

Karta przedmiotu

Nazwa i kod przedmiotu	DIGITAL PLATFORMS AND SERVICES, PG_00070695						
Kierunek studiów	Zarządzanie inżynierskie (studia w jęz. angielskim)						
Data rozpoczęcia studiów	październik 2026 r.		Rok akademicki realizacji przedmiotu		2028/2029		
Poziom kształcenia	I stopnia - inżynierskie		Grupa zajęć		Grupa zajęć fakultatywnych Grupa zajęć powiązanych z prowadzonymi badaniami naukowymi w dziedzinie nauki związanej z kierunkiem - profil ogólnoakademicki		
Forma studiów	stacjonarne		Sposób realizacji		na uczelni		
Rok studiów	3		Język wykładowy		angielski		
Semestr studiów	6		Liczba punktów ECTS		4.0		
Profil kształcenia	ogólnoakademicki		Forma zaliczenia		egzamin		
Jednostka prowadząca	Wydziały Politechniki Gdańskiej -> Wydział Zarządzania i Ekonomii -> Katedra Informatyki w Zarządzaniu						
Imię i nazwisko wykładowcy (wykładowców)	Odpowiedzialny za przedmiot		prof. dr hab. inż. Marcin Sikorski				
	Prowadzący zajęcia z przedmiotu						
Formy zajęć	Forma zajęć	Wykład	Ćwiczenia	Laboratorium	Projekt	Seminarium	RAZEM
	Liczba godzin zajęć	15.0	0.0	30.0	0.0	0.0	45
	W tym liczba godzin zajęć na odległość: 0.0						
Aktywność studenta i liczba godzin pracy	Aktywność studenta	Udział w zajęciach dydaktycznych, objętych planem studiów		Udział w konsultacjach		Praca własna studenta	RAZEM
	Liczba godzin pracy studenta	45		3.0		52.0	100
Cel przedmiotu	przygotowanie studentów do analizy i projektowania platform oraz usług cyfrowych, z wykorzystaniem technologii informatycznych do krytycznej oceny danych i procesów, na podstawie wiedzy dotyczącej klasyfikowania i oceny przydatności informacji, oraz kształtowanie odpowiedzialnego podejścia do projektowania rozwiązań cyfrowych w kontekście potrzeb biznesu, administracji publicznej i użytkowników społecznych.						
Efekty uczenia się przedmiotu	Efekt kierunkowy		Efekt z przedmiotu		Sposób weryfikacji i oceny efektu		
	[K6_W06] zna i rozumie metody pozwalające na klasyfikację i ocenę pozyskiwanych informacji w oparciu o zaawansowaną wiedzę ogólną i szczegółową, z uwzględnieniem ich zastosowania w różnych rodzajach działalności zawodowej.		zna metody oceny przydatność informacji zgromadzonych w celu projektowania platform i usług cyfrowych w zakresie współpracy z klientami oraz przyszłymi użytkownikami.		[SW1] Ocena wiedzy faktograficznej		
	[K6_U07] potrafi stosować zaawansowane technologie informatyczne w celu usprawnienia analizy danych i procesów zarządzania.		potrafi wykorzystać technologie informatyczne do analizy projektów usług cyfrowych w całym cyklu ich życia.		[SU3] Ocena umiejętności wykorzystania wiedzy uzyskanej w ramach przedmiotu [SU4] Ocena umiejętności korzystania z metod i narzędzi		

Treści przedmiotu	Treści przedmiotu - wykład 1. Platformy i usługi cyfrowe dla e-biznesu, usług i administracji 2. Projektowanie i rozwój usług cyfrowych 3. Zorientowane na użytkownika podejścia do projektowania, ewaluacji i testowania 4. Zarządzanie projektami usług cyfrowych 5. Współpraca z klientem biznesowym i przyszłymi użytkownikami w projektach IT 6. Zarządzanie cyklem życia usług cyfrowych i aplikacji mobilnych 7. Eksploatacja, rozwój i doskonalenie usług cyfrowych 8. Innowacje produktowe w usługach cyfrowych 9. Innowacje procesowe w usługach cyfrowych 10. Innowacje w usługach cyfrowych oparte na zastosowaniu AI 11. Perspektywa wartości dla klienta jako podejście projektowe 12. Ocena ryzyka związanego z innowacjami "smart" w usługach cyfrowych Treści przedmiotu - laboratoria 1. Analiza wybranych usług cyfrowych 2. Opracowanie wizji innowacyjnej usługi cyfrowej -- identyfikacja problemu. 3. Określenie i zrozumienie potrzeb użytkownika. 4. Zebranie i mapowanie historyjek użytkownika. 5. Opracowanie projektu koncepcyjnego usługi cyfrowej. 6. Opracowanie diagramów user flow i screen flow. 7. Opracowanie prototypów wstępnych. 8. Opracowanie scenariuszy do testów z udziałem użytkowników. 9. Opracowanie prototypów szczegółowych. 10. Planowanie testów z udziałem użytkowników. 11. Zrealizowanie testów z udziałem użytkowników. 12. Zebranie i opracowanie informacji zwrotnej od użytkowników. 13. Opracowanie wyników testów użyteczności. 14. Opracowanie zakresu wymaganych zmian i ulepszeń.		
Wymagania wstępne i dodatkowe			
Sposoby i kryteria oceniania osiąganych efektów uczenia się	Sposób oceniania (składowe)	Próg zaliczeniowy	Składowa oceny końcowej
	Pytania problemowe	60.0%	50.0%
	Zadania laboratoryjne	60.0%	50.0%
Zalecana lista lektur	Podstawowa lista lektur	1. Sikorski M. (2012). Usługi on-line. Jakość, interakcje, satysfakcja klienta. Wyd. PJWSTK Warszawa. URL: https://repin.pjwstk.edu.pl/xmlui/handle/186319/244 2. Szpringer W. (2020). Platformy cyfrowe i gospodarka współdzielenia. Wyd. Poltext	
	Uzupełniająca lista lektur	1. Doligalski I., Goliński M. (2024). Platformy Cyfrowe. Modele Biznesu, Zastosowania, Użytkownicy, Wyd. SGH Warszawa.	
	Adresy eZasobów		
Przykładowe zagadnienia/ przykładowe pytania/ realizowane zadania	• Omów główne kategorie innowacji w usługach cyfrowych • Omów wykorzystanie prototypowania w projektach usług cyfrowych • Omów zmiany wywoływana w usługach cyfrowych przez zastosowania AI		
Zajęcia praktyczne w ramach przedmiotu	Nie dotyczy		

Dokument wygenerowany elektronicznie. Nie wymaga pieczęci ani podpisu.