

DSK2:GIS (EIT)

Senast uppdaterad 2011-01-27, Utskrivet 2012-04-20

Namn: Globala informationssystem

Högskolepoäng: 7.5

Datum: 2010-08-30 till 2010-10-30

förkunskapskrav:

Mål

I dagens globala affärsklimat är förändring ett nyckelord. En lämplig metod för att hantera och förstå de snabba förändringarna är att förstå företags affärsmodeller. Utmaningen är att skapa relevanta och intuitivt greppbara modeller och samtidigt inte förenkla verkligheten för mycket. Kursen syftar till att förse studenterna med en holistisk och integrerad vy kring ämnena affärsmodellering, affärsprocesser, affärsarkitektur, moderna globala informationssystem, krav på organisation och möjliggörande IT-tjänster. En förståelse kring dessa områden är fundamentet för att skapa innovativa affärsmodeller.

Affärsmodeller beskriver hur en verksamhet skapar värde. Kursen behandlar traditionella modeller och de senaste begreppen och teorierna kring affärsmodellering. Kursen behandlar tekniker för innovation samt hur olika modeller kan användas för att innovera. Under kursen presenteras konkreta exempel vilka kompletteras med övningar och grupparbeten.

Studenterna lär sig hur man systematiskt kan gå tillväga för att analysera, innovera och implementera nya affärsmodeller, där moderna IT lösningar bidrar till innovationen.

Innovation i affärsvärlden går hand i hand med den tekniska utvecklingen, inte minst IT-utvecklingen.

Studenterna skall lära sig hur den senaste utvecklingen inom modern Internet teknologi såsom Webb 2.0, sociala medier, mobila applikationer och molntjänster kan hjälpa organisationer att skapa nya affärsmodeller, och vad som krävs för att realisera dessa. Modern affärsmodellering handlar ytterst om att skapa mervärde för organisation, kunder och samhälle och är därför en global trend av allt större betydelse.

Efter fullföljd kurs ska studenten kunna:

1. Förklara och värdera centrala begrepp avseende affärsmodeller, affärsarkitekturer och modern Internetteknik. Med modern Internetteknik avses här fenomen som Web 2.0, Enterprise 2.0, Web 3.0, sociala medier, SOA, molntjänster och mobil IT
2. Analysera, beskriva och visualisera ett företags nuvarande affärsmodell och affärsarkitektur med hjälp av verktyget business model canvas.
3. Innovera, beskriva och visualisera utveckling av valt företags affärsmodeller och affärsarkitektur baserat på business model canvas.
4. Beskriva och utforma nya tjänster baserade på modern Internetteknik.
5. Använda Internetbaserade verktyg för att genomföra en uppgift som kräver samarbete inom en grupp

Innehåll

- Affärsarkitektur – evolution och kontext
- Affärsstrategi
- Business Models – Generation and innovation
- Business Processes – Business Process Management
- Organization - Cultural fit – Management

- Teknik och dess affärsmodeller: Web 2.0, Web 3.0, mobila tjänster, molntjänster, RFID

Genomförande

Föreläsningar, lektioner, en projektuppgift, en skriftlig tenta.

Litteratur

- Alexander Ostrowald, Yves Pigneur: Business Model Generation, Modderman Drukwerk Amsterdam, The Netherlands, 2009, 978-2-8399-0580-0

Examination

Tentamen mäter mål 1, 2, 3 och 4. Tentamen betygsätts med skalan A - E. För att uppnå betyg A på tentamen skall samtliga mål uppfyllas med betyg A. Motsvarande regel gäller för betyg B, C, D, E och Fx.

Projektuppgiften mäter mål 2 - 5. Godkänd projektuppgift betygsätts med A, B eller C. För att uppnå betyg C på projektuppgiften skall mål 2 - 4 uppfyllas med minst betyg C samt mål 5 uppfyllas med betyg Godkänt. För att uppnå betyg A eller B på projektuppgiften skall dessutom mål 4 uppfyllas med betyg A eller B.

Lektionen mäter mål 2. Lektionen betygsätts med godkänt eller underkänt.

Betygsättning av kursen:

För att erhålla betyg A skall tentamen vara godkänd med betyg A, projektuppgiften vara godkänd med betyg A samt lektionen vara godkänd.

För att erhålla betyg B skall tentamen vara godkänd med betyg B, projektuppgiften vara godkänd med betyg A eller B samt lektionen vara godkänd.

För att erhålla betyg C (D, E) skall tentamen vara godkänd med betyg C (D, E), projektuppgiften vara godkänd med minst betyg C samt lektionen vara godkänd.

Medverkande

Kurs-/delkursansvarig

Björn Rosengren

Föreläsare

Björn Rosengren

Eriks Sneiders

Lektionsledare

Björn Rosengren

Eriks Sneiders

Handledare

Björn Rosengren

Eriks Sneiders

Gästföreläsare

Björn Rosengren

Ohlsson Jens

Jan Roy

Kurser

Data- och systemvetenskap ii, IB203B [Valbar]

Data- och systemvetenskap iii, IB302B [Obligatorisk]

Data- och systemvetenskap iii, IB303C [Valbar]

Data- och systemvetenskap III, IB304B [Valbar]

Påbyggnadskurs i marknadskommunikation och it, IB308C [Valbar]

Fortbildningskurs i informationsteknologi i, IB310B [Valbar]

Valbar kurs i data- och systemvetenskap, IB315B [Valbar]
Valbar kurs i data- och systemvetenskap, IB316C [Valbar]
Valbar kurs i data- och systemvetenskap ii, IB317B [Valbar]
Valbar kurs i data- och systemvetenskap, IB318C [Valbar]
Fortbildningskurs i informationsteknologi ii, IB320B [Valbar]
Fortbildningskurs i informationsteknologi iii, IB330B [Valbar]
Data- och systemvetenskap IV, IB401B [Valbar]
Data- och systemvetenskap v, IB502C [Valbar]
Datorspelsutveckling v, IB506C [Valbar]
Data- och systemvetenskap vi, IB602C [Valbar]