



BA SCHOOL OF
BUSINESS AND FINANCE

Prof. Bakalaura studiju programma ``Biznesa procesu vadība``

STUDIJU KURSA APRAKSTS

Studiju kursa nosaukums	Digitālā transformācija I - Lietišķās digitālās prasmes, lietotājpieredze un tehnoloģiju pielietojums (VR, AR, spēlošana)
Programma	Biznesa procesu vadība
Studiju gads	1
Akadēmiskais gads	2022./2023.
Studiju līmenis	Bakalaura
Studiju kursa kods	BP010
Studiju kursa docētājs/i	Jānis Hermanis, Gunita Kuļikovska, Natālija Knaidele
Kursa apjoms, KP	4
ECTS kredītpunktu apjoms (1 Latvijas KP atbilst 1,5 ECTS)	6
Studiju īstenošanas valoda	Latviešu
Studiju kursa veids	Obligāts
Semestris, kad kurss tiek īstenots	1,2
Studiju kursa īstenošanas veids	Klātiene

Kursa īstenošanas mērķis	<p>1) Sniegt studentiem izpratni par informātiku un tās ietekmi ne tikai uz biznesa vadības procesu dokumentēšanu, bet arī uz atskaišu veidošanu. Pilnveidot analītikas prasmes, spējot atlasīt un izmantot efektīvāko lietojumprogrammu rezultātu atspoguļošanai un organizācijas mērķu sasniegšanai.</p> <p>2) Iepazīstināt studentus ar lietotāju pieredzes (UX) dizaina procesu un metodēm kā visaptverošu pieeju, ko izmantot veiksmīgu digitālo lietojumprogrammu plānošanā un izstrādē.</p> <p>3) Prezentēt lietotāja interfeisa (UI) elementus un tā lomu veiksmīgā lietotāja dizainā.</p> <p>4) Sniegt praktisku ieskatu virtuālajā realitātē (VR), paplašinātajā realitātē (AR) un modeļos, kas tiek izmantoti XR risinājumu izstrādē un novērtēšanā.</p> <p>4) Sniegt studentiem teorētiskas un praktiskas zināšanas par spēlošanu (gamification).</p>			
Prasības studiju kursa apguves uzsākšanai	Biznesa angļu valoda	Informātika	Situāciju analīze	

Studiju kursa saturs	Nr.p.k.	Nosaukums	
	1	Banku augstskolas informatīvā sistēma (<i>BAIS</i>) un <i>Moodle</i> vide	
	2	MS Word lietojumprogramma	
	3	MS Excel lietojumprogramma	
	4	MS PowerPoint lietojumprogramma	
	5	Koplietošanas programmas	
	6	UX stratēģija un uz cilvēkiem orientēts projektēšanas process un elementi	
	7	Lietotāju pētījumu metodes un mijiedarbības izstrādes pamati	
	8	Informācijas arhitektūra, lietotāja ceļš un pieredzes kartēšana	
	9	Lietotāju testēšana un validācija. Kvantitatīvās analīzes rīki	
	10	Lietotāju saskarņu izstrādes teorija	
	11	UI stili un elementi	
	12	UI modeļi un to piemērojamība	
	13	XR attīstība, sākotnējie mērķi un lietojamība	
	14	XR pieredžu testešana dažādās vidēs un sarežģītībā	
	15	XR risinājumu formulēšanai, metodes un atdeves mērīšana	
	16	Problemsituāciju risināšana, dizaina domāšanas uzdevums	
	17	Spēļošanas izcelsme un teorijas	
18	Spēļošanas modelis un piemēri privātā, publiskā sektorā un ikdienā		
	Nr.p.k.	Tēma	Pārbaudes veids
	1	Banku augstskolas informatīvā sistēma (<i>BAIS</i>) un <i>Moodle</i> vide; <i>MS Word</i> lietojumprogramma - vides iestatīšana	Diskusija par izlasīto literatūru
	2	<i>MS Word</i> lietojumprogramma - teksta, tabulu, attēlu un formulu formatēšana, atsauču veidošana	
	3	<i>MS Excel</i> lietojumprogramma - datu un šūnu formatēšana, grafiku un diagrammu veidošana un formatēšana, vides iestatīšana	
	4	<i>MS Excel</i> lietojumprogramma - <i>Pivot (Pulka)</i> tabulas un formulu izmantošana	
	5	<i>MS Excel</i> lietojumprogramma - formulu izmantošana	
	6	<i>MS Excel</i> lietojumprogramma - datu importēšana un datu validācija	
	7	<i>MS PowerPoint</i> lietojumprogramma - vides iestatīšana un koplietošanas programmas	Pastāvīgs grupas darbs un prezentācija
	8	Kas ir dizaina domašana un kāda ir empātijas saikne ar IT izstrādi?	
	9	Lietotāja izpētes metodes un produkta koncepcija/personas	
10	Informācijas arhitektūra, lietotāju braucienu kartēšana, pieredzes kartēšana (stāstu iekāpšana). Kvalitatīvās pētniecības pielietošana UX procesos	Patstāvīgs grupas darbs un prezentācija	

Studiju kursa kalendārs	11	Mijiedarbības dizaina pamati – zema precizitāte un augstas precizitātes produkta idejas un lietotāju plūsmas prototipi – iterācija un eksperimentēšana	Diskusija par izlasīto literatūru
	12	Lietotāja pārbaude un produkta idejas validēšana agrīnā stadijā. Kvantitatīvās analīzes rīki	Diskusija par izlasīto literatūru
	13	Lietotāju saskarņu izstrādes teorija. Prototipēšanas pamati.	Patstāvīgs grupas darbs un prezentācija
	14	UI stili un elementi. Prototipu lietotājtesti.	
	15	UI modeļi un to piemērojamība	Diskusija par izlasīto literatūru
	16	XR attīstība, sākotnējie mērķi un lietojamība	
	17	XR pieredžu testešana dažādās vidēs un sarežģītībā (mobile, web, location-based, utt.)	Diskusija par izlasīto literatūru
	18	XR risinājumu formulēšana. Dažādas metodes, kā saprast labāko tehnoloģijas pielietojumu un, vai vispār lietot. Why? How? What? pieeja. Budžetēšana. Efektivitātes, atdeves mērīšana - kā zināt, vai projekts ir izdevies.	Patstāvīgs grupas darbs un prezentācija
	19	Problemsituāciju risināšana, risinājumu meklēšana, bastoties uz lietotāja ceļa kartēm no dažādām industrijām. Dizaina domašanas uzdevums ar 3 etapiem.	Patstāvīgs grupas darbs un prezentācija
	20	Spēļošanas izcelsme un aktualitāte	
	21	Spēļošanas modelis un teorijas	Diskusija par izlasīto literatūru
	22	Spēļošanas piemēri privātā, publiskā sektorā un ikdienā	Patstāvīgs individuālais darbs un prezentācija
	23	Gadījumu analīze grupās	Patstāvīgs grupas darbs un prezentācija

Studējošo patstāvīgā darba organizācija un uzdevumi / Plānotās studiju formas un mācīšanas metodes	Studiju vērtēšanas metode		Sadalījums (%)			
	Pastāvīgs individuālais darbs un prezentācija		30%			
	Pastāvīgs grupas darbs un prezentācija		30%			
	Tests		10%			
	Diskusija par izlasīto literatūru		20%			
	Aktīva dalība nodarbībā		10%			
	Kopā (%):		100%			
	Studiju metodes		Studenta darba apjoms stundās (h)			
	Lekcija auditorijā		32			
	Individuāli pastāvīgie uzdevumi, ko vada lektors		33			
	Grupu pastāvīgie uzdevumi, ko vada lektors		21			
	Aptauja		1			
	Diskusija auditorijā, ko vada lektors		12,5			
	Diskusiju grupas auditorijā, ko vada studenti		3			
	Stāstīšana		1,5			
	Mācību ekskursija		4			
	Terminoloģijas testi un krustvārdu mīklas		2			
	Darbs bibliotēkā		8			
	Gadījumu analīze		42			
	Kopā (h):		160			
Plānotie studiju rezultāti (zināšanas, prasmes, kompetences)	Nr.p.k.	Nosaukums			SP rez. nr.	
	1	Prot izvēlēties atbilstošus digitālus un tehnoloģiskus risinājumus un atlasīt, analizēt un interpretēt saņemto informāciju.			1; 5; 8; 9	
	2	Studenti ir pazīstami ar UX konceptu un procesu, ir guvuši praktisku ieskatu metožu pielietojumā un ieguvumos, kā arī spēj pielietot UX/UI metodes savos tālākos studiju un darba projektos.			1; 2; 4; 8; 9; 11	
	3	Spēj izveidot kvalitatīvu uzdevumu XR tehnoloģiju lietošanai, definēt mērķi, pielietojuma gadījumu, biznesa ieguvumus, lietotāju un izvēlēties atbilstošu tehnoloģiju spektru.			1; 8; 11	
	4	Prot pielietot zināšanas par spēļošanu vienkāršu un vidēji sarežģītu biznesa, valsts un personīgo problēmu risināšanai.			1; 2; 5; 8; 9	
	Studiju rezultāti	1	2	3	4	
	Vērtēšanas metode					

Studiju rezultātu vērtēšanas metodes un kritēriji	Pastāvīgs individuālais darbs un prezentācija	•	•	•	•
	Pastāvīgs grupas darbs un prezentācija	•	•	•	•
	Tests	•			
	Diskusija par izlasīto literatūru		•	•	•
	Aktīva dalība nodarbībā	•	•	•	•
Obligātā literatūra	<p>Obligātā literatūra BA metodiskie norādījumi patstāvīgo studiju darbu izstrādāšanai un aizstāvēšanai. Pieejami: Banku augstskolas informatīvajā sistēmā. Jelen B., Alexander M. "Microsoft Excel 2019, Pivot Table Data Crunching", Pearson Education, 2019. Alexander M., Kusleika D., Walkenbach J., "Excel 2019 Bible", 2018. Lambert J., "Microsoft Word 2019 Step by Step", Pearson Education, 2019.</p> <p>Ieteicamā literatūra Jesse James Garret. "The Elements of User Experience. User Centered Design for the Web and Beyond (2nd Edition)" XR for business, podkāsts Extended Reality summary, report, Accenture, tiešsaistes resurss XR for EVERY budget, Alan Smithson, tiešsaistes resurss (Medium.com) "Seeing is believing. How VR and AR will transform business and the economy", PwC interactive XR industry tool, tiešsaistes resurss (https://www.pwc.com/seeingisbelieving) How games make kids smarter, Gabe Zichermann, TED runa 6 Steps to Effective Gamification, Kevin Werbach, podkāsts (https://engagingleader.com/6-steps-to-effective-gamification-transcript/) The Octalysis Framework, Yu-kai Chou, tiešsaistes resurss (https://yukaichou.com/gamification-examples/octalysis-complete-gamification-framework/) Gaming Can Make a Better World, Jane McGonigal, TED runa Papildus literatūra: Gamification by Design, Gabe Zichermann, e-grāmata</p>				

Vērtēšanas kritēriji	
Vērtējums	Skaidrojums
10 (<i>izcili</i>)	zināšanas, prasmes un kompetence pārsniedz studiju kursa apguves prasības, liecina par spēju veikt patstāvīgus pētījumus un dziļu problēmu izpratni
9 (<i>teicami</i>)	zināšanas, prasmes un kompetence pilnībā atbilst studiju kursa apguves prasībām, iegūta prasme patstāvīgi lietot iegūtās zināšanas
8 (<i>ļoti labi</i>)	pilnīgi izpildītas studiju kursa apguves prasības, tomēr atsevišķos jautājumos nav pietiekami dziļas izpratnes, lai zināšanas patstāvīgi lietotu sarežģītāku problēmu risināšanā
7 (<i>labi</i>)	kopumā izpildītas studiju kursa apguves prasības, tomēr dažkārt konstatējama neprasme iegūtās zināšanas izmantot patstāvīgi
6 (<i>gandrīz labi</i>)	izpildītas studiju kursa apguves prasības, tomēr vienlaikus konstatējama nepietiekami dziļa problēmas izpratne un neprasme izmantot iegūtās zināšanas
5 (<i>viduvēji</i>)	kopumā apgūts studiju kurss, tomēr konstatējama nepietiekama dažu problēmu pārzināšana un neprasme izmantot iegūtās zināšanas
4 (<i>gandrīz viduvēji</i>)	kopumā apgūts studiju kurss, tomēr konstatējama nepietiekama dažu pamatkonceptiju izpratne, ir ievērojamas grūtības iegūto zināšanu praktiskā izmantošanā
3 (<i>gandrīz vāji</i>)	zināšanas ir virspusējas un nepilnīgas, studējošais nespēj tās lietot konkrētās situācijās
2 (<i>vāji</i>)	ir virspusējas zināšanas tikai par atsevišķām problēmām, lielākā daļa studiju kursa nav apgūta
1 (<i>ļoti, ļoti vāji</i>)	nav izpratnes par priekšmeta pamatproblemātiku, nav gandrīz nekādu zināšanu studiju kursā