

KARTA MODUŁU KSZTAŁCENIA ROK AKADEMICKI 2020/2021

EKONOMIA PIERWSZY STOPIEŃ

1 Nazwa modułu kształcenia

HANDEL ELEKTRONICZNY

2 Nazwa jednostki prowadzącej moduł

WYDZIAŁ NAUK EKONOMICZNYCH
ZAKŁAD EKONOMII

3 Kod modułu

4 Grupa treści kształcenia

Treści kierunkowe

5 Typ modułu

Fakultatywny

6 Poziom studiów

Pierwszy stopień

7 Liczba punktów ECTS

3

8 Poziom przedmiotu

Średnio-zaawansowany

9 Rok studiów, se-
mestr

III rok, semestr V - zi-
mowy

10 Liczba godzin w semestrze

Wyk.

Ćw.

Lab.

Sem.

Proj.

11 Liczba godzin w tygodniu

Wyk.

Ćw.

Lab.

Sem.

Proj.

studia stacjonarne

15

15

1

1

12 Język wykładowy: polski

13 Wykładowca (wykładowcy)

Mariusz Pyra, dr

14 Wymagania wstępne

1. Zaliczony moduł „Technologia informacyjna”.

2. Rozumienie podstawowych kategorii ekonomicznych.

15 Cele przedmiotu

C1 Zapoznanie z podstawowymi pojęciami związanymi z e-biznesem.

C2 Wykształcenie umiejętności kreacji witryn internetowych.

C3 Wyposażenie studentów w wiedzę dot. wybranych narzędzi e-handlu i ich zastosowania.

16 Efekty kształcenia w zakresie wiedzy, umiejętności i kompetencji społecznych

nr	student, który zaliczył przedmiot, potrafi:	odniesienie do celów przedmiotu
----	---	---------------------------------

WIEDZA

EK01	Definiować podstawowe pojęcia e-biznesu.	C1
------	--	----

UMIEJĘTNOŚCI

EK02	Wykonać projekt witryny internetowej dowolnej organizacji z wykorzystaniem aplikacji internetowych.	C2
------	---	----

KOMPETENCJE

EK03	Pracować w grupie wykorzystując wybrane narzędzia e-handlu.	C3
------	---	----

17 Treści programowe

	forma zajęć - wykłady	liczba godzin S	liczba godzin NS	odniesienie do efektów kształcenia dla przedmiotu
W1	Przedmiot, istota i rola e-biznesu.	2		EK01
W2	Społeczeństwo informacyjne.	2		EK01
W3	Infrastruktura technologiczna elektronicznej gospodarki – Internet, intranet, ekstranet.	2		EK01
W4	Elektroniczny system wymiany dokumentów. Zalety i wady e-biznesu. Rynek elektroniczny w Polsce i na świecie.	3		EK03

W5	Elektroniczne systemy logistyczne.	2	EK03
W6	Marketing w sieci i rola Internetu w promocji.	2	EK03
W7	E-bankowość. Finanse w gospodarce elektronicznej.	2	EK03
suma godzin		15	
forma zajęć - ćwiczenia		liczba godzin S	liczba godzin NS
ĆW1	Wprowadzanie do handlu elektronicznego. Zakładanie sklepu internetowego. Użyteczność biznesowych aplikacji WWW. Użyteczne narzędzia.	2	EK03, EK03
ĆW2	Sklepy internetowe. Kategorie sklepów. Porównywanie cen towarów. Formy płatności. Internetowe zakupy grupowe.	2	EK02, EK03
ĆW3	Jakość użytkowa internetowego serwisu biznesowego – studium przypadku.	2	EK02, EK03
ĆW4	Praktyczne opracowanie witryny internetowej sklepu/zakładu usługowego z wykorzystaniem aplikacji internetowych.	9	EK02
suma godzin		15	

18 Narzędzia/metody dydaktyczne

1. Wytyczne do projektu
2. Metoda podająca – wykład problemowy
3. Metoda poszukująca – ćwiczeniowo-praktyczna – metoda projektu

19 Sposoby oceny (F – formująca, P – podsumowująca)

- F1. Prezentacja multimedialna
- F2. Wybrane etapy projektu – postęp w realizacji
- P1. Projekt witryny internetowej dowolnej organizacji
- P2. Pisemne kolokwium zaliczeniowe

20 Obciążenie pracą studenta

forma aktywności	średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności	
	S	NS
Godziny kontaktowe z nauczycielem	40	
Przygotowanie się do zajęć	10	
Przygotowanie do zaliczenia	10	
Przygotowanie projektu	15	
SUMA	75	
SUMARYCZNA LICZBA PUNKTÓW ECTS DLA PRZEDMIOTU	3	

21 Literatura podstawowa i uzupełniająca

Literatura podstawowa:

1. Ejtminowicz T., Engelmann M. i inni: Technologia w e-commerce : teoria i praktyka : poradnik menedżera, Helion, Gliwice 2013.
2. Hejduk I.: Przedsiębiorczość nowych mediów: analiza modeli biznesowych firm internetowych, SGH, Warszawa 2013.

Literatura uzupełniająca:

1. Cendrowska B.: E-marketing dla małych i średnich przedsiębiorstw, CeDeWu, Warszawa 2014.
2. Mąciak R.: Wpływ technologii informacyjnych i komunikacyjnych na zachowania konsumentów: studium empiryczne, UMCS, Lublin 2011.

22 Kryteria oceny *

nr efektu	na ocenę 2 (ndst)	na ocenę 3 (dst)	na ocenę 4 (db)	na ocenę 5 (bdb)
EK01	Student nie wykazuje znajomości podstawowych pojęć e-biznesu.	Student wykazuje znajomość zaledwie kilku podstawowych pojęć e-biznesu.	Student wykazuje znajomość większości podstawowych pojęć e-biznesu.	Student wykazuje znajomość wszystkich podstawowych pojęć e-biznesu.
EK02	Student nie potrafi wykonać projektu witryny internetowej sklepu/zakładu usługowego z wykorzystaniem aplikacji internetowych.	Student potrafi wykonać projekt witryny internetowej sklepu/zakładu usługowego z wykorzystaniem aplikacji internetowych z pomocą nauczyciela.	Student potrafi wykonać bardzo prosty projekt witryny internetowej sklepu/zakładu usługowego z wykorzystaniem aplikacji internetowych.	Student potrafi wykonać złożony projekt witryny internetowej sklepu/zakładu usługowego z wykorzystaniem aplikacji internetowych.
EK03	Student nie potrafi opisać żadnych narzędzi e-handlu.	Student potrafi opisać niektóre narzędzia e-handlu i podać ich zastosowanie z pomocą nauczyciela.	Student potrafi opisać większość narzędzi e-handlu i podać ich zastosowanie z pomocą nauczyciela.	Student potrafi opisać wszystkie narzędzia e-handlu i podać ich zastosowanie samodzielnie.

Tabela podsumowująca

Efekt kształcenia	Odniesienie danego efektu do efektów zdefiniowanych dla całego programu („kierunkowych”)	Cele przedmiotu	Treści programowe	Narzędzia/metody dydaktyczne	Sposób oceny
EK01	K_W06, KW12, KW13, K_W17, K_W21, K_W23	C1	W1-3	2	F1, P2
EK02	K_U03, K_U07, K_U08, K_U16, K_U18, K_U22	C2	ĆW2-4	1,3	F2, P1
EK03	K_K02, K_K03, K_K05, K_K06	C3	W4-7, ĆW1-3	1,3	F2, P1