

Karta przedmiotu

Nazwa i kod przedmiotu	Informatyka branżowa, PG_00155059						
Kierunek studiów	Informatyka i ekonometria (O)						
Data rozpoczęcia studiów	październik 2024 r.		Rok akademicki realizacji przedmiotu		2025/2026		
Poziom kształcenia	I stopnia - licencjackie		Grupa zajęć		Grupa zajęć obowiązkowych z zakresu kierunku studiów Grupa zajęć powiązanych z prowadzonymi badaniami naukowymi w dziedzinie nauki związanej z kierunkiem - profil ogólnoakademicki		
Forma studiów	niestacjonarne		Sposób realizacji		na uczelni		
Rok studiów	2		Język wykładowy		polski		
Semestr studiów	4		Liczba punktów ECTS		2.0		
Profil kształcenia	ogólnoakademicki		Forma zaliczenia		zaliczenie		
Jednostka prowadząca	Rektor -> Wydział Zarządzania -> Katedra Informatyki Ekonomicznej						
Imię i nazwisko wykładowcy (wykładowców)	Odpowiedzialny za przedmiot		dr Dorota Buchnowska				
	Prowadzący zajęcia z przedmiotu						
Formy zajęć	Forma zajęć	Wykład	Ćwiczenia	Laboratorium	Projekt	Seminarium	RAZEM
	Liczba godzin zajęć	12.0	0.0	0.0	0.0	0.0	12
	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	12		20.0		20.0	52
Cel przedmiotu	• Zapoznanie studentów z koncepcją architektury przedsiębiorstwa • nauczanie studentów budowania architektury przedsiębiorstwa przy użyciu języka modelowania architektury przedsiębiorstwa ArchiMate						

Efekty uczenia się przedmiotu	Efekt kierunkowy	Efekt z przedmiotu	Sposób weryfikacji i oceny efektu
	[liEL3_W07] Ma zaawansowaną wiedzę o normach etycznych obowiązujących w biznesie, dobrych praktykach jego prowadzenia oraz regulacjach prawnych w zakresie ochrony własności intelektualnej. Ma wiedzę dotyczącą ryzyka i odpowiedzialności związanej z informatyzacją procesów gospodarczych, zna zasady netykiety.	Student potrafi zastosować kodeks postępowania ACM w przypadku biznesowym wykorzystanym w kursie	[SW2] presentation/project/paper/report
	[liEL3_U02] Potrafi pozyskiwać podstawowe informacje o procesach i zjawiskach ekonomicznych w drodze obserwacji bezpośredniej, planowanego eksperymentu lub kwerendy baz danych oraz gromadzić je i przetwarzać za pomocą nowoczesnych narzędzi informatycznych.	Student potrafi reprezentować procesy i zjawiska ekonomiczne w architekturze przedsiębiorstwa	[SU2] presentation/project/paper/report [SU6] demonstration of practical skills
	[liEL3_W03] Ma zaawansowaną wiedzę o człowieku jako podmiocie tworzącym struktury i instytucje ekonomiczne.	Student potrafi reprezentować interesariuszy, sieci wartości i jednostki organizacyjne w architekturze przedsiębiorstwa	[SW2] presentation/project/paper/report
	[liEL3_U01] Potrafi w sposób zrozumiały, w mowie i na piśmie, przedstawić i uzasadnić zaawansowane teorie ekonomiczne oraz zastosować je do objaśnienia funkcjonowania gospodarki narodowej i jej składowych. Rozumie i potrafi wyjaśnić treść komunikatów instytucji ekonomicznych, artykułów zamieszczanych w prasie ekonomicznej oraz czasopismach naukowych.	Student potrafi tworzyć wszystkie warstwy architektury przedsiębiorstwa i wyjaśniać, w jaki sposób można zarządzać zmianami w niej zachodzącymi.	[SU2] presentation/project/paper/report [SU5] implementation of a problem task
	[liEL3_K02] Potrafi komunikować się z otoczeniem na tematy z zakresu informatyki i ekonometrii w miejscu pracy i poza nim, przekazywać swoją wiedzę oraz dzielić się swoimi umiejętnościami za pomocą różnych środków przekazu.	Student potrafi przedstawić architekturę przedsiębiorstwa w sposób przyjazny dla interesariuszy	[SK2] presentation/project/paper/report [SK5] implementation of a problem task
	[liEL3_K05] Ma świadomość konieczności etycznego, zrównoważonego i społecznie odpowiedzialnego zachowywania się w życiu zawodowym i społecznym.	Student potrafi stworzyć plan pracy mający na celu wprowadzenie zmian w przedsiębiorstwie w sposób etyczny, zrównoważony i społecznie odpowiedzialny	[SK5] implementation of a problem task
	[liEL3_K01] Rozumie potrzebę ustawicznego uzupełniania i pogłębiania nabytej wiedzy; jest otwarty na nowe idee i metody nauczania.	Student jest świadomy różnych warstw architektury przedsiębiorstwa i ich powiązań	[SK2] presentation/project/paper/report
Treści przedmiotu	Przedmiot wprowadza w koncepcję architektury przedsiębiorstwa i uczy studentów budowania architektury przedsiębiorstwa przy użyciu języka modelowania architektury przedsiębiorstwa ArchiMate		
Wymagania wstępne i dodatkowe	-		
Sposoby i kryteria oceniania osiągniętych efektów uczenia się	Sposób oceniania (składowe)	Próg zaliczeniowy	Składowa oceny końcowej
	Architektura przedsiębiorstwa w Archimate dla małego przedsiębiorstwa	51.0%	100.0%
Zalecana lista lektur	Podstawowa lista lektur	Fundamentals of Enterprise Architecture, by Tanu McCabe, O'Reilly, 2024	
	Uzupełniająca lista lektur	Digital Enterprises: Service-Focused, Digitally-Powered, Data-Fueled Editors: Henderik A. Proper, Bas van Gils, Kazem Haki, Springer 2023	
	Adresy eZasobów		
Przykładowe zagadnienia/ przykładowe pytania/ realizowane zadania	Tworzenie architektury korporacyjnej warstwy aplikacji dla firmy w Archimate		

Dokument wygenerowany elektronicznie. Nie wymaga pieczęci ani podpisu.