



KARTA OPISU PRZEDMIOTU - SYLABUS

Nazwa przedmiotu

Organizacja usług komercyjnych w Internecie [N2Inf1-ZTI>OUKI]

Przedmiot

Kierunek studiów
Informatyka

Rok/Semestr
1/2

Studia w zakresie (specjalność)
Zaawansowane technologie internetowe

Profil studiów
ogólnoakademicki

Poziom studiów
drugiego stopnia

Język oferowanego przedmiotu
polski

Forma studiów
niestacjonarne

Wymagalność
obligatoryjny

Liczba godzin

Wykład
16

Laboratorium
18

Inne
0

Ćwiczenia
0

Projekty/seminaria
0

Liczba punktów ECTS

5,00

Koordynatorzy

dr inż. Andrzej Urbański
andrzej.urbanski@put.poznan.pl

Wykładowcy

Wymagania wstępne

Efekty kształcenia ze studiów I stopnia zdefiniowane w Uchwale Senatu PP, a szczególnie efekty K_W1 2, K_W4, K_W6-15, K_U1-2, K_U4, K_U7-8, K_U14-20, K_U22-23, K_U26, K_K1-9, weryfikowane w procesie rekrutacji na studia 2 stopnia – efekty te prezentowane są w serwisie internetowym wydziału www.fc.put.poznan.pl. W zakresie wiedzy, student powinien posiadać podstawową wiedzę z zakresu programowania, techniki oraz technologii wykorzystywanych w budowie aplikacji internetowych, sieci komputerowych oraz baz danych. Student również powinien posiadać umiejętności rozwiązywania podstawowych problemów z zakresu algorytmiki, optymalizacji kodu programu, pracy z bibliotekami zewnętrznymi, budowy prostych stron internetowych. Wskazany byłaby chęć i dążenie do poszerzania swojej wiedzy i kompetencji. 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

Przedmiotowe efekty uczenia się

Wiedza:

W wyniku przeprowadzonych zajęć student:

1. ma uporządkowaną, podbudowaną teoretycznie wiedzę ogólną w zakresie technologii sieciowych i aplikacji internetowych
2. ma podbudowaną teoretycznie szczegółową wiedzę związaną z wybranymi zagadnieniami z zakresu informatyki, takimi jak: programowanie obiektowe, MVC, projektowanie aplikacji internetowych związanych z e-commerce, projektowanie baz danych dla aplikacji internetowych
3. ma wiedzę o trendach rozwojowych i najistotniejszych nowych osiągnięciach w informatyce i w wybranych pokrewnych dyscyplinach naukowych – technologie wykorzystywane do budowy aplikacji internetowych oraz mobilnych.
4. ma podstawową wiedzę o cyklu życia systemów informatycznych e-commerce, w szczególności technologii wykorzystywanych w Internecie tj. HTML, CSS, JavaScript, PHP.
5. zna podstawowe metody, techniki i narzędzia stosowane przy rozwiązywaniu złożonych zadań inżynierskich z zakresu systemów e-commerce.

Umiejętności:

W wyniku przeprowadzonych zajęć student powinien wykazać się umiejętnościami w zakresie (student będzie potrafił):

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;
2. potrafi określić kierunki dalszego uczenia się i zrealizować proces samokształcenia.
3. potrafi wykorzystać do formułowania i rozwiązywania zadań inżynierskich i prostych problemów badawczych, skupiających się wokół systemów e-commerce, metody analityczne, symulacyjne oraz eksperymentalne (takie jak: oszacowanie liczby odwiedzin serwisu, oszacowanie obciążenia serwera zapytaniami sql, ocenę optymalizacji serwisu internetowego itp.); potrafi wykorzystać wspomniane metody do poprawnego zaprojektowania i zaimplementowania wydajnych mechanizmów wykorzystywanych w budowanych aplikacjach internetowych;
4. 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.
5. potrafi formułować i testować hipotezy związane z problemami inżynierskimi i prostymi problemami badawczymi dotyczącymi poruszanych na zajęciach zagadnień
6. potrafi ocenić przydatność i możliwość wykorzystania nowych osiągnięć (metod i narzędzi) oraz nowych produktów informatycznych.

Kompetencje społeczne:

W wyniku przeprowadzonych zajęć student zdobędzie wymienione niżej kompetencje. Zaliczenie przedmiotu oznacza, że student:

1. rozumie, że w informatyce wiedza i umiejętności bardzo szybko stają się przestarzałe.
2. zna przykłady i rozumie przyczyny wadliwie działających systemów informatycznych, które doprowadziły do poważnych strat finansowych, wizerunkowych lub społecznych.
3. potrafi odpowiednio określić priorytety służące realizacji określonego przez siebie lub innych zadania.

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 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.

Tematyka zajęć

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. Część wymienionych wyżej treści programowych realizowana jest w ramach pracy własnej studenta.

Metody dydaktyczne

wykład: prezentacja multimedialna, prezentacja ilustrowana przykładami podawanymi na tablicy, rozwiązywanie zadań, pokaz multimedialny, demonstracja.
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, 2011
Uzupełniająca

1. Agile Web Application Development with Yii 1.1 and PHP5, Jeffrey Winesett, Packt Publishing, Birmingham, 2010

Bilans nakładu pracy przeciętnego studenta

	Godzin	ECTS
Łączny nakład pracy	125	5,00
Zajęcia wymagające bezpośredniego kontaktu z nauczycielem	36	1,50
Praca własna studenta (studia literaturowe, przygotowanie do zajęć laboratoryjnych/ćwiczeń, przygotowanie do kolokwium/egzaminu, wykonanie projektu)	89	3,50