S_UW_06]
5. Potrafi dobrać, na podstawie analizy przydatności i ograniczeń w obszarze elektronicznej gospodarki, właściwe narzędzia i metody rozwiązania problemów inżynierskich właściwych dla budowy lub reorganizacji systemu logistycznego [P7S_UO_02]
6. Potrafi identyfikować zmiany wymagań, standardów, przepisów, postępu technicznego i rzeczywistości rynku pracy w odniesieniu do elektronicznej gospodarki, i na ich podstawie określać potrzeby uzupełniania wiedzy własnej i innych [P7S_UU_01]

Kompetencje społeczne

1. Dostrzega zależności przyczynowo-skutkowe w elektronicznej gospodarce w realizacji postawionych celów i dokonuje gradacji istotności alternatywnych bądź konkurencyjnych zadań w obszarze e-biznesu [P7S_KK_01]
2. Potrafi planować i zarządzać w sposób kreatywny przedsięwzięciami biznesowymi z obszaru elektronicznej gospodarki [P7S_KO_01]
3. Ma świadomość odpowiedzialności za pracę własną oraz gotowość podporządkowania się zasadom pracy w zespole i ponoszenia odpowiedzialności za wspólnie realizowane zadania w obszarze elektronicznej gospodarki [P7S_KR_01]



Metody weryfikacji efektów uczenia się i kryteria oceny

Efekty uczenia się przedstawione wyżej weryfikowane są w następujący sposób:

Wykłady: zadania problemowe do wykonania po wykładzie, test końcowy

Laboratoria: bieżąca praca na zajęciach, dokumentacja techniczno-organizacyjna sklepu internetowego, sklep internetowy postawiony na dowolnym serwerze

Treści programowe

W ramach przedmiotu zostanie przedstawiony przegląd problematyki z zakresu gospodarki elektronicznej, ze szczególnym uwzględnieniem obszaru logistyki.

Zakres zajęć obejmuje:

1. Internet, elektroniczna gospodarka
2. Systemy informatyczne w e-biznesie
3. Inżynieria wymagań, inżynieria oprogramowania w kontekście e-biznesu
4. Rozwiązania e-commerce i model rozliczeń transakcji w e-biznesie
5. Rozwiązania chmurowe
6. Marketing internetowy
7. Logistyka handlu elektronicznego - aspekty logistyczne i stworzenie sklepu internetowego

Metody dydaktyczne

Wykład - wykład informacyjny, konwersatoryjny, case study

Laboratoria - metoda laboratoryjna, metoda projektu, burza mózgów, metoda projektu, metoda demonstracji

Literatura

Podstawowa

1. Borucki A. (2012). E-Biznes. Wydawnictwo Politechniki Poznańskiej. Poznań.
2. Szpringer W. (2012). Innowacyjne modele e-biznesu. Difin. Warszawa.
3. Ragin-Skorecka K., Nowak F. (2016). Information Is The Key In Optimization of Transport Processes. Information Systems In Management. Vol. 5, no. 2, p. 227-236
4. Ragin-Skorecka K., Urbaniak J. (2014). Zarządzanie projektami informatycznymi - studium przypadku. w: Trzcieliński S., Zaborowski T. (red.) Licentia poetica zarządzania, III Szkoła Naukowa Zarządzania, monografia. Poznań, s. 59 - 75.



5. Kolbusz E., Olejniczak W., Szyjewski Z. (2005). Inżynieria systemów informatycznych w e-gospodarce. PWE. Warszawa.

Uzupełniająca

1. Dąbrowska A., Janoś-Kresło M., Wódkowski A. (2009). E-usługi a społeczeństwo informacyjne. Difin. Warszawa.

2. Szpringer W. (2005). Prowadzenie działalności gospodarczej w Internecie. Difin. Warszawa.

3. Olszak C.M., Ziemia E. (2007). Strategie i modele gospodarki elektronicznej. PWN. Warszawa.

Bilans nakładu pracy przeciętnego studenta

	Godzin	ECTS
Łączny nakład pracy	100	4,0
Zajęcia wymagające bezpośredniego kontaktu z nauczycielem	22	1,5
Praca własna studenta (studia literaturowe, przygotowanie do zajęć laboratoryjnych, przygotowanie do zaliczenia, wykonanie zadań problemowych, wykonanie sklepu internetowego oraz jego dokumentacji) ¹	78	2,5

¹ niepotrzebne skreślić lub dopisać inne czynności