

# Informatyka w biznesie, czynniki zmian

- ❑ Stara *versus* nowa ekonomia
- ❑ Czynniki zmian
- ❑ E-biznes
- ❑ Przykłady
- ❑ Krótka historia IT
  - Następne 3 slajdy – źródło: Turban E., Leidner D., McLean E., Wetherbe J.: Information Technology for Management, Wiley, 2006.

# Zmiany i reakcje

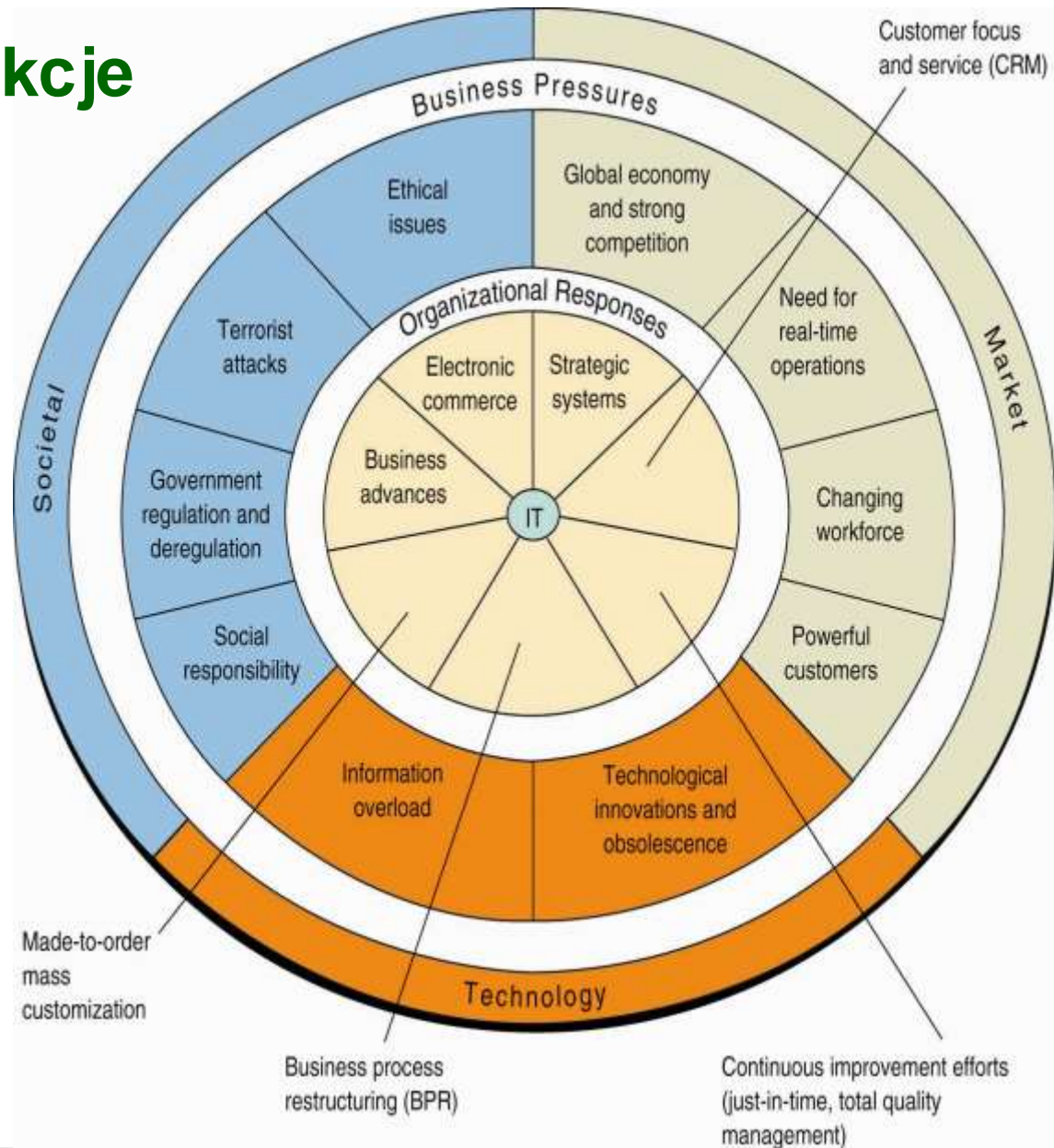
## □ **Czynniki zmian**

Zewnętrzne i technologiczne czynniki tworzą wysoce konkurencyjne otoczenie; czynniki te mogą się szybko zmieniać, często w sposób nieprzewidziany.

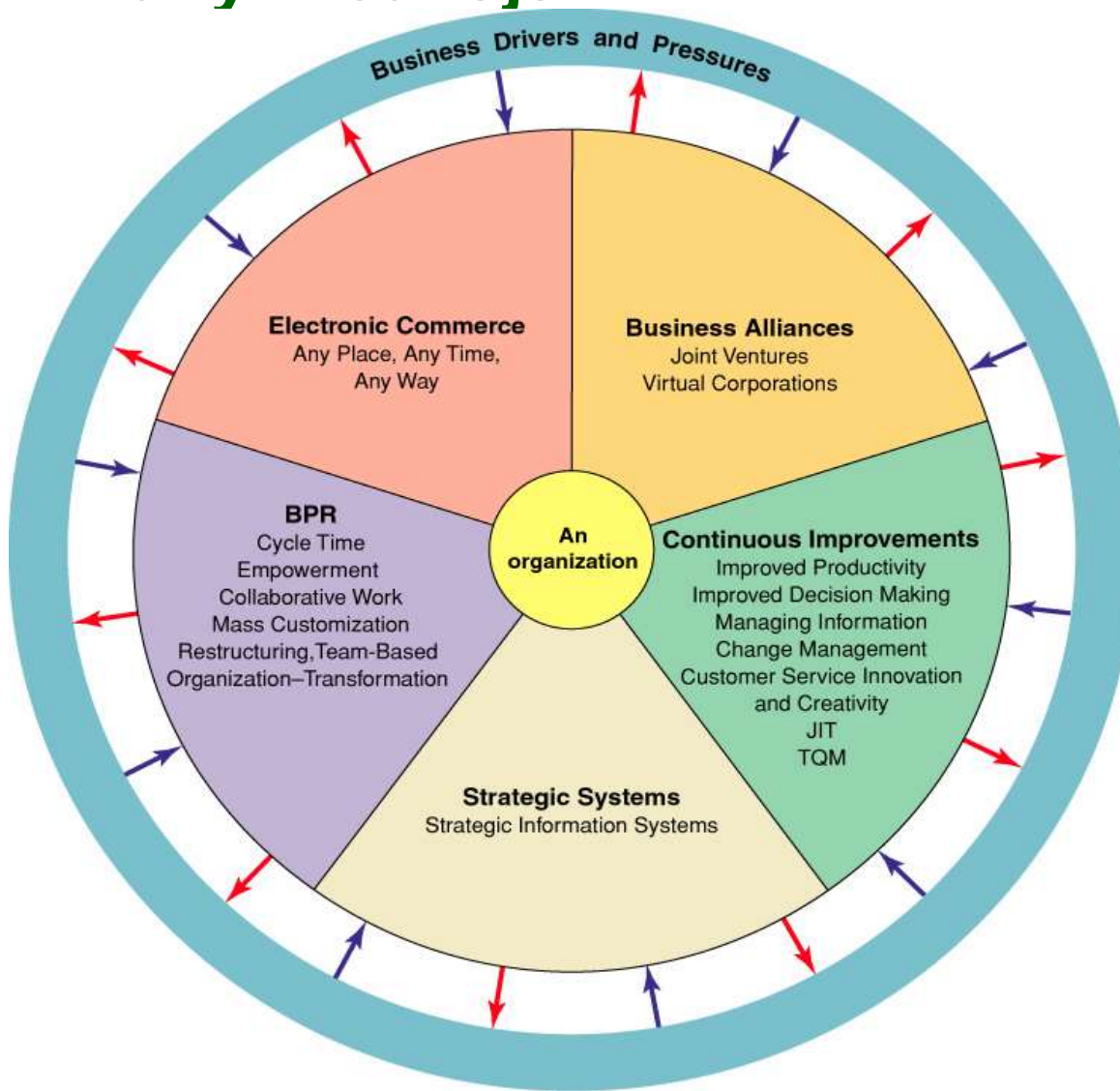
## □ **Reakcje biznesu**

organizacje muszą reagować często i szybko na szanse i zagrożenia płynące z otoczenia; odpowiedź może być reakcją obronną na już istniejące bądź przewidywane czynniki lub aktywnością wykorzystującą szanse tworzone przez zmieniające się uwarunkowania.

# Zmiany i reakcje



# Zmiany i reakcje



Technologie informacyjne są niezbędne, by efektywnie organizować reakcje biznesu

# Zmiany i reakcje

- Cztery główne czynniki, które zmieniły warunki działania biznesu:
  1. Globalizacja
  2. Transformacja ekonomiki przemysłu
  3. Transformacja procesów biznesowych
  4. Powstanie elektronicznej gospodarki

# Zmiany i reakcje

## Transformacja ekonomiki przemysłu

- ❑ Gospodarka oparta na informacji i wiedzy
- ❑ Produktywność
- ❑ Nowe produkty i usługi
- ❑ Wiedza: najważniejszy czynnik sukcesu i strategiczny zasób
- ❑ Czas – główny element konkurencji
- ❑ Skrócenie cyklu życia produktów
- ❑ Wysoce zmienne i ryzykowne otoczenie

# Zmiany i reakcje

## Reorganizacja procesów biznesowych

- ❑ Spłaszczenie struktury zarządzania
- ❑ Decentralizacja
- ❑ Elastyczność
- ❑ Telepraca
- ❑ Skomplikowana koordynacja
- ❑ Delegacja władzy
- ❑ Praca grupowa

# Zmiany i reakcje

## Gospodarka elektroniczna

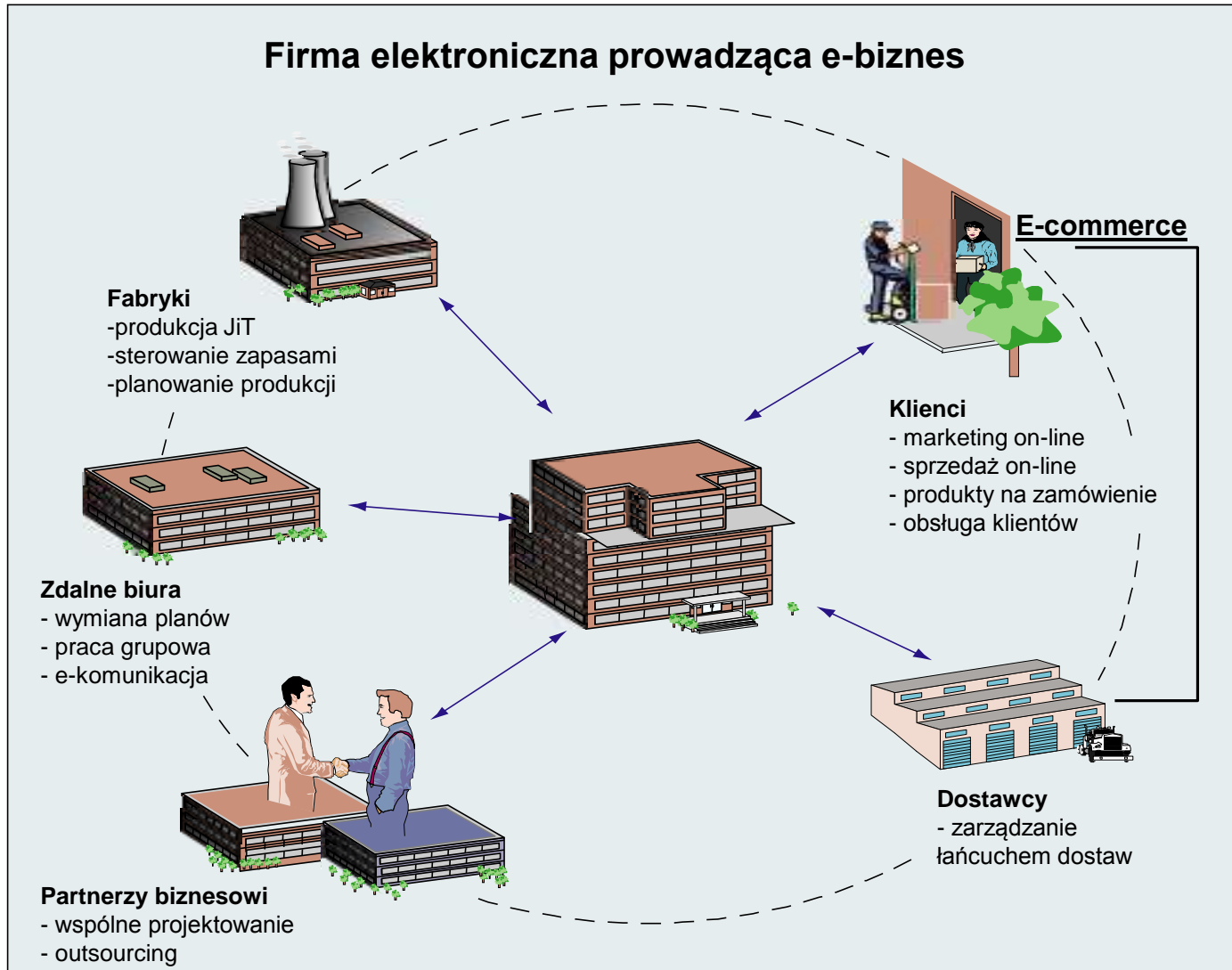
- ❑ Elektroniczne relacje między odbiorcami, dostawcami i pracownikami,
- ❑ Główne procesy biznesowe prowadzone za pośrednictwem sieci,
- ❑ Elektroniczne zarządzanie zasobami korporacyjnymi,
- ❑ Szybkie reagowanie na zewnętrzne zmiany i wyzwania.



## E-biznes - rodzaje

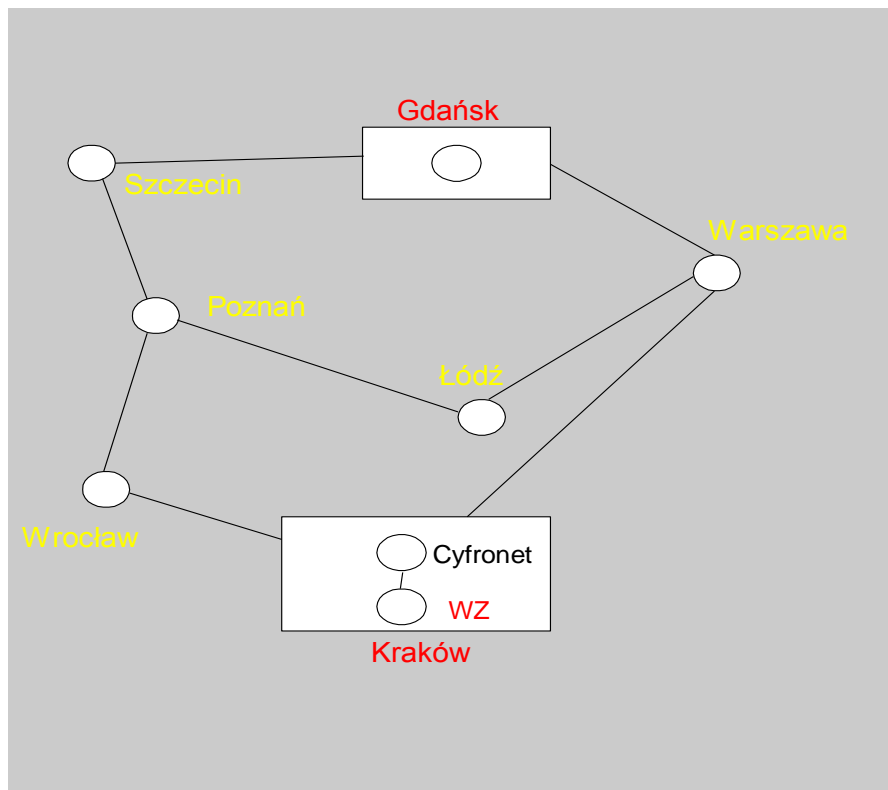
- ❑ **E-market** (cyfrowy rynek): systemy informatyczne łączą sprzedających i kupujących w celu wymiany informacji, produktów, usług i płatności,
- ❑ **Business-to-customer** (B2C): bezpośrednia sprzedaż produktów/usług klientom indywidualnym,
- ❑ **Business-to-business** (B2B): sprzedaż pomiędzy firmami,
- ❑ **Consumer-to-consumer** (C2C): używanie internetu do sprzedaży lub wymiany dóbr pomiędzy osobami.

# E-biznes - rodzaje



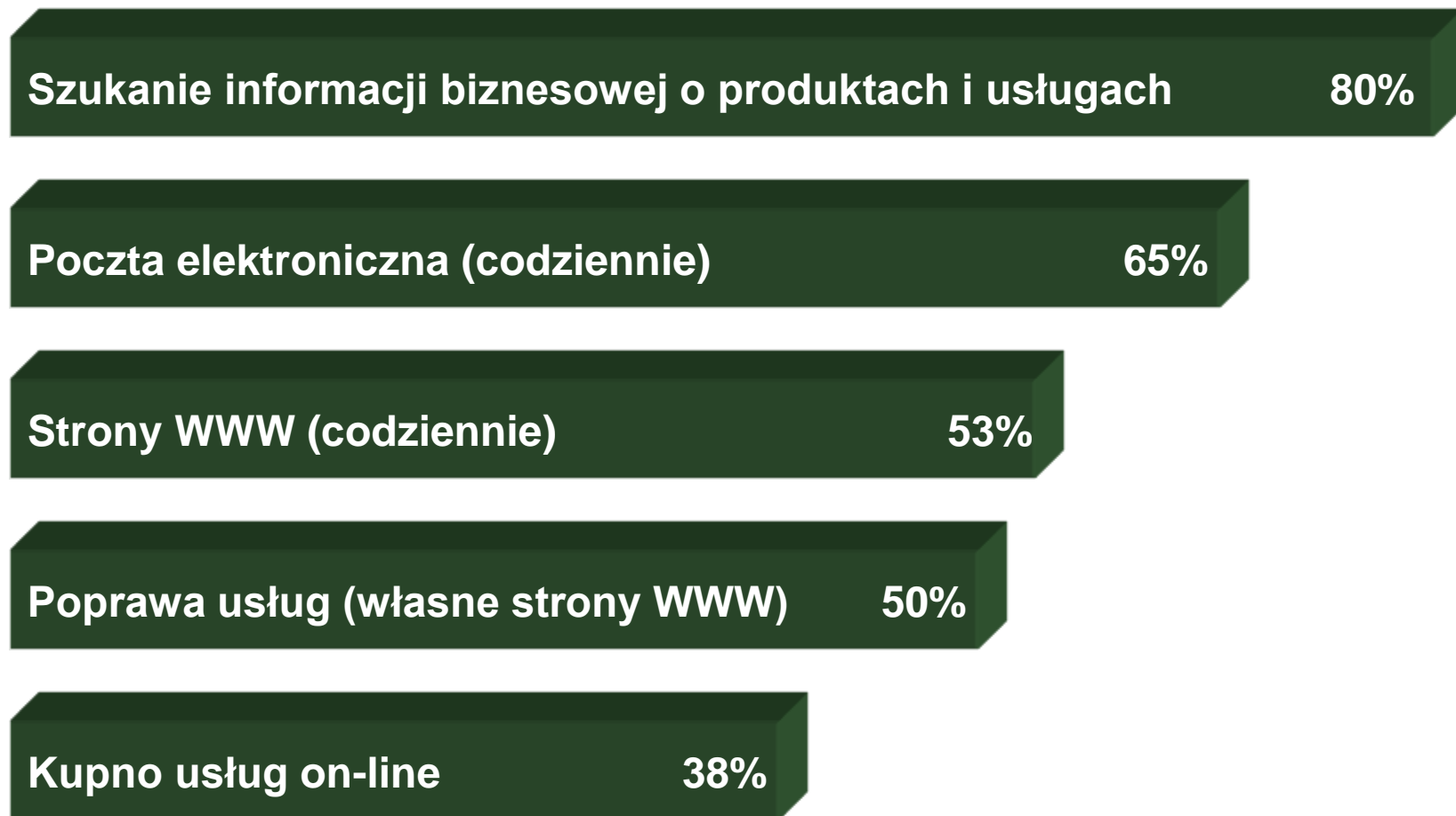
# E-biznes - Internet

- ❑ sieć łącząca sieci na bazie protokołu TCP/IP,
- ❑ zbiorowisko ludzi korzystających i rozwijających tę sieć,
- ❑ kolekcja danych, które są dostępne w sieciach.



# E-biznes – czynniki sukcesu

## MSP wykorzystują Internet:



# E-biznes – czynniki sukcesu

- ❑ **Postrzegaj internet jako narzędzie przeżycia**  
Używanie Internetu nie jest już opcją; jest koniecznością.
- ❑ **Planuj bezpieczeństwo**  
Odwiedzający internet, intranet i extranet będą korzystać tylko z bezpiecznych stron.
- ❑ **Poświęć odpowiednie środki na utrzymanie i rozwój**  
Serwisy WWW, dla efektywnego działania, wymagają bezustannej pracy i troski.
- ❑ **Klient – najważniejszy zasób**  
Nie buduj witryny, która będzie podobać się zarządowi: zarząd nie jest grupą docelową.

# E-biznes – czynniki sukcesu

## ❑ Nie zapominaj o podstawach

Cechy dobrego serwisu WWW:

- informacje muszą być aktualne i prawdziwe,
- informacje muszą być łatwe do znalezienia,
- utrzymuj warstwę graficzną na rozsądnym poziomie,
- używaj łagodnych kolorów,
- serwis WWW musi działać 365 dni w roku.

## ❑ Pamiętaj o ochronie danych

Beztroskie traktowanie danych o klientach szkodzi wizerunkowi firmy.

# Krótką historia IT

Dekada	Wydarzenie	Technologia
1950-	<b>Mózg elektronowy</b>	Języki programowania
1960-	<b>Komputer do zastosowań komercyjnych</b>	Systemy operacyjne
1970-	<b>Zastosowanie baz danych w przedsiębiorstwach</b>	Systemy zarządzania bazami danych, terminale, sieci komputerowe
1980-	<b>Świat komputerów osobistych</b>	Komputery osobiste, graficzny interfejs użytkownika, lokalne sieci komputerowe (LAN)
1990-	<b>Architektura klient-serwer</b>	Przetwarzanie rozproszone, sieci rozległe (WAN)
2000-	<b>Web 1.0 i 2.0</b>	E-biznes, serwisy społecznościowe