**Nazwa przedmiotu:**

Modele biznesowe gospodarki cyfrowej

**Koordynator przedmiotu:**

dr inż. Artur Gąsiorkiewicz

**Status przedmiotu:**

Fakultatywny ograniczonego wyboru

**Poziom kształcenia:**

Studia II stopnia

**Program:**

Zarządzanie i Inżynieria Produkcji

**Grupa przedmiotów:**

Z3 - Gospodarka cyfrowa

**Kod przedmiotu:**

6P2Z3

**Semestr nominalny:**

4 / rok ak. 2016/2017

**Liczba punktów ECTS:**

3

**Liczba godzin pracy studenta związanych z osiągnięciem efektów uczenia się:**

75h (3 ECTS):
20h (ćwiczenia) + 2h (konsultacje) + 3h (udział w e-konsultacjach) + 20h (przygotowanie teoretyczne do realizacji ćwiczeń) + 20h (zadanie projektowe) + 10h (przygotowanie do kolokwium)

**Liczba punktów ECTS na zajęciach wymagających bezpośredniego udziału nauczycieli akademickich:**

1 ECTS:
20h (ćwiczenia) + 2h (konsultacje) + 3h (e-konsultacje) = 25h

**Język prowadzenia zajęć:**

polski

**Liczba punktów ECTS, którą student uzyskuje w ramach zajęć o charakterze praktycznym:**

1,8 ECTS:
20h (ćwiczenia) + 2h (konsultacje) + 3h (udział w e-konsultacjach) + 20h (zadanie projektowe) = 45h

**Formy zajęć i ich wymiar w semestrze:**

|  |  |
| --- | --- |
| Wykład:  | 0h |
| Ćwiczenia:  | 300h |
| Laboratorium:  | 0h |
| Projekt:  | 0h |
| Lekcje komputerowe:  | 0h |

**Wymagania wstępne:**

znajomość zagadnień wirtualizacji działalności gospodarczej, znajomość podstaw e-biznesu, znajomość technologii internetowych

**Limit liczby studentów:**

od 15 do 30 (ćwiczenia)

**Cel przedmiotu:**

Celem przedmiotu jest, aby po jego zaliczeniu student:
- posiadał podstawową wiedzę w zakresie klasyfikacji i budowy modeli biznesowych gospodarki cyfrowej i ich związku z procesem wirtualizacji działalności gospodarczej,
- potrafił formułować oraz kierować strategią rozwoju IT w przedsiębiorstwie w związku z implementacją określonych modeli biznesowych gospodarki cyfrowej,
- rozumiał potrzebę aktualizacji i poszerzania wiedzy w zakresie modeli biznesowych gospodarki cyfrowej, w związku z dynamicznym rozwojem technologii teleinformatycznych i zmianami zachodzącymi na rynku elektronicznym

**Treści kształcenia:**

1) Istota modeli biznesowych gospodarki cyfrowej. 2) Wpływ wirtualizacji działalności gospodarczej na rozwój modeli biznesowych gospodarki cyfrowej. 3) Zmiany na rynku globalnym wynikające z rozwoju modeli biznesu gospodarki cyfrowej. 4) Innowacyjność jako czynnik rozwoju modeli biznesowych gospodarki cyfrowej. 5) Rynek wirtualny i zmiany zachodzące na nim. 6) Relacje między podmiotami rynku elektronicznego. 7) Wpływ społeczności wirtualnych na modele biznesowe gospodarki cyfrowej. 8) Modele biznesowe gospodarki cyfrowej na rynku B2C. 9) Modele biznesowe gospodarki cyfrowej na rynku B2B. 10) Budowa i realizacja strategii przedsiębiorstwa na rynku elektronicznym.

**Metody oceny:**

Ocena formatywna: ocena poprawności wykonania ćwiczeń realizowanych w trakcie zajęć, bieżące omawianie wyników ćwiczeń.
Ocena sumatywna: kolokwium (pytania testowe, pytania otwarte) – ocena w zakresie 2-5 oraz zadanie projektowe (case) realizowane w grupach – ocena w zakresie 2-5. Wymagane jest uzyskanie oceny >=3 z obu elementów zaliczenia. Ocena z ćwiczeń obliczana jest zgodnie z formułą 0,5 x ocena z kolokwium + 0,5 x ocena z wykładu
Końcowa ocena z przedmiotu: Końcowa ocena z przedmiotu jest oceną z ćwiczeń.

**Egzamin:**

nie

**Literatura:**

[1] Borcuch A.: Cyfrowe społeczeństwo w elektronicznej gospodar-ce. Wydawnictwo CeDeWu, Warszawa 2010 r. [2] Hejduk I.: Przedsiębiorczość nowych mediów. Analiza modeli biznesowych firm internetowych. Oficyna Wydawnicza SGH, Warszawa 2013 r. [3] Szopiński T.: E-konsument na rynku usług. Wydawnictwo CeDeWu, Warszawa 2012 r. [4] Szpringer W.: Innowacyjne modele e-biznesu. Aspekty instytucjonalne. Wydawnictwo Difin, Warszawa 2012 r. [5] Żurak-Owczarek C.: E-biznes w wymiarze globalnym i lokalnym”, Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego, Łódź 2013 r.

**Witryna www przedmiotu:**

www.eLecturer.edu.pl

**Uwagi:**

-

## Efekty przedmiotowe

### Profil ogólnoakademicki - wiedza

**Efekt 6P2Z3\_W01:**

 ma usystematyzowaną wiedzę w zakresie klasyfikacji i budowy modeli biznesowych gospodarki cyfrowej i ich związku z procesem wirtualizacji działalności gospodarczej

Weryfikacja:

kolokwium (pytania testowe, pytania otwarte)

**Powiązane efekty kierunkowe:**

**Powiązane efekty obszarowe:**

### Profil ogólnoakademicki - umiejętności

**Efekt 6P2Z3\_U01:**

 potrafi formułować oraz kierować strategią rozwoju IT w przedsiębiorstwie w związku z implementacją określonych modeli biznesowych gospodarki cyfrowej

Weryfikacja:

zadanie projektowe (case) realizowane w grupach

**Powiązane efekty kierunkowe:**

**Powiązane efekty obszarowe:**

### Profil ogólnoakademicki - kompetencje społeczne

**Efekt 6P2Z3\_K01:**

 rozumie potrzebę aktualizacji i poszerzania wiedzy w zakresie modeli biznesowych gospodarki cyfrowej, w związku z dynamicznym rozwojem technologii teleinformatycznych i zmianami zachodzącymi na rynku elektronicznym

Weryfikacja:

ocena zakresu uwzględnienia nowoczesnych technologii informatycznych i modeli biznesowych gospodarki cyfrowej przy realizacji zadania projektowego (case) realizowanego w grupach

**Powiązane efekty kierunkowe:**

**Powiązane efekty obszarowe:**