

Uproszczony opis zajęć - Sylabus

Państwowa Wyższa Szkoła Techniczno-Ekonomiczna im. ks. Bronisława Markiewicza w Jarosławiu

(stosuje się jako załącznik do programu studiów zamieszczanego w BIP)

I. INFORMACJE OGÓLNE

Nazwa zajęć Blok przedmiotów obieralnych 8 - Modelowanie i analiza procesów biznesowych			Kod zajęć: D17
Nazwa kierunku studiów, poziom i profil kształcenia:		Informatyka, I stopień, studia inżynierskie	
Język wykładowy: polski	Rodzaj zajęć:	Zajęcia praktyczne (ZP)	
Rok studiów: III	Semestr: VI	Liczba punktów ECTS przypisana zajęciom:	1
Instytut (Zakład) odpowiedzialny za zajęcia:		Instytut Inżynierii Technicznej (Zakład Informatyki)	

FORMA PROWADZENIA ZAJĘĆ I LICZBA GODZIN

Ogólna liczba godzin zajęć dydaktycznych na studiach stacjonarnych i niestacjonarnych z podziałem na formy:

Studia stacjonarne		Studia niestacjonarne	
Wykład:		Wykład:	
Ćwiczenia:		Ćwiczenia:	
Laboratorium:		Laboratorium:	
Lektorat:		Lektorat:	
Projekt:		Projekt:	
Zajęcia praktyczne:	15	Zajęcia praktyczne:	9
Seminarium:		Seminarium:	
Zajęcia terenowe:		Zajęcia terenowe:	
Praktyki:		Praktyki:	
Inna forma (jaka):		Inna forma (jaka):	
RAZEM:	15	RAZEM:	9

II. INFORMACJE SZCZEGÓŁOWE

Przypisane do zajęć efekty uczenia się w zakresie wiedzy, umiejętności oraz kompetencji społecznych i odniesienie ich do efektów uczenia się dla określonego kierunku studiów, poziomu i profilu.

Symbol efektów kształcenia modułu	Po zakończeniu modułu (przedmiotu) i potwierdzeniu osiągnięcia efektów kształcenia student w kategorii: Wiedzy - zna i rozumie	Odniesienie do efektów kształcenia dla kierunku studiów
E_01	zna i rozumie główne koncepcje zarządzania opartych na procesach	K_W06, K_W12, K_W14, K_W16, K_K05
	Umiejętności - potrafi	
E_02	potrafi zdefiniować łańcuch wartości organizacji, zidentyfikować główne i pomocnicze procesy biznesu oraz ich cele i mierniki	K_U01, K_U02, K_U12, K_U13
E_03	analizuje praktyczne studia przypadków i proponuje rozwiązanie problemów w oparciu o poznane cechy i zasady konstrukcji procesów.	K_U01, K_U02, K_U12
	Kompetencji społecznych - jest gotów do	
E_04	potrafi współdziałać i pracować w grupie podczas analiz studiów przypadków i projektów praktycznych	K_U02, K_K01, K_K02 K_K03

TREŚCI PROGRAMOWE I ICH ODNIESIENIE DO EFEKTÓW UCZENIA SIĘ PRZYPISANYCH DO ZAJĘĆ

Treści programowe (uszczegółowione, zaprezentowane z podziałem na poszczególne formy zajęć tj. wykład, ćwiczenia, laboratoria, projekty, seminaria i inne):

Symbol treści kształcenia	Opis treści kształcenia	Forma zajęć	Liczba godzin	Odniesienie do efektów kształcenia modułu
		ZP		
TK_01	Podstawowe techniki i narzędzia wykorzystywane w modelowaniu i analizie procesów biznesowych		1	E_01, E_02, E_04
TK_02	Zastosowanie standardów BPMS oraz BPMN. Notacja BPMN poprzez poznanie różnic, jakie występują pomiędzy BPMN a UML.		2	E_01, E_02
TK_03	Analizy praktycznych przypadków biznesowych.		2	E_01, E_02
TK_04	Analiza systemu informatycznego - specyfikacja funkcjonalna systemu (sformalizowane informacje o elementach systemu informatycznego, m.in. strukturę systemu, procesy systemu, przepływy, relacje i powiązania danych) na przykładzie (studium przypadku).		5	E_01, E_02, E_03, E_04
TK_05	Studium przypadku do zrealizowania w zespołach		5	E_01, E_02, E_03, E_04

III. INFORMACJE DODATKOWE

Odniesienie efektów uczenia się przypisanych do zajęć i treści programowych do form zajęć i metod oceniania

Symbol efektu uczenia się przypisanego do zajęć	Formy zajęć i metody dydaktyczne prowadzenia zajęć umożliwiające osiągnięcie założonych efektów uczenia się *	Metody weryfikacji osiągnięcia efektów uczenia się przypisanych do zajęć #
WIEDZA		
E_01	Laboratorium z prezentacją, przegląd literatury przedmiotu	Sprawdzian pisemny przy komputerze
UMIEJĘTNOŚCIE_03		
E_02	Praca przy komputerze, praca w zespołach, realizacja studiów przypadków i zadań praktycznych w systemach informatycznych.	Realizacja studium przypadku
E_03	Praca przy komputerze, praca w zespołach, realizacja studiów przypadków i zadań praktycznych w systemach informatycznych.	Realizacja studium przypadku
KOMPETENCJE SPOŁECZNE		
E_04	E_03	E_03

Metody weryfikacji osiągnięcia efektów uczenia się przypisanych do zajęć, powinny być zróżnicowane w zależności od kategorii, tj. inne dla kategorii wiedza i inne dla kategorii umiejętności i kompetencje społeczne.

Ocena na podstawie kolokwium przy komputerze.