



KARTA OPISU PRZEDMIOTU - SYLABUS

Nazwa przedmiotu

Strategie i modele biznesowe w IT

Przedmiot

Kierunek studiów

Informatyka

Studia w zakresie (specjalność)

Gry i technologie internetowe

Poziom studiów

drugiego stopnia

Forma studiów

stacjonarne

Rok/semestr

2/3

Profil studiów

ogólnoakademicki

Język oferowanego przedmiotu

polski

Wymagalność

obieralny

Liczba godzin

Wykład

30

Ćwiczenia

Laboratoria

15

Projekty/seminaria

Inne (np. online)

Liczba punktów ECTS

2

Wykładowcy

Odpowiedzialny za przedmiot/wykładowca:

dr hab. inż. Piotr Łukasiak, prof. PP

e-mail: Piotr.Lukasiak@put.poznan.pl

tel.: 61 665 3033

wydział: Informatyki i Telekomunikacji

adres: ul. Piotrowo 2, 60-965 Poznań

Odpowiedzialny za przedmiot/wykładowca:

Wymagania wstępne

Student rozpoczynający ten przedmiot powinien posiadać podstawową wiedzę z algorytmów i złożoności, architektury systemów komputerowych, systemów operacyjnych, technologii sieciowych, języków i paradygmatów programowania, grafiki i komunikacji człowiek-komputer, sztucznej inteligencji, baz danych, inżynierii oprogramowania, wspomaganie decyzji oraz systemów wbudowanych, ma podbudowaną teoretycznie szczegółową wiedzę związaną z wybranymi zagadnieniami z zakresu informatyki, ma wiedzę o trendach rozwojowych i najistotniejszych nowych osiągnięciach w informatyce i w wybranych pokrewnych dyscyplinach naukowych, zna podstawowe metody, techniki i narzędzia stosowane przy rozwiązywaniu złożonych zadań inżynierskich z wybranego obszaru informatyki. Powinien posiadać umiejętność rozwiązywania podstawowych problemów z dziedziny informatyki i projektowania systemów informatycznych, potrafi wykorzystać do formułowania i rozwiązywania zadań



inżynierskich i prostych problemów badawczych metody analityczne, symulacyjne oraz eksperymentalne, potrafi — przy formułowaniu i rozwiązywaniu zadań inżynierskich — integrować wiedzę z różnych obszarów informatyki (a w razie potrzeby także wiedzę z innych dyscyplin naukowych) oraz zastosować podejście systemowe, uwzględniające także aspekty pozatechniczne. Powinien również rozumieć konieczność poszerzania swoich kompetencji / mieć gotowość do podjęcia współpracy w ramach zespołu.

Ponadto w zakresie kompetencji społecznych student musi prezentować takie postawy jak uczciwość, odpowiedzialność, wytrwałość, ciekawość poznawcza, kreatywność, kultura osobista, szacunek dla innych ludzi.

Cel przedmiotu

1. Przekazanie studentom podstawowej wiedzy z zakresu strategii i modeli biznesowych w gospodarce elektronicznej
2. Rozwijanie u studentów umiejętności rozwiązywania problemów pojawiających się w procesach biznesowych
3. Kształtowanie u studentów szerszego spojrzenia na zagadnienia pojawiające się przy zarządzaniu i prowadzeniu własnej firmy pod kątem start-up'ów oraz zarządzania projektami w realiach biznesowych

Przedmiotowe efekty uczenia się

Wiedza

W wyniku przeprowadzonych zajęć student:

1. ma uporządkowaną, podbudowaną teoretycznie wiedzę ogólną w zakresie algorytmów i złożoności, architektury i zastosowania systemów komputerowych wspomagania procesów biznesowych, systemów operacyjnych,
2. ma podbudowaną teoretycznie szczegółową wiedzę związaną z wybranymi zagadnieniami z zakresu informatyki, takimi jak: przetwarzanie mobilne, technologie sieciowe, technologie internetowe
3. ma wiedzę o trendach rozwojowych i najistotniejszych nowych osiągnięciach w informatyce i systemach zarządzania procesami biznesowymi
4. ma podstawową wiedzę o cyklu życia systemów informatycznych wspomagania procesami biznesowymi
5. zna podstawowe metody, techniki i narzędzia stosowane przy rozwiązywaniu złożonych zadań inżynierskich ze sfery biznesu,

Umiejętności

W wyniku przeprowadzonych zajęć student powinien wykazać się umiejętnościami w zakresie (student będzie potrafił):



1. potrafi pozyskiwać informacje z literatury, baz danych oraz innych źródeł (w języku ojczystym i angielskim), integrować je, dokonywać ich interpretacji i krytycznej oceny, wyciągać wnioski oraz formułować i wyczerpująco uzasadniać opinie,
2. potrafi określić kierunki dalszego uczenia się i zrealizować proces samokształcenia
3. potrafi wykorzystać do formułowania i rozwiązywania zadań inżynierskich i prostych problemów badawczych metody analityczne, symulacyjne oraz eksperymentalne
4. potrafi — przy formułowaniu i rozwiązywaniu zadań inżynierskich — integrować wiedzę z różnych obszarów informatyki (a w razie potrzeby także wiedzę z innych dyscyplin naukowych) oraz zastosować podejście systemowe, uwzględniające także aspekty pozatechniczne (socjologiczne, prawne)
5. potrafi formułować i testować hipotezy związane z problemami inżynierskimi i prostymi problemami badawczymi dotyczącymi analizy rynku produktów
6. potrafi ocenić przydatność i możliwość wykorzystania nowych osiągnięć (metod i narzędzi) oraz nowych produktów informatycznych w biznesie
7. potrafi - stosując m.in. koncepcyjnie nowe metody - rozwiązywać złożone zadania informatyczne, w tym zadania nietypowe oraz zadania zawierające komponent badawczy
8. Potrafi wybrać odpowiednią technologię informatyczną w zależności od złożoności i charakterystyki problemu
9. potrafi zidentyfikować zagrożenia i przewagi przy wprowadzaniu nowych produktów, potrafi przeanalizować bieżącą sytuację rynkową,

Kompetencje społeczne

W wyniku przeprowadzonych zajęć student zdobędzie wymienione niżej kompetencje. Zaliczenie przedmiotu oznacza, że student:

1. rozumie, że w informatyce wiedza i umiejętności bardzo szybko stają się przestarzałe
2. zna przykłady i rozumie przyczyny wadliwie działających systemów informatycznych, które doprowadziły do poważnych strat finansowych, społecznych lub też do poważnej utraty zdrowia
3. potrafi odpowiednio określić priorytety służące realizacji określonego przez siebie lub innych zadania

Metody weryfikacji efektów uczenia się i kryteria oceny

Efekty uczenia się przedstawione wyżej weryfikowane są w następujący sposób:

Ocena formująca:

a) w zakresie wykładów:

- na podstawie odpowiedzi na pytania dotyczące materiału omówionego na poprzednich wykładach,



b) w zakresie laboratoriów / ćwiczeń:

- na podstawie oceny bieżącego postępu realizacji zadań,

Ocena podsumowująca:

a) w zakresie wykładów weryfikowanie założonych efektów kształcenia realizowane jest przez:

- ocenę wiedzy i umiejętności wykazanych na egzaminie pisemnym o charakterze problemowym (student może korzystać z dowolnych materiałów dydaktycznych), student musi dokonać analizy problemu i dokonać wyboru odpowiednich technologii i metod
- omówienie wyników egzaminu,

b) w zakresie laboratoriów / ćwiczeń weryfikowanie założonych efektów kształcenia realizowane jest przez:

- ocenianie ciągle, na każdych zajęciach (odpowiedzi ustne) – premiowanie przyrostu umiejętności posługiwania się poznanymi zasadami i metodami,
- ocenę sprawozdania przygotowywanego częściowo w trakcie zajęć, a częściowo po ich zakończeniu; ocena ta obejmuje także umiejętność pracy w zespole,
- ocenę i „obronę” przez studenta sprawozdania z realizacji projektu,

Uzyskiwanie punktów dodatkowych za aktywność podczas zajęć, a szczególnie za:

- omówienia dodatkowych aspektów zagadnienia,
- efektywność zastosowania zdobytej wiedzy podczas rozwiązywania zadanego problemu,
- umiejętność współpracy w ramach zespołu praktycznie realizującego zadanie szczegółowe w laboratorium,
- uwagi związane z udoskonaleniem materiałów dydaktycznych,

wskazywanie trudności percepcyjnych studentów umożliwiające bieżące doskonalenia procesu dydaktycznego.

Treści programowe

Program wykładu obejmuje następujące zagadnienia:

zrozumienie czym proces biznesowy w realiach gospodarki elektronicznej, jakie są strategie prowadzenia biznesu w gospodarce elektronicznej, wyzwania wobec strategii IT, trendy na rynku IT, E-biznes, koszty rozwiązań informatycznych, patenty na oprogramowanie, cechy otoczenia biznesu w gospodarce elektronicznej, e-gospodarka a biznes, struktury korporacyjne, kompetencje pracowników i pracodawców w realiach gospodarki elektronicznej, outsourcing i wirtualizacja zarządzania, zasady e-gospodarki, innowacje, wprowadzanie produktu na rynek, dostosowywanie profilu działania firmy do



otaczających zmiennych realiów biznesowych, istotność standardów w kontekście innowacji, zarządzanie zasobami ludzkimi, rynek wewnętrzny i zewnętrzny, programy płacowe, konstrukcja planów marketingowych i biznesowych, marketing w gospodarce elektronicznej, prowadzenie projektów informatycznych – zasady i problemy, elementy prawne w gospodarce elektronicznej

Zajęcia laboratoryjne prowadzone są w formie 15-godzinnych ćwiczeń, odbywających się w laboratorium, poprzedzonych 2-godziną sesją instruktazową na początku semestru. Ćwiczenia realizowane są przez 1-lub 2 osobowe zespoły studentów. Program laboratorium obejmuje następujące zagadnienia:

określenie wagi środowiskowej, etycznej i społecznej odpowiedzialności za powzięte decyzje, a w szczególności inicjowanie procesów biznesowych w środowisku sieciowym, tworzenie strategii i taktyk biznesowych (poziomy organizacyjne, kluczowe fazy: planowanie, zastosowanie, kontrola), etyka i odpowiedzialność społeczna, zrozumienie rynku i konsumenta, prowadzenie biznesu w świetle postępu technologicznego na przykładzie środowiska internetu, zarządzanie zasobami ludzkimi (HRM), zarządzanie relacjami z konsumentami (CRM), współczynniki środowiskowe, mikro i makroprzedsiębiorstwa, plan marketingowy i biznesowy, strategiczne procesy działania rynku mediów elektronicznych, określanie wyzwań biznesowych, tworzenie nowych produktów i usług w świetle postępu technologicznego, zarządzanie produktem i marką elektroniczną, zarządzanie i promowanie usług informatycznych.

Metody dydaktyczne

wykład: prezentacja multimedialna, rozwiązywanie zadań problemowych, pokaz multimedialny

ćwiczenia laboratoryjne: rozwiązywanie zadań, ćwiczenia praktyczne, dyskusja, praca w zespole, pokaz multimedialny, warsztaty, gry integracyjne, studium przypadków

Literatura

Podstawowa

1. J. N. Baron, S. M. Kreps, Strategic Human Resources: Frameworks for General Managers, , John Wiley and sons, 2009.

2. G. Dessler, Management: Principles & Practices for Tomorrow's Leaders, Prentice Hall, 2008

Chase, Operations Management for Competitive Advantage, McGraw-Hill, 2006

Uzupełniająca



Bilans nakładu pracy przeciętnego studenta

	Godzin	ECTS
Łączny nakład pracy	50	2,0
Zajęcia wymagające bezpośredniego kontaktu z nauczycielem	45	1,5
Praca własna studenta (studia literaturowe, przygotowanie do zajęć laboratoryjnych/ćwiczeń, przygotowanie do kolokwium/egzaminu, wykonanie projektu) ¹	5	0,5

¹ niepotrzebne skreślić lub dopisać inne czynności