

# E-Commerce Product Manager

## 400 YH-poäng (2 år)

### Kurser (5 poäng motsvarar 1 veckas studier)

#### Affärs- och datamodellering (25 p)

Kursens syfte och mål är att utveckla den studerandes kunskaper inom modellering av system och affärsprocesser med användning av processmodellering, ER-modellering och UML-notation. Innan systemstöd införs i en verksamhet/organisation kartläggs verksamhetsprocessen. Kursen ger förståelse för hur system samverkar och på vilket sätt system behöver integreras för att stödja dessa processer.

#### Affärsmodeller och värdesystem (20 p)

Kursens syfte och mål är att utveckla den studerandes kunskaper i affärsmodeller och värdesystem för framgångsrika affärskoncept. Med fokus på värdeskapande processer och ny affärslogik skapas nya hållbara affärskoncept inom digital handel. Kursen tar upp BMC (Business Model Canvas) modellen och Lean-Startup-metoder för att snabbare testa hållbarheten i affärsidéer.

#### Digital Product management (40 p)

Kursen syfte och mål är att den studerande utvecklar kunskaper inom Product Management för utveckling av webb och e-handelslösningar. I kursen är det fokus på helheten och bryggan mellan användare, tekniken och affären. En produktledare ansvarar för att produkt och lösningar utformas så önskade effekter uppstår i användning. I ramverket kring Product Management tas produktstrategier, produktplanering upp samt begrepp som Roadmap, Release och Launch.

#### Agil projektmetodik (20 p)

Kursens syfte och mål är att utveckla den studerandes kunskaper i att organisera och driva mindre till medelstora utvecklingsprojekt inom webb-/e-handel. Kursen tar upp grunderna i projektarbete med agila metoder med fokus på Scrum-metodik och roller.

#### Affärssystem och e-handelslösningar (40 p)

Kursens syfte och mål är att utveckla den studerandes kunskaper om affärssystem och e-handelslösningar för en rik kundupplevelse och omnikanalhandel. Ett affärssystem består av olika moduler för redovisning, order- och lagerhantering, inköp, kassa etc. Genomgång av grundläggande funktioner i e-handelsplattformar som administration av produkter, order, katalog- och produktnavigering, kassa, kundkonto, design, marknadsföring och försäljningsoptimering. Integrationsmöjligheter mot delsystem som t.ex. betalssystem, frakt- och logistik, marknadsplatser etc.

### **E-commerce & Retailing (30 p)**

Kursens syfte och mål är att den studerande utvecklar kunskaper inom handel och Retailing. Strategiska frågor om produkter, produktplanering, inköp, marknad, prissättning, lönsamhet, positionering, varumärke för framgångsrik handel tas upp. I kursen tas också operativa frågor kring sortiment, kategorimix, produktlivscykel (PLC), Supply Chain och distribution upp.

### **Avancerade e-handelslösningar (40 p)**

Kursens syfte och mål är att fördjupa den studerandes kunskaper och färdigheter i e-handelsrelaterad utveckling kring e-handelsplattform, affärssystem och integrationer mot delsystem. Allt från optimering av standardfunktioner till mer avancerad katalogmodellering, ordersystem, API för olika delar av systemlösningen. Det är fokus på e-handelslösningen där affärssystem, e-handelsplattform och delsystem som CRM, BI, PIM för automatisering av processer och arbetsflöde.

### **Marknadskommunikation & digitala ekosystem (35 p)**

Kursens syfte och mål är att utveckla den studerandes förståelse för viktiga marknads- och försäljningskanaler i det digitala ekosystemet. Kursen innehåller delar kring varumärkesuppbyggande, kommunikationsstrategi, innehållsmarknadsföring och sociala medier. Det handlar om att kunna förse de olika kanalerna med rätt innehåll, vid rätt tid och till rätt målgrupp i kundresan.

### **Webbteknik & UX-design (30 p)**

Kursens syfte och mål är att utveckla den studerandes kunskaper i webbteknik och en introduktion till User Experience Design (UX). UX handlar om upplevelsen av att använda en produkt eller ett system. I webbteknik tar kursen upp grunderna i webbdesign och skapande av webbplatser med HTML och CSS. I UX delen är det fokus på att göra målgruppsanalys, ta fram User Stories, Personas, designa gränssnitt (wireframes) och användbarhetsstudier. I utveckling och design är det viktigt att produkten och tjänsten upplevs som användarvänlig, ändamålsenlig, enkel, snabb och ger en stark kundupplevelse.

### **Lärande i Arbete (LIA) I (50 p)**

Kursens syfte och mål är att praktiskt tillämpa de teoretiska kurserna i utbildningen. Den ska bidra till bilden av hur företaget arbetar när det gäller e-handelslösningar. Det handlar om att få inblick i marknads- och affärsplan för digitala strategier och att arbeta service- och kvalitetsmedvetet med ständiga förbättringar för ökad kundupplevelse.

### **Lärande i Arbete (LIA) II (50 p)**

Kursens syfte och mål är att praktiskt tillämpa de teoretiska kurserna i utbildningen. Den ska bidra till bilden av hur företaget arbetar när det gäller produktledning, e-handels- och affärssystemlösningar med integration mot delsystem, t.ex. CRM, PIM etc. Det handlar om att få inblick i företagets produktplanering, agila utvecklingsprocess, kravhantering för e-handels- och affärssystemlösningar.

### **Examensarbete (20 p)**

Kursens syfte och mål är att den studerande ska tillämpa förvärvade kunskaper genom att göra en muntlig och skriftlig presentation av ett utvecklingsprojekt inom e-handel. Det förslag som den studerande presenterar ska kunna bidra till företagets utveckling av koncept för e-handel.