

ELEKTRONIČKO POSLOVANJE

Božidar Jaković, A105
bjakovic@efzg.hr

Opis projekta

Terminski plan

Termin	Datum	Opis
1. termin	27.02.2018.	Uvodna prezentacija, Upoznavanje s kolegijem i obvezama na kolegiju, Izgled seminarskog rada
2. termin	06.03.2018.	Svijet u kojem živimo - uvod u elektroničko poslovanje, Prijava na Yahoo grupu, kreiranje timova
3. termin	13.03.2018.	Detaljan opis projekta, Organizacija projekta, Strateška osnova, Inovacije, Konkurencija
4. termin	20.03.2018.	Digitalni poslovni model: Poslovni partneri, Vrijednosti, Resursi, Klijenti, CRM, Troškovi, Modeli stvaranja prihoda
5. termin	27.03.2018.	Digitalne tehnologije: Mobilne tehnologije, Društvene mreže, Računarstvo u oblaku, Veliki podaci, Senzori i Internet stvari, 3D printeri, Robotika, Dronovi, Virtualna i proširena stvarnost, Umjetna inteligencija
6. termin	03.04.2018.	Digitalni marketing: Marketinški plan projekta, Google AdWords, Oglašavanje na društvenim mrežama, Tablica marketinškog plana
7. termin	10.04.2018.	Digitalno plaćanje, Blockchain tehnologija, SWOT
8. termin	17.04.2018.	Web mjesto projekta: Web poslužitelji i domene
9. termin	24.04.2018.	Web mjesto projekta: CMS sustavi i Web stranice projekta
10. termin	02.05.2018.	Online izdavaštvo: objava projekata i završna prezentacija

4. DIGITALNE TEHNOLOGIJE

• **4. DIGITALNE TEHNOLOGIJE**

• **4.1. Mobilne tehnologije**

• 4.1.1. Način mobilnog elektroničkog poslovanja projekta

• 4.1.2. Opis aplikacije za pametne mobilne telefone

• 4.1.3. Detaljan opis funkcionalnosti mobilne aplikacije

• 4.1.4. Grafički prikaz funkcionalnosti

• 4.1.5. Mogućnost mobilnog oglašavanja

• **4.2. Društvene mreže**

• 4.2.1. Facebook profil projekta

• 4.2.2. LinkedIn profil autora projekta

• 4.2.3. Twitter profil projekta

• 4.2.4. Instagram profil projekta

• 4.2.5. Snapchat profil projekta

- **4.3. Računarstvo u oblaku**
- **4.4. Veliki podaci (Big data)**
- **4.5. Senzori i Internet stvari (IoT)**
- **4.6. 3D printeri**
- **4.7. Robotika**
- **4.8. Dronovi**
- **4.9. Virtualna i proširena stvarnost**
- **4.10. Umjetna inteligencija**

4.1. Mobilne tehnologije

- **4.1. Mobilne tehnologije**
- 4.1.1. Način mobilnog elektroničkog poslovanja projekta
- 4.1.2. Opis aplikacije za pametne mobilne telefone
- 4.1.3. Detaljan opis funkcionalnosti mobilne aplikacije
- 4.1.4. Grafički prikaz funkcionalnosti
- 4.1.5. Mogućnost mobilnog oglašavanja

ZADACI - Način mobilnog elektroničkog poslovanja projekta

- Razmislite kako iskoristiti potencijal telekomunikacijskog tržišta
- U svojem poslovnom modelu razradite i opišite na koji način biste mogli uključiti korištenja mobitela
- Nabrojite i opišite koje sve usluge možete ponuditi korištenjem mobitela odnosno opišite način mobilnog elektroničkog poslovanja projekta

ZADACI - Opis aplikacije za pametne mobilne telefone

- Opišite moguću mobilnu aplikaciju za Vaš projekt
- Mobilna aplikacija mora biti potpuno drugačija od Web mjesta Vašeg projekta
- Aplikacija mora obavljati neku funkciju ili posao
- Aplikacija mora biti vezana uz dio Vašeg modela e-poslovanja
- Na kojim mobilnim platformama biste je objavili
- Kolika bi bila cijena te aplikacije
- Istražite koliko bi Vas koštala izrada takve aplikacije

ZADACI - Detaljan opis funkcionalnosti mobilne aplikacije

- Nabrojite sve funkcionalnosti Vaše mobilne aplikacije (minimalno 5 različitih funkcionalnosti)
- Opišite navedene funkcionalnosti moguće aplikacija za pametne mobilne telefone: kako bi ona izgledala, što bi se moglo pomoću te aplikacije
- Razmislite koje funkcionalnosti aplikacije bi bile besplatne, a koje biste mogli naplatiti

ZADACI - Grafički prikaz funkcionalnosti

- Napravite 7-10 grafičkih prikaza Vaše mobilne aplikacije
- Napravite simulaciju njezina korištenja na konkretnom primjeru i pri tome koristite grafičke prikaze
- Grafičke prikaze možete napraviti u bilo kojoj aplikaciji za obradu slika, PowerPointu ili nekom Web servisu za kreiranje mobilnih aplikacija (imate linkove u ovoj prezentaciji)
- Taj dio ćete prezentirati svojim kolegama

ZADACI - Mogućnost mobilnog oglašavanja

- Opišite mogućnosti mobilnog oglašavanja Vašeg projekta
- Na koji način biste se mogli oglašavati unutar same aplikacije
- Koje modele oglašavanja unutar aplikacije biste ponudili svojim partnerima i klijentima
- Ako želite, možete i grafički prikazati primjer oglašavanja u mobilnoj aplikaciji

Web servisi za izradu mobilnih aplikacija

- <http://www.apps-builder.com/en/home>
- <http://ibuildapp.com/features/>
- <http://www.viziapps.com/>
- <http://mobile.conduit.com/>
- <http://www.appypie.com/>
- <https://buildfire.com/>
- <http://mashable.com/2013/12/03/build-mobile-apps/#8jRDcGyDPPqr>

4.2. Društvene mreže

- **4.2. Društvene mreže**
- 4.2.1. Facebook profil projekta
- 4.2.2. LinkedIn profil autora projekta
- 4.2.3. Twitter profil projekta
- 4.2.4. Instagram profil projekta
- 4.2.5. Snapchat profil projekta

Društvene mreže

- Facebook

<https://www.facebook.com>

- LinkedIn

<http://www.linkedin.com>

- Twitter

<https://twitter.com>

- Instagram

<https://www.instagram.com>

- Snapchat

<https://www.snapchat.com>

Web 2.0 tehnologije

- Napravite profil za svoje projekte na ovim Web 2.0 servisima:
- Facebook
- LinkedIn
- Twitter
- Instagram
- Snapchat
- U Vaš seminarski rad stavite ekranske prikaze Vaših profila na gore navedenim servisima

4.3. Računarstvo u oblaku

Zadaci

- Razmislite kako biste iskoristili računarstvo u oblaku u Vašem projektu
- Opišite na pola stranice moguće primjene u Vašem projektu
- <https://azure.microsoft.com/en-in/overview/what-is-cloud-computing/>

4.4. Veliki podaci (Big data)

Zadaci

- Razmislite kako biste iskoristili koncept velikih podataka u Vašem projektu
- Opišite na pola stranice moguće primjene u Vašem projektu
- https://www.sas.com/en_us/insights/big-data/what-is-big-data.html

4.5. Senzori i Internet stvari (IoT)

Zadaci

- Razmislite kako biste iskoristili senzore i koncept Internet stvari u Vašem projektu
- Opišite na pola stranice moguće primjene u Vašem projektu
- <https://www.forbes.com/sites/jacobmorgan/2014/05/13/simple-explanation-internet-things-that-anyone-can-understand/#3632033c1d09>

4.6. 3D printeri

Zadaci

- Razmislite kako biste iskoristili 3D printere u Vašem projektu
- Opišite na pola stranice moguće primjene u Vašem projektu
- <https://3dprinting.com/what-is-3d-printing/>

4.7. Robotika

Zadaci

- Razmislite kako biste iskoristili robotiku u Vašem projektu
- Opišite na pola stranice moguće primjene u Vašem projektu
- <https://spectrum.ieee.org/robotics>

4.8. Dronovi

Zadaci

- Razmislite kako biste iskoristili dronove u Vašem projektu
- Opišite na pola stranice moguće primjene u Vašem projektu
- <https://www.dronezon.com/learn-about-drones-quadcopters/what-is-drone-technology-or-how-does-drone-technology-work/>

4.9. Virtualna i proširena stvarnost

Zadaci

- Razmislite kako biste iskoristili virtualnu i proširenu stvarnost u Vašem projektu
- Opišite na pola stranice moguće primjene u Vašem projektu
- <https://www.vrs.org.uk/virtual-reality/what-is-virtual-reality.html>
- <http://www.realitytechnologies.com/augmented-reality>

4.10. Umjetna inteligencija

Zadaci

- Razmislite kako biste iskoristili umjetnu inteligenciju u Vašem projektu
- Opišite na pola stranice moguće primjene u Vašem projektu
- <https://www.britannica.com/technology/artificial-intelligence>

Literatura

- Osnovna:
 - Panian, Ž. *Elektroničko poslovanje druge generacije*, Ekonomski fakultet, Zagreb, 2013.
 - Dave Chaffey, *Digital Business and E-commerce Management (6th Edition)*, Pearson, 2015.
 - Kenneth C Laudon , Carol Guerico Traver, *E-Commerce 2015: Business.Technology. Society. (11th Edition)*, Pearson, 2015.
- Dopunska:
 - Panian, Ž. *Izazovi elektroničkog poslovanja*, Narodne novine, Zagreb, 2002.
 - Panian, Ž. *Elektroničko trgovanje*, Sinergija, Zagreb, 2001.

Hvala na pažnji!



Pitanja???

bjakovic@efzg.hr

Kabinet A105

- PON 13.00-15.00