

KARTA PRZEDMIOTU

Nazwa w języku polskim: **Technologie informatyczne stosowane w e-gospodarce**

Nazwa w języku angielskim: **IT used in E-Commerce**

Karta przedmiotu ważna od roku akademickiego: **2026/2027**

Kierunek studiów: **Zarządzanie**

Poziom studiów: **Studia I stopnia**

Forma studiów: **Niestacjonarne**

Profil: **Praktyczny**

Specjalność: **E-commerce**

Język wykładowy: **Polski**

Jednostka prowadząca: **Wydział Nauk Społecznych i Technicznych**

Opiekun przedmiotu: **dr Jolanta Dmowska, prof. UJW**

OBCIĄŻENIE STUDENTA

	Wykład	Konwersatorium	Laboratorium	Projekt	Seminarium
Liczba godzin zajęć dydaktycznych organizowanych przez Uczelnię	14		16		
Liczba godzin całkowitego nakładu pracy studenta	50		50		
Forma zaliczenia	egzamin		zaliczenie na ocenę		
Liczba punktów ECTS	2		2		

WYMAGANIA WSTĘPNE W ZAKRESIE WIEDZY, UMIEJĘTNOŚCI I INNYCH KOMPETENCJI

Brak

CELE PRZEDMIOTU

C1	Nabycie zaawansowanej wiedzy na temat najnowszych technologii informatycznych stosowanych w e-biznesie.
C2	Zdobycie umiejętności praktycznego zastosowania wybranych narzędzi do rozwiązania problemu z obszaru e-commerce

PRZEDMIOTOWE EFEKTY UCZENIA – PEU

Z zakresu wiedzy:

PEU_W01	Posiada zaawansowaną wiedzę na temat najnowszych technologii, w tym narzędzi informatycznych stosowanych w e-biznesie
----------------	---

Z zakresu umiejętności:

PEU_U01	Potrafi zastosować wybrane narzędzia informatyczne do rozwiązania case-studies
Z zakresu kompetencji społecznych:	
PEU_K01	Jest gotów do krytycznej oceny posiadanej wiedzy i odbierania treści i do jej doskonalenia

TREŚCI PROGRAMOWE		
Forma zajęć – wykład		Liczba godzin
W1	Wprowadzenie	1
W2	Specyfika działalności dużych platform e-commerce	4
W3	Aplikacje e-commerce	2
W4	Zestawy narzędzi do budowania platform e-commerce	3
W5	Sztuczna inteligencja w e-biznesie	2
W6	Zaliczenie przedmiotu	2
Razem		14
Forma zajęć – laboratorium		Liczba godzin
L1	Przegląd narzędzi Google	4
L2	Zastosowanie PHP 5 w e-commerce	2
L3	Przegląd dużych platform w e-commerce	4
L4	Zastosowanie AI w e-commerce	4
L5	Zaliczenie przedmiotu	2
Razem		16

STOSOWANE NARZĘDZIA DYDAKTYCZNE	
1.	Wykład: – metoda tradycyjna z wykorzystaniem multimediów – dyskusja moderowana
2.	Laboratorium: – indywidualne stanowisko komputerowe, – analiza przypadków (case studies)

**METODY I FORMY OCENY
OSIĄGNIĘCIA PRZEDMIOTOWYCH EFEKTÓW UCZENIA**

Formy oceny (F lub P)*	Numer efektu uczenia (przedmiotowego)	Metody oceny osiągnięcia efektu uczenia
P	PEU_W01 PEU_U01	Egzamin pisemny
F	PEU_U01, PEU_K01	Zrealizowane zadania wskazane przez prowadzącego

*F – ocena formująca (w trakcie semestru), P – ocena podsumowująca (na koniec semestru)

KRYTERIA OCENY

OSIĄGNIĘCIA PRZEDMIOTOWYCH EFEKTÓW UCZENIA

Nr PEK	Ocena dostateczna	Ocena dobra	Ocena bardzo dobra
PEU_W01	Student potrafi wymienić najnowsze technologie, w tym narzędzia informatyczne stosowane w e-biznesie	Student potrafi wymienić najnowsze technologie, w tym narzędzia informatyczne stosowane w e-biznesie oraz opisać każde z nich	Student potrafi wymienić najnowsze technologie, w tym narzędzia informatyczne stosowane w e-biznesie, opisać każde z nich oraz podać przykłady praktyczne ich zastosowania
PEU_U01	Student potrafi zastosować więcej niż połowę wybranych narzędzi informatycznych stosowanych w e-biznesie	Student potrafi zastosować co najmniej 80% wybranych narzędzi informatycznych stosowanych w e-biznesie	Student potrafi zastosować wszystkie wybrane narzędzia informatyczne stosowane w e-biznesie
PEU_K01	Student jest gotów do doskonalenia wiedzy w stopniu wystarczającym	Student jest gotów do doskonalenia wiedzy w stopniu dobrym	Student jest gotów do doskonalenia wiedzy w stopniu bardzo dobrym

LITERATURA PODSTAWOWA

- 1) Inżynieria systemów informatycznych w e-gospodarce, praca zbiorowa, PWE, 2005
- 2) Technologia w e-commerce. Teoria i praktyka. Poradnik menedżera, praca zbiorowa, Wydawnictwo Helion, 2013

LITERATURA UZUPEŁNIAJĄCA

- 1) Kwasniuk M., SI w biznesie online, E-commerce, Sztuczna Inteligencja, Wydawnictwo Lanatia Natalia Woźniczka, 2025
- 2) Marzec K., Narzędzia Google dla e-commerce, Onepress, 2018
- 3) PHP 5 i MySQL. Zastosowania e-commerce, praca zbiorowa, Wydawnictwo Helion, 2005
- 4) Sebastian Kondracki, PYTHON i AI dla e-commerce, Wydawnictwo Helion, 2022

ŹRÓDŁA INTERNETOWE

Portale branżowe

MACIERZ POWIĄZANIA

EFEKTÓW KSZTAŁCENIA DLA PRZEDMIOTU TECHNOLOGIE INFORMATYCZNE STOSOWANE W E-GOSPODARCE Z EFEKTAMI UCZENIA NA KIERUNKU ZARZĄDZANIE

Przedmiotowy efekt uczenia	Odniesienie przedmiotowego efektu do efektów uczenia zdefiniowanych dla kierunku studiów i specjalności	Cele przedmiotu	Treści programowe	Numer narzędzia dydaktycznego
PEU_W01	K_W01	C1	W1-W6	1
PEU-U01	K_U02	C2	L1-L5	2

PEU_K01	K_K01	C1, C2	W1-W6, L1-L5	1,2
---------	-------	--------	--------------	-----