

**karta przedmiotu**

1. Podstawowe informacje o przedmiocie

|  |  |
| --- | --- |
| Nazwa przedmiotu | e-Commerce Linii lotniczych i Lotnisk |
| Rocznik studiów | 2022/2023 |
| Kolegium | Zarządzania |
| Kierunek studiów | Zarządzanie |
| Poziom kształcenia | Studia drugiego stopnia |
| Profil kształcenia | praktyczny |
| Specjalność | GAM |
| Osoba odpowiedzialna | dr inż. Jacek Jakieła |
| Studia w języku angielskim | |

1. Wymagania wstępne (wynikające z następstwa przedmiotów)

|  |
| --- |
| - |

1. Efekty uczenia się i sposób realizacji zajęć
   1. Cele przedmiotu

|  |  |
| --- | --- |
| C1 | Zapoznanie z bazą pojęciową dziedziny biznesu elektronicznego, oraz innowacyjnymi pomysłami na prowadzenie działalności on-line w obszarze linii lotniczych i lotnisk. |
| C2 | Wprowadzenie w zagadnienia planowania, organizacji i realizacji przedsięwzięć internetowych z wykorzystaniem scenariusza tworzenia internetowych modeli biznesowych. |
| C3 | Ukształtowanie umiejętności w zakresie przygotowywania specyfikacji internetowych modeli biznesowych zawierającej szczegółową charakterystykę najważniejszych elementów rozwiązania biznesu elektronicznego. |
| C4 | Ukształtowanie umiejętności projektowania systemów biznesu elektronicznego z uwzględnieniem dobrych praktyk w zakresie *User Experience*. |

* 1. Przedmiotowe efekty uczenia się, z podziałem na wiedzę, umiejętności i kompetencje, wraz z odniesieniem do efektów uczenia się dla kierunku i obszaru (obszarów)

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Lp. | Opis przedmiotowych efektów uczenia się | Odniesienie do efektów  uczenia się dla kierunku |
| Po zaliczeniu przedmiotu student w zakresie **wiedzy** potrafi | | |
| P\_W01 | wyjaśnić zasady planowania i organizacji systemów biznesu elektronicznego z wykorzystaniem pojęć dziedzinowych dotyczących podstawowych elementów składowych internetowych modeli biznesowych oraz zasad projektowania skoncentrowanego na użytkowniku | K\_W09 |
| Po zaliczeniu przedmiotu student w zakresie **umiejętności** potrafi | | |
| P\_U01 | przeprowadzić dekompozycję systemu biznesu elektronicznego działającego on-line i poddać krytycznej analizie decyzje projektowe podjęte przez twórców rozwiązania w odniesieniu do wyodrębnionych elementów oraz zasad *User Experience* | K\_U01 |
| P\_U02 | utworzyć kompletną specyfikację przedsięwzięcia biznesu elektronicznego dla linii lotniczej lub lotniska oraz prototyp internetowego modelu biznesowego z uwzględnieniem zasad projektowania skoncentrowanego na użytkowniku | K\_U12  K\_U13 |

* 1. Formy zajęć dydaktycznych oraz wymiar godzin i punktów ECTS

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Studia stacjonarne (ST) | | | | | | | |
| W | K | Ćw | L | ZP | P | eL | ECTS |
| - | - | 15 | - | - | - | - | 2 |

* 1. Metody realizacji zajęć dydaktycznych

|  |  |
| --- | --- |
| Formy zajęć | Metoda realizacji |
| Ćwiczenia | Ćwiczenia są realizowane metodami aktywnymi, z wykorzystaniem odpowiednio dobranych zadań projektowych. Każde zadanie kładzie nacisk na określony aspekt działalności w Internecie. Studenci pracują w grupach. Przy rozwiązywaniu niektórych zadań wykorzystywane są techniki kreatywnego rozwiązywania problemów oraz myślenia wizualnego (burza mózgów, projekt opakowania, kanwy modelu biznesowego oraz propozycji wartości, projekt person). Po zakończeniu pracy nad zadaniem wyniki są prezentowane na forum grupy i oceniane przez prowadzącego. |

* 1. Treści kształcenia (oddzielnie dla każdej formy zajęć)

Ćwiczenia

|  |  |
| --- | --- |
| Lp. | Treści kształcenia realizowane w ramach ćwiczeń |
| Ćw1 | Analiza studium przypadku pokazującego proces wyboru pomysłu na e-biznes oraz opracowanie przemowy windowej, projektu opakowania, misji oraz wizji przedsięwzięcia internetowego związanego z liniami lotniczymi oraz lotniskami. |
| Ćw2 | Opracowanie kanwy modelu biznesowego. |
| Ćw3 | Projekt person dla głównych grup klientów. |
| Ćw4 | Utworzenie kanwy propozycji wartości oraz przygotowanie architektury oferty. |
| Ćw5 | Zaplanowanie modelu generowania przychodów, zawierającego mechanizmy wyceny oraz modele źródeł przychodów. |
| Ćw6 | Zaprojektowanie sieci wartości dla przedsięwzięcia. |
| Ćw7 | Opracowanie prototypu rozwiązania w formie systemu webowego. |

* 1. Korelacja pomiędzy efektami uczenia się, celami przedmiotu, a treściami kształcenia

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Efekt uczenia się | Cele przedmiotu | Treści kształcenia |
| PW01 | C1, C2 | Ćw1-Ćw7 |
| PU01 | C3, C4 | Ćw1-Ćw7 |
| PU02 | C3, C4 | Ćw1-Ćw7 |

* 1. Metody weryfikacji efektów uczenia się (w odniesieniu do poszczególnych efektów)

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Efekt uczenia się | Metoda oceny | Forma zajęć, w ramach której następuje weryfikacja efektu |
| P\_W01 | Zaliczenie ustne. Pytania otwarte i problemowe dotyczące pojęć związanych z dziedziną biznesu elektronicznego, planowaniem, organizacją i realizacją przedsięwzięć internetowych. | Ćwiczenia |
| P\_U01, P\_U02 | Bieżąca ocena zaprezentowanych wyników rozwiązywania zadań grupowych realizowanych podczas ćwiczeń. | Ćwiczenia |

* 1. Kryteria oceny stopnia osiągnięcia efektów uczenia się

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Efekt  uczenia się | Na ocenę 2  student nie potrafi | Na ocenę 3  student potrafi | Na ocenę 4  student potrafi | Na ocenę 5  student potrafi |
| P\_W01 | wyjaśnić podstawowych pojęć związanych z dziedziną biznesu elektronicznego | wyjaśnić podstawowe pojęcia związane z dziedziną biznesu elektronicznego | wymienić i omówić rolę oraz przeznaczenie podstawowych elementów składowych przedsięwzięcia internetowego | szczegółowo wyjaśnić dobre praktyki planowania, organizacji i realizacji przedsięwzięć internetowych |
| P\_U01 | przeprowadzić dekompozycji prostego rozwiązania biznesu elektronicznego w oparciu o strukturę internetowego modelu biznesowego oraz wyjaśnić roli każdego ze zidentyfikowanych elementów | przeprowadzić dekompozycję prostego rozwiązania biznesu elektronicznego w oparciu o strukturę internetowego modelu biznesowego oraz wyjaśnić rolę każdego ze zidentyfikowanych elementów | krytycznie ocenić decyzje projektowe podjęte przez twórców analizowanego przedsięwzięcia internetowego | zaproponować możliwe ulepszenia internetowego modelu biznesowego w zakresie jego struktury oraz funkcjonalności |
| P\_U02 | opracować szkieletu specyfikacji dla internetowego modelu biznesowego | opracować szkielet specyfikacji dla internetowego modelu biznesowego | opracować pełną specyfikację przedsięwzięcia internetowego oraz zaprojektować prosty prototyp | opracować wysokiej jakości, interaktywny prototyp internetowego modelu biznesowego w oparciu o zasady projektowania skoncentrowanego na użytkowniku |

* 1. Literatura

|  |
| --- |
| Literatura podstawowa |
| Turban E. King D., Viehland D., Lee J.: *Electronic commerce. A managerial perspective*, Prentice-Hall, wyd. 2005 lub nowsze. |
| Laudon K., Traver C. G.: *E-commerce: business, technology, society,* Addison Wesley, wyd 2007 lub nowsze. |
| Krug S.: *Don't Make Me Think: A Common Sense Approach to Web Usability,* 2nd Edition. New Riders Press, 2005 lub nowsze. |

|  |
| --- |
| Literatura uzupełniająca |
| Krug S.: *Rocket Surgery Made Easy: The Do-It-Yourself Guide to Finding and Fixing Usability Problems*. New Riders Press, 2009. |

1. Nakład pracy studenta - bilans punktów ECTS

|  |  |
| --- | --- |
| **Rodzaje aktywności** | **Obciążenie studenta** |
| Udział w C (UB) | 15h |
| Konsultacje do C (UB) | 6h |
| Samodzielne przygotowanie się do C, w tym przygotowanie do zaliczenia | 33h |
| **Sumaryczne obciążenie pracą studenta** | **54h** |
| **Punkty ECTS za przedmiot** | **2 ECTS** |
| **Punkty ECTS za zajęcia prowadzone z bezpośrednim udziałem nauczycieli i studentów (UB)** | **1 ECTS** |
| **Punkty ECTS za zajęcia kształtujące umiejętności praktyczne (PZ)** | **2 ECTS** |