



## KARTA OPISU PRZEDMIOTU - SYLABUS

Nazwa przedmiotu

Elektroniczna gospodarka

		Przedmiot
Kierunek studiów		Rok/semestr
Logistyka		1/1
Studia w zakresie (specjalność)		Profil studiów
Logistyka łańcuchów dostaw		ogólnoakademicki
Poziom studiów		Język oferowanego przedmiotu
drugiego stopnia		polski
Forma studiów		Wymagalność
stacjonarne		obligatoryjny

		Liczba godzin
Wykład	Laboratoria	Inne (np. online)
15	30	
Ćwiczenia	Projekty/seminaria	

### Liczba punktów ECTS

4

		Wykładowcy
Odpowiedzialny za przedmiot/wykładowca:		Odpowiedzialny za przedmiot/wykładowca:
dr inż. Katarzyna Ragin-Skorecka		
e-mail: katarzyna.ragin-skorecka@put.poznan.pl		
Wydział Inżynierii Zarządzania		
ul. J. Rychlewskiego 2, 60-965 Poznań		

### 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 (4 zadania po 15 pkt.), test końcowy (40 pkt.); próg zaliczeniowy: 50%

Laboratoria: zadania na zajęciach, dokumentacja techniczno-organizacyjna sklepu internetowego, sklep internetowy postawiony na dowolnym serwerze (1 zadanie - 50 pkt., 8 zadań - 5 pkt., 1 zadanie - 10 pkt.); próg zaliczeniowy: 50%

### **Treści programowe**

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

Zakres wykładów obejmuje: Internet, elektroniczna gospodarka; Systemy informatyczne w e-biznesie; Inżynieria wymagań, inżynieria oprogramowania w kontekście e-biznesu; Rozwiązania chmurowe; Marketing internetowy

Zakres laboratoriów obejmuje: Logistyka handlu elektronicznego - aspekty logistyczne, prawne, biznesowe 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. Szpringer W. (2012). Innowacyjne modele e-biznesu. Difin. Warszawa.
2. 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
3. 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.
4. Kolbusz E., Olejniczak W., Szyjewski Z. (2005). Inżynieria systemów informatycznych w e-gospodarce. PWE. Warszawa.

Uzupelniająca

1. Dąbrowska A., Janoś-Kreśło M., Wódkowski A. (2009). E-usługi a społeczeństwo informacyjne. Difin. Warszawa.
2. 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	45	1,5
Praca własna studenta (studia literaturowe, przygotowanie do zajęć laboratoryjnych, przygotowanie do zaliczenia, wykonanie zadań problemowych, wykonanie sklepu internetowego oraz jego dokumentacji) <sup>1</sup>	55	2,5

<sup>1</sup> niepotrzebne skreślić lub dopisać inne czynności