Uniwersytet Gdański

Karta przedmiotu

Nazwa i kod przedmiotu	Informatyka branżowa, PG_00178064		
Kierunek studiów	Informatyka i ekonometria (O)		
Data rozpoczęcia studiów	październik 2026 r.	Rok akademicki realizacji przedmiotu	2027/2028
Poziom kształcenia	I stopnia - licencjackie	Grupa zajęć	Grupa zajęć obowiązkowych z zakresu kierunku studiów Grupa zajęć fakultatywnych Grupa zajęć powiązanych z prowadzonymi badaniami naukowymi w dziedzinie nauki związanej z kierunkiem - profil ogólnoakademicki
Forma studiów	stacjonarne	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, prof. UG	
	Prowadzący zajęcia z przedmiotu		

Formy zajęć

Forma zajęć	Wykład	Ćwiczenia	Laboratorium	Projekt	Seminarium	RAZEM
Liczba godzin zajęć	15.0	0.0	0.0	0.0	0.0	15

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	15	1.0	34.0	50

Cel przedmiotu

- Zapoznanie studentów z koncepcją architektury przedsiębiorstwa
- nauczenie 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
[IiEL3_U12] Potrafi projektować i implementować systemy informatyczne wspierające działalność przedsiębiorstw oraz wykorzystywać nowoczesne technologie ICT w zarządzaniu i komunikacji biznesowej	Student potrafi zaprojektować logiczną strukturę systemu informatycznego przedsiębiorstwa implementuje modele architektury zgodne z założeniami biznesowymi oraz integruje nowoczesne technologie ICT w celu wsparcia zarządzania i komunikacji organizacyjnej.	[SU2] prezentacja/projekt/referat/ raport
[IiEL3_W08] W zaawansowanym stopniu zna i rozumie możliwości i dylematy wykorzystania narzędzi informatycznych i statystycznych oraz ich znaczenie w kontekście zmieniających się potrzeb	Student zna i rozumie podstawowe elementy języka ArchiMate do modelowania architektury przedsiębiorstwa oraz wie jak analizować wybrane aspekty jej struktury i funkcjonalności z wykorzystaniem narzędzi informatycznych.	[SW2] prezentacja/projekt/referat/ raport

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	brak

<table>
<tr><td>Sposoby i kryteria oceniania osiąganych efektów uczenia się</td><td colspan="3"><table><tr><th>Sposób oceniania (składowe)</th><th>Próg zaliczeniowy</th><th>Składowa oceny końcowej</th></tr><tr><td>projekt zaliczeniowy</td><td>51.0%</td><td>100.0%</td></tr></table></td></tr>
<tr><td rowspan="3">Zalecana lista lektur</td><td>Podstawowa lista lektur</td><td colspan="2">Fundamentals of Enterprise Architecture, by Tanu McCabe, ORreilly, 2024</td></tr>
<tr><td>Uzupełniająca lista lektur</td><td colspan="2">Digital Enterprises: Service-Focused, Digitally-Powered, Data-Fueled Editors: Henderik A. Proper, Bas van Gils, Kazem Haki, Springer 2023</td></tr>
<tr><td>Adresy eZasobów</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>Przykładowe zagadnienia/ przykładowe pytania/ realizowane zadania</td><td colspan="3">Tworzenie architektury korporacyjnej warstwy aplikacji dla firmy w Archimate</td></tr>
<tr><td>Praktyki zawodowe w ramach przedmiotu</td><td colspan="3">Nie dotyczy</td></tr>
</table>

Dokument wygenerowany elektronicznie. Nie wymaga pieczęci ani podpisu.