

Karta przedmiotu

Nazwa i kod przedmiotu	PLATFORMY I USŁUGI CYFROWE, PG_00070748						
Kierunek studiów	Zarządzanie inżynierskie						
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	niestacjonarne		Sposób realizacji		na uczelni		
Rok studiów	3		Język wykładowy		polski		
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	9.0	0.0	18.0	0.0	0.0	27
	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	27		3.0		70.0	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 osiągniętych efektów uczenia się	<table><tr><td>Sposób oceniania (składowe)</td><td>Próg zaliczeniowy</td><td>Składowa oceny końcowej</td></tr><tr><td>Zadania laboratoryjne</td><td>60.0%</td><td>50.0%</td></tr><tr><td>Pytania problemowe</td><td>60.0%</td><td>50.0%</td></tr></table>	Sposób oceniania (składowe)	Próg zaliczeniowy	Składowa oceny końcowej	Zadania laboratoryjne	60.0%	50.0%	Pytania problemowe	60.0%	50.0%		
Sposób oceniania (składowe)	Próg zaliczeniowy	Składowa oceny końcowej										
Zadania laboratoryjne	60.0%	50.0%										
Pytania problemowe	60.0%	50.0%										
Zalecana lista lektur	<table><tr><td>Podstawowa lista lektur</td><td> 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 </td></tr><tr><td>Uzupełniająca lista lektur</td><td> 1. Doligalski I., Goliński M. (2024). Platformy Cyfrowe. Modele Biznesu, Zastosowania, Użytkownicy, Wyd. SGH Warszawa. </td></tr><tr><td>Adresy eZasobów</td><td></td></tr></table>	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						
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 wywołwana w usługach cyfrowych przez zastosowania AI											
Zajęcia praktyczne w ramach przedmiotu	Nie dotyczy											

Dokument wygenerowany elektronicznie. Nie wymaga pieczęci ani podpisu.