

# Wizualizacja zasobów przedsiębiorstwa - opis przedmiotu

Informacje ogólne	
Nazwa przedmiotu	Wizualizacja zasobów przedsiębiorstwa
Kod przedmiotu	04.2-WM-BEP-WZP
Wydział	<a href="#">Wydział Informatyki, Elektrotechniki i Automatyki</a>
Kierunek	Biznes elektroniczny
Profil	praktyczny
Rodzaj studiów	pierwszego stopnia z tyt. inżyniera
Semestr rozpoczęcia	semestr zimowy 2017/2018

Informacje o przedmiocie	
Semestr	4
Liczba punktów ECTS do zdobycia	3
Typ przedmiotu	obowiązkowy
Język nauczania	polski
Sylabus opracował	<ul style="list-style-type: none"><li>prof. dr hab. inż. Marcin Witczak</li></ul>

Formy zajęć					
Forma zajęć	Liczba godzin w semestrze (stacjonarne)	Liczba godzin w tygodniu (stacjonarne)	Liczba godzin w semestrze (niestacjonarne)	Liczba godzin w tygodniu (niestacjonarne)	Forma zaliczenia
Wykład	15	1	9	0,6	Zaliczenie na ocenę
Projekt	30	2	18	1,2	Zaliczenie na ocenę

## Cel przedmiotu

Celem przedmiotu jest zapoznanie z podstawami projektowania, wdrażania i serwisowania aplikacji wizualizacyjnych w oprogramowaniu Wonderware InTouch. W trakcie kursu uczestnik samodzielnie projektuje aplikację wizualizacyjną od podstaw poprzez konfigurację okien synoptycznych, symboli graficznych nowej generacji (symbole ArchestrA), definicję zmiennych oraz konfigurację skryptów. Przedmiot obejmuje szereg przykładów obrazujących praktyczne sposoby wizualizacji zasobów przedsiębiorstwa.

## Wymagania wstępne

Brak

## Zakres tematyczny

Wprowadzenie do oprogramowania WonderWare InTouch. Omówienie wymagań systemowych i sprzętowych. Zakładanie nowego projektu aplikacji w Galaxy Repository. Konfiguracja okien synoptycznych. Konfiguracja komunikacji z zewnętrznymi źródłami danych. Przepływ danych w aplikacji wizualizującej zasoby przedsiębiorstwa. Konfiguracja symboli ArchestrA. Projektowanie symboli ArchestrA. Definicja skryptów. Konfiguracja statusowania komunikacji. Konfiguracja alarmów. Konfiguracja trendów bieżących. Konfiguracja logowania historycznego. Konfiguracja użytkowników w aplikacji InTouch. Zabezpieczenie projektu aplikacji. Publikowanie zaprojektowanej aplikacji. Backup i restore projektu aplikacji. Przygotowanie i przeprowadzenie eksperymentalnego projektu wizualizacji zasobów przedsiębiorstwa. Realizacja praktyczna indywidualnych projektów.

## Metody kształcenia

Wykład - wykład konwencjonalny z wykorzystaniem wideoprojektora.

Projekt - zajęcia praktyczne w laboratorium komputerowym.

## Efekty uczenia się i metody weryfikacji osiągnięcia efektów uczenia się

Opis efektu	Symbole efektów	Metody weryfikacji	Forma zajęć
Zna metody i narzędzia umożliwiające modelowanie i kontrolowanie przepływu informacji w systemach wizualizacji zasobów przedsiębiorstwa	<ul style="list-style-type: none"><li><a href="#">K_W01</a></li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>sprawdzian</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Wykład</li></ul>
Zna metody projektowania i programowania komponentów wizualizacyjnych oraz ich integracji w systemach informatycznych zorientowanych biznesowo	<ul style="list-style-type: none"><li><a href="#">K_W13</a></li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>sprawdzian</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Wykład</li></ul>
Potrafi obsługiwać wybrane platformy wizualizacji zasobów przedsiębiorstwa	<ul style="list-style-type: none"><li><a href="#">K_U18</a></li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>przygotowanie projektu</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Projekt</li></ul>
Potrafi przygotować, przeprowadzić i wdrożyć projekt pilotażowego systemu wizualizacji zasobów przedsiębiorstwa	<ul style="list-style-type: none"><li><a href="#">K_U11</a></li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>przygotowanie projektu</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Projekt</li></ul>
Rozumie potrzebę poszerzania wiedzy związanej z metodologiczną i technologiczną stroną systemów wizualizacji	<ul style="list-style-type: none"><li><a href="#">K_K01</a></li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>przygotowanie projektu</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Projekt</li></ul>

Opis efektu	Symbole efektów	Metody weryfikacji	Forma zajęć
Zna narzędzia informatyczne, mechanizmy i rozwiązania umożliwiające wizualizację zasobów przedsiębiorstwa	• <a href="#">K_W14</a>	• sprawdzian	• Wykład

## Warunki zaliczenia

Wykład - sprawdzian w formie pisemnej i/lub ustnej, realizowany na koniec semestru.

Projekt – ocena końcowa stanowi sumę ważoną ocen uzyskanych za realizację poszczególnych elementów wizualizacji zasobów przedsiębiorstwa oraz formy jego prezentacji. Wkład poszczególnych elementów oceny: ocena projektu i zawartej w nim wizualizacji - 50%, ocena funkcjonalności projektu – 25%, wizualna forma prezentacji projektu 25%.

Ocena końcowa = 50 % oceny zaliczenia z formy zajęć wykład + 50 % oceny zaliczenia z formy zajęć projekt.

## Literatura podstawowa

1. Witczak, M., Sterowanie i wizualizacja systemów. Wydawnictwo PWSZ w Głogowie, 2011.
2. Wonderware InTouch – podręcznik użytkownika, Invensys, 2012.

## Literatura uzupełniająca

Stabryła, A.(Red.), Koncepcje zarządzania współczesnym przedsiębiorstwem. Kraków, Mfiles.pl, 2010

## Uwagi

Zmodyfikowane przez dr hab. inż. Marcin Mrugalski, prof. UZ (ostatnia modyfikacja: 07-04-2017 14:01)

Wygenerowano automatycznie z systemu SylabUZ