



GOSPODARKA CYFROWA

ćwiczenia

dr Marian Krupa



AGENDA:

Gospodarka cyfrowa

1. **Specyfika gospodarki cyfrowej**
2. **Nowe modele biznesowe**
3. **E-Mobilność. Wizje i scenariusze rozwoju**
4. **Telepraca – korzyści i zagrożenia**
5. **Kreatywność górq!**
6. **Czy robot zabierze ci pracę?**
7. **Społeczeństwo 5.0**



ĆWICZENIE NR 1

Specyfika gospodarki cyfrowej

ZADANIE:

1. Przy pomocy wykresu „mapy umysłu” zdefiniuj pojęcie „**Gospodarka cyfrowa**”
2. Należy wykorzystać dedykowane oprogramowanie – np. Xmind Zen.
3. Należy uwzględnić różne perspektywy, płaszczyzny, obszary czy też dylematy.
4. Mapa powinna składać się przynajmniej 2-3 poziomów / rozwinięć danej kategorii.



ĆWICZENIE NR 2

Nowe modele biznesowe

PYTANIA:

1. Czym jest model biznesowy?
2. Na czym polega cyfryzacja i personalizacja produktu
3. Jakie elementy wchodzą w skład Dystrybucji 4.0?
4. Jaką rolę pełni platformizacja produkcji w nowym modelu biznesowym?
5. Czym jest relokalizacja produkcji?



ĆWICZENIE NR 3

E-Mobilność. Wizje i scenariusze rozwoju

ZADANIE:

1. Scharakteryzuj rozwiązanie „car-sharingu”
2. Przy pomocy tabeli przedstaw szanse i zagrożenia wynikające z wdrożenia „car-sharingu” w Polsce (5-8 zagadnień).
3. Opracuj zestaw rekomendacji (3-5) w zakresie sprawnego wdrażania i utrzymania systemów „car-sharingu”.



ĆWICZENIE NR 4

Telepraca – korzyści i zagrożenia

ZADANIE:

1. Przedstaw definicję telepracy i pracy zdalnej z podaniem źródła cytowania.
2. Wskaż przykłady zastosowań telepracy / pracy zdalnej (3-5).
3. Podaj w formie tabelarycznej jakie są korzyści i zagrożenia wynikające z wdrożenia telepracy dla pracodawcy i pracownika.



ĆWICZENIE NR 5

Kreatywność górą!

PYTANIA:

1. Czym jest kreatywność w rozumieniu gospodarki cyfrowej? Przedstaw definicję oraz jej źródło
2. Jakie są metody i techniki (3-5) kształtowania postaw kreatywnych u pracowników zgodnie z wymaganiami gospodarki cyfrowej?
3. Jakie są zagrożenia (3-5) wynikające z nadmiernej kreatywności w firmie?



ĆWICZENIE NR 6

Czy robot zabierze ci pracę?

PYTANIA / ZADANIA:

1. Czym jest robotyzacja?
2. Jakie są trendy w Europie dotyczące informatyzacji i automatyzacji procesów pracy?
3. Jaką przewagę posiada człowiek nad komputerem (3-5 obszarów / cech)?
4. Jaką przewagę posiada komputer / robot nad człowiekiem (3-5 obszarów / cech)?
5. Przedstaw rekomendacje (3-5) dotyczące profilu kształcenia pracowników i menedżerów z perspektywy robotyzacji.



ĆWICZENIE NR 7

Spółeczeństwo 5.0

PYTANIA:

1. Czym jest „Spółeczeństwo 5.0”?
2. Jakie cele strategiczne wynikają z wdrożenia modelu Spółeczeństwa 5.0?
3. Jakie szanse i zagrożenia (3-5) wynikają z wdrożenia modelu Spółeczeństwa 5.0?
4. Jak różnice kulturowe, cywilizacyjne (Polska a Japonia) mają wpływ na realizacji modelu Spółeczeństwa 5.0?

GOSPODARKA CYFROWA

dr Marian Krupa

PYTANIA?

