

POLITECHNIKA KRAKOWSKA IM. TADEUSZA KOŚCIUSZKI

KARTA PRZEDMIOTU

obowiązuje studentów rozpoczynających studia w roku akademickim 2022/2023

Wydział Informatyki i Telekomunikacji

Kierunek studiów: Informatyka

Profil: Ogólnoakademicki

Forma studiów: stacjonarne

Kod kierunku: I

Stopień studiów: I

Specjalności: Brak specjalności

1 INFORMACJE O PRZEDMIOCIE

NAZWA PRZEDMIOTU	Systemy informatyczne w zarządzaniu
NAZWA PRZEDMIOTU W JĘZYKU ANGIELSKIM	Information systems in management
KOD PRZEDMIOTU	WiIT I oIS D9 22/23
KATEGORIA PRZEDMIOTU	Przedmioty specjalnościowe
LICZBA PUNKTÓW ECTS	5.00
SEMESTRY	6

2 RODZAJ ZAJĘĆ, LICZBA GODZIN W PLANIE STUDIÓW

SEMESTR	WYKŁAD	ĆWICZENIA	LABORATORIUM	LABORATORIUM KOMPUTERO- WE	SEMINARIUM	PROJEKT
6	30	0	30	0	0	0

3 CELE PRZEDMIOTU

Cel 1 Zapoznanie z modelami biznesowymi stosowanymi w e-biznesie

Cel 2 Wskazanie na możliwości zastosowania nowoczesnych technologii IT w innowacyjnym biznesie

Cel 3 Zapoznanie studentów z narzędziami Business Intelligence

4 WYMAGANIA WSTĘPNE W ZAKRESIE WIEDZY, UMIEJĘTNOŚCI I INNYCH KOMPETENCJI

5 EFEKTY KSZTAŁCENIA

EK1 Wiedza Ma podstawową wiedzę z zakresu ekonomii, zarządzania i prowadzenia działalności gospodarczej w sektorze informatycznym.

EK2 Umiejętności Umie pozyskiwać informacje z literatury, baz danych oraz innych źródeł, integrować je, dokonywać ich interpretacji oraz wyciągać wnioski i formułować opinie.

EK3 Umiejętności Potrafi pracować i kierować w zespołach projektowych przy realizacji projektów informatycznych.

EK4 Kompetencje społeczne Potrafi pracować indywidualnie i w zespole informatyków, w tym także potrafi zarządzać swoim czasem oraz podejmować zobowiązania i dotrzymywać terminów.

6 TREŚCI PROGRAMOWE

LABORATORIUM		
LP	TEMATYKA ZAJĘĆ OPIS SZCZEGÓŁOWY BLOKÓW TEMATYCZNYCH	LICZBA GODZIN
L1	Zapoznanie z narzędziem Power BI	15
L2	Opracowanie własnego modelu biznesowego opartego o informatykę	15

WYKŁAD		
LP	TEMATYKA ZAJĘĆ OPIS SZCZEGÓŁOWY BLOKÓW TEMATYCZNYCH	LICZBA GODZIN
W1	Tworzenie modeli biznesowych	4
W2	Design thinking	2
W3	Industry 4.0	4
W4	Sztuczna inteligencja, wirtualna i rozszerzona rzeczywistość , blockchain i inne zagadnienia w biznesie	8
W5	Business Intelligence	4
W6	Grywalizacja	2
W7	Sustainability a IT	2
W8	E-commerce	4

7 NARZĘDZIA DYDAKTYCZNE

N1 Prezentacja

N2 Praca w grupach

N3 Ćwiczenia laboratoryjne

8 OBCIĄŻENIE PRACĄ STUDENTA

FORMA AKTYWNOŚCI	ŚREDNIA LICZBA GODZIN NA ZREALIZOWANIE AKTYWNOŚCI
Godziny kontaktowe z nauczycielem akademickim, w tym:	
Godziny wynikające z planu studiów	60
Konsultacje przedmiotowe	10
Egzaminy i zaliczenia w sesji	5
Godziny bez udziału nauczyciela akademickiego wynikające z nakładu pracy studenta, w tym:	
Przygotowanie się do zajęć, w tym studiowanie zalecanej literatury	30
Opracowanie wyników	30
Przygotowanie raportu, projektu, prezentacji, dyskusji	15
SUMARYCZNA LICZBA GODZIN DLA PRZEDMIOTU WYNIKAJĄCA Z CAŁEGO NAKŁADU PRACY STUDENTA	150
SUMARYCZNA LICZBA PUNKTÓW ECTS DLA PRZEDMIOTU	5.00

9 SPOSOBY OCENY

OCENA FORMUJĄCA

F1 Kolokwium Power BI

F2 Prezentacja projektu

OCENA PODSUMOWUJĄCA

P1 średnia z ocen formujących

KRYTERIA OCENY

EFEKT KSZTAŁCENIA 1	
NA OCENĘ 2.0	Student nie spełnia wymagań na ocenę 3.0
NA OCENĘ 3.0	Opracowany model biznesowy w 50%

NA OCENĘ 3.5	Opracowany model biznesowy w 60%
NA OCENĘ 4.0	Opracowany model biznesowy w 70%
NA OCENĘ 4.5	Opracowany model biznesowy w 80%
NA OCENĘ 5.0	Opracowany model biznesowy w 90%
EFEKT KSZTAŁCENIA 2	
NA OCENĘ 2.0	Student nie spełnia wymagań na ocenę 3.0
NA OCENĘ 3.0	Prezentacja projektu zrealizowanego w 50%
NA OCENĘ 3.5	Prezentacja projektu zrealizowanego w 60%
NA OCENĘ 4.0	Prezentacja projektu zrealizowanego w 70%
NA OCENĘ 4.5	Prezentacja projektu zrealizowanego w 80%
NA OCENĘ 5.0	Prezentacja projektu zrealizowanego w 90%
EFEKT KSZTAŁCENIA 3	
NA OCENĘ 2.0	Student nie spełnia wymagań na ocenę 3.0
NA OCENĘ 3.0	Praca w grupie i realizacja projektu w 50%
NA OCENĘ 3.5	Praca w grupie i realizacja projektu w 60%
NA OCENĘ 4.0	Praca w grupie i realizacja projektu w 70%
NA OCENĘ 4.5	Praca w grupie i realizacja projektu w 80%
NA OCENĘ 5.0	Praca w grupie i realizacja projektu w 90%
EFEKT KSZTAŁCENIA 4	
NA OCENĘ 2.0	Student nie spełnia wymagań na ocenę 3.0
NA OCENĘ 3.0	Praca w grupie i realizacja projektu w 50%
NA OCENĘ 3.5	Praca w grupie i realizacja projektu w 60%
NA OCENĘ 4.0	Praca w grupie i realizacja projektu w 70%
NA OCENĘ 4.5	Praca w grupie i realizacja projektu w 80%
NA OCENĘ 5.0	Praca w grupie i realizacja projektu w 90%

10 MACIERZ REALIZACJI PRZEDMIOTU

EFEKT KSZTAŁCENIA	ODNIESIENIE DANEGO EFEKTU DO SZCZEGÓŁOWYCH EFEKTÓW ZDEFINIOWANYCH DLA PROGRAMU	CELE PRZEDMIOTU	TREŚCI PROGRAMOWE	NARZĘDZIA DYDAKTYCZNE	SPOSOBY OCENY
EK1	I1_W14	Cel 1 Cel 2 Cel 3	L1 L2 W1 W2 W3 W4 W5 W6 W7 W8	N1 N2 N3	F1 F2 P1
EK2	I1_U01b	Cel 1 Cel 2 Cel 3	L1 L2 W1 W2 W3 W4 W5 W6 W7 W8	N1 N2 N3	F1 F2 P1
EK3	I1_U05	Cel 1 Cel 2 Cel 3	L1 L2 W1 W2 W3 W4 W5 W6 W7 W8	N1 N2 N3	F1 F2 P1
EK4	I1_K03	Cel 1 Cel 2 Cel 3	L1 L2 W1 W2 W3 W4 W5 W6 W7 W8	N1 N2 N3	F1 F2 P1

11 WYKAZ LITERATURY

LITERATURA PODSTAWOWA

[1] Alexander Osterwalder, Yves Pigneur — *TWORZENIE MODELI BIZNESOWYCH PODRĘCZNIK WIZJONERA*, Miejscość, 2022, Wydawnictwo

12 INFORMACJE O NAUCZYCIELACH AKADEMICKICH

OSOBA ODPOWIEDZIALNA ZA KARTĘ

dr inż. Anna Plichta (kontakt: aplichta@pk.edu.pl)

13 ZATWIERDZENIE KARTY PRZEDMIOTU DO REALIZACJI

(miejscowość, data)

(odpowiedzialny za przedmiot)

(dziekan)