

Nazwa Wydziału	Wydział Zarządzania i Komunikacji Społecznej
Nazwa jednostki prowadzącej moduł	Instytut Przedsiębiorczości
Nazwa modułu kształcenia	E-sklep sportowy
Kod modułu	WZ.KZT-022.S
Język kształcenia	polski
Efekty kształcenia dla modułu kształcenia	<p>Wiedza</p> <ul style="list-style-type: none"> • Student rozumie implikacje wirtualizacji działalności gospodarczej • Posiada wiedzę dotyczącą technologii e i m-commerce • Rozumie znaczenie bezpieczeństwa w handlu elektronicznym oraz zna narzędzia i techniki jego zapewniania • Zna wybrane techniki płatności elektronicznych wraz z ich wadami i zaletami • Zna prawne ramy prowadzenia działalności w sieci • Zna podstawy modelowania biznesowego • Zna zależności rynku e-biznesu <p>Umiejętności</p> <ul style="list-style-type: none"> • Student potrafi samodzielnie budować modele biznesu elektronicznego – zarówno w formie niezależnej, jak i wspierającej biznes tradycyjny • Potrafi analizować i trafnie rekomendować wykorzystanie poszczególnych narzędzi do budowania elektronicznej platformy handlowej • Potrafi identyfikować źródła potencjalnego zagrożenia dla realizowanych transakcji • Jest w stanie zaprojektować procedury podnoszące bezpieczeństwo działań gospodarczych prowadzonych w sieci • Umie zdefiniować wymagania wobec projektantów przygotowujących rozwiązania wspomagające handel elektroniczny. <p>Kompetencje społeczne</p> <ul style="list-style-type: none"> • Student potrafi efektywnie komunikować się z dostawcami rozwiązań e-commerce • Potrafi efektywnie komunikować się przy wykorzystaniu różnorodnych mediów elektronicznych z klientami i dostawcami e-firmy • Rozumie etyczny kontekst prowadzenia działalności w sieci i potrafi tą wiedzę stosować w praktyce.
Typ modułu kształcenia (obowiązkowy/fakultatywny)	obowiązkowy

Rok studiów	I stacjonarne studia II stopnia
Semestr	2
Imię i nazwisko osoby/osób prowadzących moduł	dr Igor Perechuda
Imię i nazwisko osoby/osób egzaminującej/egzaminujących bądź udzielającej zaliczenia, w przypadku gdy nie jest to osoba prowadząca dany moduł	
Sposób realizacji	Zajęcia odbywające się metodą distance learningu na platformie PEGAZ wspomagane konsultacjami rzeczywistymi oraz wirtualnymi.
Wymagania wstępne i dodatkowe	Studenci powinni mieć podstawową znajomość zagadnień związanych z technologiami informacyjnymi
Rodzaj i liczba godzin zajęć dydaktycznych wymagających bezpośredniego udziału nauczyciela akademickiego i studentów, gdy w danym module przewidziane są takie zajęcia	30 godzin
Liczba punktów ECTS przypisana modułowi	2
Bilans punktów ECTS	- kurs e-learningowy: 30 godzin - ćwiczenia indywidualne związane z kursem: 8 godzin - przygotowanie projektu: 10 godzin - konsultacje wirtualne: 2 godzin Łącznie 50 godzin pracy, co odpowiada 2 pkt ECTS.
Stosowane metody dydaktyczne	e-learning, metoda projektu, metoda przypadków, metoda zadaniowa
Metody sprawdzania i kryteria oceny efektów kształcenia uzyskanych przez studentów	- monitorowanie postępów: poprzez kontrolę realizacji zadań umieszczonych w kursie, forum dyskusyjne, konsultacje w czasie dyżurów oraz poprzez forum, - sprawdzenie efektów: realizacja zadań w kursie oraz projektu końcowego.
Forma i warunki zaliczenia modułu, w tym zasady dopuszczenia do egzaminu, zaliczenia, a także forma i warunki zaliczenia	W czasie semestru obowiązkowe bądź fakultatywne będą aktywności różnego typu: testy, ćwiczenia sprawdzające, wpisy na forum, stworzenie tutorialu video oraz projekt końcowy. Większość z nich będzie związana z konkretnym modułem i konieczna do zaliczenia danego modułu.

<p>poszczególnych zajęć wchodzących w zakres danego modułu</p>	<p>Projekt końcowy:</p> <ul style="list-style-type: none"> - praktyczna realizacja i analiza zadanego projektu 50% wszystkich punktów - zadania cząstkowe: - pojawią się w kursie, w czasie semestru 20% wszystkich punktów - Systematyczność. Oczekiwana jest systematyczna praca. Dlatego też ukończenie każdego z modułów w podanym cotygodniowym terminie zapewnia w sumie 30% wszystkich punktów. <p>Skala ocen:</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Bardzo dobry /5,0/ 95%-100% punktów <input type="checkbox"/> Dobry plus /4,5/ 85%-94% punktów <input type="checkbox"/> Dobry /4,0/ 75%-84% punktów <input type="checkbox"/> Dostateczny plus /3,5/ 65%-74% punktów <input type="checkbox"/> Dostateczny /3,0/ 55%-64% punktów <input type="checkbox"/> Niedostateczny /2,0/ 0%-54% punktów
<p>Treści modułu kształcenia</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Rynek e-biznesu 2. Teoretyczne podstawy modelowania biznesowego 3. Teoretyczne podstawy e-biznesu 4. Technologie e-commerce i m-commerce 5. Bezpieczeństwo w handlu elektronicznym 6. Budowa sklepu elektronicznego 7. Usability w e-biznesie 8. E-płatności 9. Prawne aspekty działalności gospodarczej w sieci 10. Organizacja i zarządzanie w handlu elektronicznym 11. Miary efektywności e-biznesu a jego sportowy charakter 12. Finansowanie e-biznesu 13. Strategie i modele e-biznesu sportowego 14. Marketing e-commerce 15. Zakładanie e-sklepu sportowego
<p>Wykaz literatury podstawowej i uzupełniającej, obowiązującej do zaliczenia danego modułu</p>	<p>Literatura podstawowa:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Jabłoński M., Kształtowanie modeli biznesu w procesie kreacji wartości przedsiębiorstwa, Difin, Warszawa 2013 2. Afuah A., Tucci Ch., Biznes internetowy - strategie i modele, Oficyna Ekonomiczna, Kraków 2003 3. Szpringer W., Prowadzenie działalności gospodarczej w Internecie, Wydawnictwo Difin, Warszawa 2005.

	<p>Literatura uzupełniająca:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Chmielarz Witold, Systemy biznesu elektronicznego, Difin, 2007 2. Karwatka T, Sadulski D., E-commerce. Proste odpowiedzi na trudne pytania, Oficyna a Wolters Kluwer business, Warszawa 2011. 3. Kumar V. Zarządzanie wartością klienta, PWN, Warszawa 2010. 4. Czakon W. Sieci w zarządzaniu strategicznym, Wolters Kluwer, Warszawa 2012.
<p>Wymiar, zasady i forma odbywania praktyk, w przypadku, gdy program kształcenia przewiduje praktyki</p>	<p>n.d.</p>