



KARTA PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	Nazwa przedmiotu	w jęz. polskim	PROJEKTOWANIE INNOWACYJNYCH MODELI E- BIZNESU
		w jęz. angielskim	DESIGNING INNOVATIVE E- BUSINESS MODELS

Kierunek	Innowacyjna Gospodarka
Specjalność	Biznes Elektroniczny
Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
Forma studiów	niestacjonarne
Profil kształcenia	ogólnoakademicki
Status przedmiotu	obowiązkowy
Rygor	egzamin

Semestr studiów	Liczba punktów ECTS	Liczba godzin w tygodniu				Liczba godzin w semestrze			
		W	C	L	P	W	C	L	P
IV	5					18	9	9	
Razem w czasie studiów						36			

Wymagania w zakresie wiedzy, umiejętności i innych kompetencji
Podstawowa wiedza w zakresie projektowania działalności gospodarczej. Znajomość rynków handlu elektronicznego. Posiada umiejętność projektowania i realizacji serwisów internetowych.

Cele przedmiotu
Poznanie zasad projektowania innowacyjnych modeli e-biznesu oraz opanowanie umiejętności oceny pomysłów na innowacyjne rozwiązania e-biznesowe oraz ich przekształcania na funkcjonalne prototypy serwisów internetowych.

Osiągane efekty kształcenia dla przedmiotu (EKP)		
Symbol	Po zakończeniu przedmiotu student:	Odniesienie do kierunkowych efektów kształcenia
EKP_01	Zna rodzaje i cechy innowacyjnych modeli e-biznesu	K_W02, K_W03
EKP_02	Zna aktualne tendencje rozwoju technologii ICT i możliwości ich zastosowań gospodarczych	K_W08, K_W12
EKP_03	Zna zasady i etapy projektowania modeli e-biznesu	K_W07, K_U02
EKP_04	Zna podstawowe źródła finansowania przedsięwzięć e-biznesowych	K_W11
EKP_05	Potrafi zbudować plan biznesu dla nowych modeli e-biznesu	K_U06, K_U07
EKP_06	Potrafi ocenić wartość nowego modelu e-biznesu	K_U04, K_U06
EKP_07	Potrafi współpracować z innymi uczestnikami grupy realizującej wspólny pomysł	K_U09, K_U010, K_K02, K_K03
EKP_08	Potrafi realizować zadania projektowe w zakresie wyznaczonym przez lidera grupy	K_K02, K_K05

Treści programowe	Liczba godzin				Odniesienie do EKP
	W	C	L	P	
Przegląd oraz analiza innowacyjnych modeli e-biznesu	4				EKP_01

funkcjonujących na rynkach globalnych oraz na rynku krajowym.					
Tendencje rozwoju technologii ICT w aspekcie ich wykorzystania gospodarczego.	3				EKP_02
Zasady i etapy projektowania nowych modeli e-biznesu.	3				EKP_03
Źródła finansowania przedsięwzięć e-biznesowych - kapitał własny, kredyt bankowy, obligacje, akcje, kapitał spekulacyjny, crowdfunding.	2				EKP_04
Zagrożenia i bariery dla innowacyjnych modeli e-biznesu.	2				EKP_03, EKP_04
Etapy budowania oraz elementy biznes-planu dla nowych modeli e-biznesu.	2				EKP_05
Metody walidacji i oceny biznes-planów dla innowacyjnych przedsięwzięć e-biznesowych.	2				EKP_06
Generowanie pomysłów w zakresie innowacyjnych modeli e-biznesu.		2			EKP-03
Wybór jednej propozycji innowacyjnego modelu e-biznesu dla każdego zespołu studentów.		1			EKP_06
Opracowanie założeń dla przedsięwzięcia biznesowego działającego w oparciu na wybranym modelu.		2			EKP_03
Opracowanie biznes-planu dla proponowanego przedsięwzięcia. (Uwaga: równoległa praca zespołów składających się z 2-3 osób pod opieką prowadzącego ćwiczenia. Zajęcia realizowane w 1-szej połowie semestru).		4			EKP_05, EKP_07
Wykonanie projektu oraz oprogramowanie prototypu serwisu internetowego dla proponowanego przedsięwzięcia biznesowego opartego na wybranym modelu e-biznesu zgodnie z przyjętymi wcześniej założeniami oraz przygotowanym biznes-planem. (Uwaga: równoległa praca zespołów składających się z 2-3 osób pod opieką prowadzącego laboratorium. Zajęcia realizowane w 2-giej połowie semestru).			9		EKP-03, EKP_07, EKP_08
Łącznie godzin	18	9	9		

Metody weryfikacji efektów kształcenia dla przedmiotu									
Symbol EKP	Test	Egzamin ustny	Egzamin pisemny	Kolokwium	Sprawozdanie	Projekt	Prezentacja	Zaliczenie praktyczne	Inne
EKP_01		X							
EKP_02		X							
EKP_03		X							
EKP_04		X			X				
EKP_05					X				
EKP_06					X	X			
EKP_07						X			
EKP_08						X	X		

Kryteria zaliczenia przedmiotu
Egzamin ustny: z trzech pytań należy poprawnie odpowiedzieć na co najmniej dwa z nich.
Zaliczenie ćwiczeń: co najmniej 75% punktów z możliwych do zdobycia.
Zaliczenie laboratorium: co najmniej 75% punktów z możliwych do zdobycia.
Ocena końcowa jest średnią ważoną: 40%E +20%C+40%L
Uwaga: student otrzymuje ocenę powyżej dostatecznej, jeżeli uzyskane efekty kształcenia przekraczają wymagane minimum.

Nakład pracy studenta				
Forma aktywności	Szacunkowa liczba godzin przeznaczona na zrealizowanie aktywności			
	W	C	L	P
Godziny kontaktowe	18	9	9	
Czytanie literatury	20	10	12	
Przygotowanie do zajęć ćwiczeniowych, laboratoryjnych, projektowych		10	12	
Przygotowanie do egzaminu, zaliczenia	16			
Opracowanie dokumentacji projektu/sprawozdania		10	10	
Uczestnictwo w zaliczeniach i egzaminach	2	2	2	
Udział w konsultacjach	1	2	3	

Łącznie godzin	57	43	48	
Sumaryczna liczba godzin dla przedmiotów	148			
Sumaryczna liczba punktów ECTS dla przedmiotów	5			
	Liczba godzin		ECTS	
Obciążenie studenta związane z zajęciami praktycznymi	91		3	
Obciążenie studenta na zajęciach wymagających bezpośredniego udziału nauczycieli akademickich	48		2	

Literatura podstawowa	
Dutko M. (red.), Biblia e-biznesu. Nowy Testament, Onepress, Gliwice, 2016	
Blank S., Dorf B., Podręcznik startupu. Budowa wielkiej firmy krok po kroku, Onepress, Gliwice, 2012	
Guillebeau C., Niskobudżetowy startup. Zyskowny biznes i życie bez frustracji, Helion, Gliwice, 2013	
Literatura uzupełniająca	
Sperczyński G., Przygotowanie do wyceny. Startup okiem praktyka, Helion, Gliwice, 2014	
Brunello A., Crowdfunding. Podręcznik, CeDeWu, Warszawa, 2015	
Niederst Robbins J., Projektowanie stron internetowych. Przewodnik dla początkujących webmasterów po (X)HTML, CSS i grafice, Helion, Gliwice, 2012	

Osoba odpowiedzialna za przedmiot	
prof. dr hab. Piotr Jędrzejowicz	KSI
Pozostałe osoby prowadzące przedmiot	
mgr Natalia Mańkowska	KSI
mgr Lidia Rosicka	KSI
mgr Paweł Szyman	KSI