

I. OGÓLNE INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE (MODULE)

**Instrumenty konkurowania w przestrzeni wirtualnej**

Nazwa jednostki organizacyjnej prowadzącej kierunek:	Uczelnia Biznesu i Nauk Stosowanych „Varsovia”
Nazwa kierunku studiów, poziom kształcenia:	Zarządzanie, studia I stopnia
Liczba punktów ECTS	4
Język przedmiotu- polski, angielski, inny	polski
Profil kształcenia:	PRAKTYCZNY
Nazwa specjalności:	Marketing internetowy (e-Marketing i e-Commerce)
Rodzaj modułu kształcenia: (wskazać właściwe)	Podstawowy / kierunkowy/ <u>specjalnościowy</u> /obowiązkowy/ fakultatywny
Rok / Semestr:	III/5
Osoba koordynująca przedmiot:	Koordinator przedmiotu
Wymagania wstępne (wynikające z następstwa przedmiotów):	Wiedza, umiejętności i kompetencje społeczne nabyte w ramach przedmiotów: Marketing, Podstawy zarządzania, Metody projektowania organizacji, Psychologia, Socjologia

II. FORMY ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH ORAZ WYMIAR GODZIN

	Wykład	Ćwiczenia/konwersatorium	Laboratorium	Warsztaty	Projekt	Seminarium	Praktyki	Ko	Egzamin / zaliczenie	Suma godzin	Ogółem ECTS
Studia stacjonarne				40	10			4	2	56	4
Studia niestacjonarne				24	8			4	2	38	4

III. METODY REALIZACJI ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH

Formy zajęć	Metody dydaktyczne (właściwe podkreślić)
Wykład/ <u>Ćwiczenia</u> / <u>Warsztat</u> / <u>Projekt</u> / Laboratorium	Wykład z dyskusją ukierunkowaną wykład z prezentacją multimedialną <u>case study</u> , metoda sytuacyjna, <u>metoda projektów</u> , <u>dyskusja dydaktyczna</u> , Ćwiczenia rachunkowe Ćwiczenia z wykorzystaniem narzędzi informatycznych - edukacyjna gra Gra symulacyjna Drama Inne: zajęcia projektowe, warsztaty

IV. PRZEDMIOTOWE EFEKTY UCZENIA SIĘ Z ODNIESIENIEM DO EFEKTÓW KIERUNKU

Lp.	Opis przedmiotowych efektów uczenia się	Odniesienie do efektu kierunkowego
-----	---	------------------------------------

		symbol
<b>Wiedza:</b>		
P_W01	Student zna i rozumie istotę i formy relacji konkurencyjnych między przedsiębiorstwami	K1P_W05
P_W02	Student zna i rozumie główne determinanty budowania konkurencyjności przedsiębiorstwa	K1P_W03 K1P_W05
P_W03	Student zna i rozumie znacznie przestrzeni wirtualnej dla prowadzenia biznesu	K1P_W03 K1P_W05
P_W04	Student posiada wiedzę na temat instrumentów konkurowania w Internecie	K1P_W03 K1P_W05
<b>Umiejętności:</b>		
P_U01	Student potrafi przeanalizować sytuację konkurencyjną przedsiębiorstwa	K1P_U01 K1P_U0 K1P_U06
P_U02	Student potrafi dokonać wyboru instrumentów konkurowania dla przedsiębiorstw internetowych	K1P_U01 K1P_U05 K1P_U06
P_U03	Student ma zdolność współdziałania w osiąganiu założonych celów	K1P_U01 K1P_U05 K1P_U06
<b>Kompetencje społeczne:</b>		
P_K01	Student jest gotowy do orientowania się w różnorodności narzędzi konkurowania	K1P_K06
P_K02	Student jest gotowy do wykazania się kreatywnością w znajdывaniu nowych rozwiązań	K1P_K05 K1P_K06
<b>V. TREŚCI KSZTAŁCENIA</b>		
Lp.	Warsztaty:	Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się
W1	Imperatyw konkurencyjności - wprowadzenie do tematyki	P_W01
W2	Mechanizmy budowania konkurencyjności przedsiębiorstwa	P_W01; P_W02
W3	Fazy kreowania pozycji konkurencyjnej	P_W01; P_W02
W4	Przestrzeń wirtualna jako środowisko prowadzenia biznesu	P_K02; P_W03
W5	Specyfika poszczególnych segmentów biznesu internetowego	P_U02; P_W03
W6	Instrumenty konkurowania w Internecie	P_K01; P_U01; P_U02; P_W04
W7	Wykreowanie pomysłu na biznes internetowy	P_W03, P_W04, P_U03, P_K02
W8	Analiza uwarunkowań konkurencyjnych (otoczenia bliższego i dalszego)	P_U01; P_W01; P_W02
P1	Zaprojektowanie skutecznych narzędzi konkurowania	P_K01; P_K02; P_U02; P_W04
<b>VI. METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ</b>		

<b>Forma zajęć, w ramach której weryfikowany jest EU</b>	<b>Metoda weryfikacji (WŁAŚCIWE WYBRAĆ)</b> Egzamin pisemny, egzamin ustny, kolokwium, projekt, prezentacja, referat, esej inne	<b>Kategoria weryfikowanych efektów uczenia się:</b> wiedza, umiejętności, kompetencje społeczne WŁAŚCIWE WYBRAĆ	
Warsztaty	Test wiedzy / praca pisemna	P_W01-P_W04, P_U01-P_U04, P_K01-P_K02	
Projekt	Case studies	P_W01-P_W04, P_U01-P_U04, P_K01-P_K02	
<b>WARUNKI ZALICZENIA PRZEDMIOTU wskazać właściwe</b>			
Warsztaty	Pozytywna ocena testu wiedzy i projektu, pozytywna ocena aktywności na zajęciach	P_W01-P_W04, P_U01-P_U04, P_K01-P_K02	
Projekt	Pozytywna ocena projektu, pozytywna ocena aktywności na zajęciach	P_W01-P_W04, P_U01-P_U04, P_K01-P_K02	
<b>VIII. NAKŁAD PRACY STUDENTA – WYMIAR GODZIN I BILANS PUNKTÓW ECTS</b>			
<b>Rodzaj aktywności ECTS</b>	<b>Obciążenie studenta</b>		
	<b>Studia stacjonarne</b>	<b>Studia niestacjonarne</b>	
1.Udział w zajęciach z bezpośrednim udziałem nauczyciela akademickiego i studentów dydaktycznych (wykłady, ćwiczenia, konwersatoria, projekt, laboratoria, warsztaty, seminaria) – <b>SUMA godzin</b> – z punktu II	56	38	
W tym			
1.1. Udział w zajęciach z bezpośrednim udziałem nauczyciela akademickiego i studentów	40	24	
1.2. Egzaminy/zaliczenia - liczba godzin	2	2	
1.3. Zajęcia projektowe	10	8	
1.4. Udział w konsultacjach - liczba godzin	4	4	
2. Indywidualna praca własna studenta - liczba godzin – Projekt / esej / studium przypadku / zadanie praktyczne, samodzielne przygotowanie się do zajęć, egzaminów, zaliczeń	44	62	
<b>Sumaryczne obciążenie pracą studenta (25h = 1 ECTS) SUMA godzin i ECTS</b>	<b>100/4</b>	<b>100/4</b>	
<b>IX. LITERATURA PRZEDMIOTU ORAZ INNE MATERIAŁY DYDAKTYCZNE</b>			
<b>Literatura podstawowa przedmiotu:</b>			
Skorupska J., E-commerce. Strategia. Zarządzanie. Finanse, wyd. PWN 2017. Królewski J., Sala P., E-marketing Współczesne trendy, Pakiet startowy, wyd. PWN 2023. Dutko M, Biblia e-biznesu 3.0, wyd. Onepress 2022.			
<b>Literatura uzupełniająca przedmiotu:</b>			
Badanie konkurencji i konkurencyjności przedsiębiorstw i produktów na rynku, praca zbiorowa pod red. S. Mynarskiego, UE Kraków, Kraków, 2007 Kształtowanie elastyczności przedsiębiorstw internetowych, Moroz M., UE Wrocław, Wrocław, 2013 E-biznes. Poradnik praktyka. Wydanie II, Dutko M., Helion, Gliwice, 2013			
<b>Inne materiały dydaktyczne:</b>			

