



KARTA OPISU PRZEDMIOTU - SYLABUS

Nazwa przedmiotu

Zastosowania Internetu w biznesie [N2Inf1-IWPB>ZIB]

Przedmiot

Kierunek studiów
Informatyka

Rok/Semestr
1/2

Studia w zakresie (specjalność)
Informatyka w procesach biznesowych

Profil studiów
ogólnoakademicki

Poziom studiów
drugiego stopnia

Język oferowanego przedmiotu
polski

Forma studiów
niestacjonarne

Wymagalność
obligatoryjny

Liczba godzin

Wykład
16

Laboratorium
16

Inne
0

Ćwiczenia
0

Projekty/seminaria
0

Liczba punktów ECTS

4,00

Koordynatorzy

dr hab. inż. Rafał Różycki prof. PP
rafal.rozycki@put.poznan.pl

mgr inż. Mateusz Leszek
mateusz.leszek@put.poznan.pl

Wykładowcy

Wymagania wstępne

Student rozpoczynający ten przedmiot powinien posiadać podstawową wiedzę z zakresu zasad funkcjonowania sieci Internet oraz tzw. social media. Powinien posiadać umiejętność tworzenia statycznych witryn internetowych (HTML). Powinien posiadać umiejętność pozyskiwania informacji ze wskazanych źródeł (w tym anglojęzycznych – na podstawowym poziomie znajomości języka). Powinien również rozumieć konieczność poszerzania swoich kompetencji / mieć gotowość 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.

Cel przedmiotu

1. Przekazanie studentom wiedzy na temat możliwych zastosowań sieci Internet w działalności biznesowej małych i średnich przedsiębiorstw. 2. Rozwijanie u studentów umiejętności kreatywnego a zarazem krytycznego podejścia do wykorzystania zasobów Internetu. 3. Kształtowanie u studentów umiejętności wykorzystania darmowych narzędzi internetowych wspomagających funkcjonowanie własnej działalności.

Przedmiotowe efekty uczenia się

Wiedza:

- ma uporządkowaną i podbudowaną teoretycznie wiedzę ogólną związaną z zastosowaniami Internetu w biznesie (K2st_W2)
- ma zaawansowaną wiedzę szczegółową dotyczącą zastosowania Internetu w biznesie (K2st_W3)
- ma uporządkowaną, podbudowaną teoretycznie wiedzę ogólną w zakresie funkcjonowania sieci Internet (K2st_W4)
- ma podbudowaną teoretycznie szczegółową wiedzę związaną z wybranymi zagadnieniami z zakresu informatyki, takimi jak: podpis elektroniczny, wykorzystywanie chmur obliczeniowych (K2st_W5)
- ma wiedzę o trendach rozwojowych i najistotniejszych nowych osiągnięciach w informatyce i w wybranych pokrewnych dyscyplinach naukowych (K2st_W6)

Umiejętności:

- potrafi pozyskiwać informacje z literatury oraz innych źródeł (w języku ojczystym i angielskim), integrować je, dokonywać ich interpretacji i krytycznej oceny, wyciągać wnioski oraz formułować i wyczerpująco uzasadniać opinie (K2st_U1)
- potrafi wykorzystać do formułowania i rozwiązywania zadań inżynierskich i prostych problemów badawczych metody analityczne, symulacyjne oraz eksperymentalne (K2st_U4)
- potrafi określić kierunki dalszego uczenia się i zrealizować proces samokształcenia (K2st_U5)
- potrafi ocenić przydatność i możliwość wykorzystania nowych osiągnięć (metod i narzędzi) oraz nowych produktów informatycznych (K2st_U6)
- potrafi współdziałać w zespole, przyjmując w nim różne role (K2st_U15)
- potrafi określić kierunki dalszego uczenia się i zrealizować proces samokształcenia, w tym innych osób (K2st_U16)

Kompetencje społeczne:

- rozumie, że w informatyce wiedza i umiejętności bardzo szybko stają się przestarzałe (K2st_K1)
- rozumie znaczenie wykorzystywania najnowszej wiedzy z zakresu informatyki w rozwiązywaniu problemów badawczych i praktycznych (K2st_K2)

Metody weryfikacji efektów uczenia się i kryteria oceny

Efekty uczenia się przedstawione wyżej weryfikowane są w następujący sposób:

Ocena formująca:

a) w zakresie wykładów:

- na podstawie zaangażowania w dyskusję prowadzoną w ramach wykładu,

b) w zakresie laboratoriów:

- na podstawie oceny realizacji poszczególnych zadań,

Ocena podsumowująca:

a) w zakresie wykładów weryfikowanie założonych efektów kształcenia realizowane jest przez:

- ocenę wiedzy i umiejętności wykazanych na sprawdzianie, który składa się z kilku pytań testowych zamkniętych (możliwe wielokrotnego wyboru) oraz kilku otwartych o charakterze problemowym. Do zaliczenia testu niezbędne jest zdobycie co najmniej połowy z możliwej do zdobycia liczby punktów,
- omówienie wyników testu,

b) w zakresie laboratoriów weryfikowanie założonych efektów kształcenia realizowane jest przez:

- ocenę wiedzy i umiejętności na podstawie realizowanych zadań laboratoryjnych,

Uzyskiwanie punktów dodatkowych za aktywność podczas zajęć, a szczególnie za:

- zaproponowanie własnych przykładów praktycznych zastosowań Internetu w biznesie,
- efektywność zastosowania zdobytej wiedzy podczas rozwiązywania zadanego problemu,
- uwagi związane z udoskonaleniem materiałów dydaktycznych,
- pomoc w zrozumieniu prezentowanego materiału dydaktycznego pozostałym studentom.

Treści programowe

Program przedmiotu zakłada omówienie zasad działania współczesnego Internetu oraz social mediów, w tym jego zasobów i narzędzi, celem wykorzystania go do budowania własnej marki procesów biznesowych takich jak: tworzenie witryn firm oraz własnego portfolio, pozycjonowanie treści oraz zaawansowane wyszukiwanie, marketing internetowy, narzędzia wykorzystujące technologię AI, najpopularniejsze protokoły sieciowe warstwy aplikacji i ich zastosowanie.

Tematyka zajęć

Program wykładu obejmuje następujące zagadnienia:

- metody i narzędzia do tworzenia stron internetowych.
- promocja w Internecie, w tym wybrane aspekty pozycjonowania stron,
- programy reklamowe w Internecie (Google Adwords).
- wspomaganie pracy zdalnej w rozproszonych zespołach: systemy komunikacji grupowej, oprogramowanie przejmowania kontroli nad pulpitem użytkownika, systemy zarządzania dokumentami, zarządzanie projektami, monitoring pracowników.
- wybrane serwisy GIS (Systemy informacji geograficznej) i ich zastosowanie w biznesie.
- handel elektroniczny, bankowość elektroniczna (rodzaje, możliwości, zagrożenia), płatności elektroniczne (typy płatności, sposób realizacji),

Zajęcia laboratoryjne realizowane są przez studentów samodzielnie. Program laboratorium obejmuje następujące zagadnienia:

- tworzenie przykładowej strony internetowej przy użyciu CMS,
- podstawowe metody i narzędzia do pozycjonowania treści w Internecie,
- zarządzanie projektami i definiowanie procesów biznesowych,
- własny hosting oraz wykorzystanie podstawowych usług sieciowych,
- materiały marketingowe oparte na narzędziach AI.

Metody dydaktyczne

1. wykład: prezentacja multimedialna, dyskusja, demonstracja wykorzystania dostępnych narzędzi.
2. zajęcia laboratoryjne: praktyczne wykorzystywanie omawianych na wykładach narzędzi m.in. poprzez zastosowanie ich w tworzonej witrynie internetowej.

Literatura

Podstawowa

1. Holik I., Prawne i praktyczne aspekty podpisu elektronicznego, Promotor, 2007
2. Lubasz D., Handel elektroniczny. Bariery prawne, Lexis Nexis, 2013.

Uzupełniająca

1. Polański P., Prawo Internetu. Zbiór aktów prawnych, C.H.Beck, 2013.
2. Szczepaniak M., Wzorce wyszukiwania. Projektowanie nowoczesnych wyszukiwarek, Helion, 2011.

Bilans nakładu pracy przeciętnego studenta

	Godzin	ECTS
Łączny nakład pracy	100	4,00
Zajęcia wymagające bezpośredniego kontaktu z nauczycielem	32	1,50
Praca własna studenta (studia literaturowe, przygotowanie do zajęć laboratoryjnych/ćwiczeń, przygotowanie do kolokwium/egzaminu, wykonanie projektu)	68	2,50