MIS 各章節查詢清單

| 章節 | 內容概覽 |
| --- | --- |
| CH1 當今全球商業中的資訊系統 | 數位化企業、IS的6個戰略目標、IS技術面定義、  IS管理、組織、技術三構面、互補性資產(組織、管理、社會)、IS技術與社會觀點(sociotechnical)、IS與Computer素養 |
| CH2 全球電子化企業 | BP、IS與BP、TPS、MIS、DSS、ESS(EIS)、Intranet、Extranent、電子企業、電子商務、電子政府、collaboration、social business、協作資產、科技、IT Governance、評估和選擇協作與社群工具的步驟 |
| CH3 資訊系統組織和策略 | 組織技術性(technical)與行為學(behavioral)定義  、5個組織的特色(Feature)、破壞性創新、經濟面 : 交易成本與代理成本、行為面 : 組織平坦化與各團體間政治競爭的產物、Leavitt鑽石模型、Lewin變革理論、Kotter變革八大程序、個人抗拒變革原因、減少變革抗拒、Porter競爭力模型、用IS達成的四種競爭策略、IT與企業目標一致對於戰略性使用系統的重要性、價值鏈模型、價值網、Synergies(綜效)、Core competency(核心能力)、網路經濟和生態、數位商品、網路外部性、正回饋法則、虛擬公司(virtual company)、Business ecosystem(企業生態系統)、策略IS的管理挑戰、策略系統分析方法、SIS |
| CH4 IS倫理與社會問題 | 水波效應(個人、社會、政治；資訊權利與義務、財產權利與義務、責任歸屬與控制、系統品質、生活品質)、輪廓描繪(profiling)、不明顯關聯察覺(nonobvious relationship awareness, NORA)、六種道德標準 [Golden Rule(黃金法則)、Immanuel Kant’s Categorical Imperative(康德的普遍性原則)、Descartes’ rule of change(笛卡爾的改變原則)、Utilitarian Principle(功利主義原則)、Risk Aversion Principle(風險規避原則)、No free lunch rule(天下無白吃的午餐) ]、隱私、知情同意(informed consent)、GDPR、產業自律、財產權[ 營業秘密(Trade secret)、版權(Copyright)、專利法(Patent law)、數位智慧財產權 ]、系統品質 [ Software bugs and errors(軟體bug和錯誤)、Hardware or facility failures caused by natural or other causes(由自然或其他原因引起的硬體或設施故障)、Poor input data quality(輸入資料品質差) : 軟體產業的測試標準尚未達到性能可接受但不完美的軟體 ]、電腦犯罪(computer crime) 、電腦濫用(computer abuse) |
| CH5 基礎建設 | IT基礎架構定義(技術、服務、包含硬體、軟體、服務的基礎架構)、Web伺服器(web server)、應用程式伺服器(application server)、多層式主從架構(multitiered client/server)、摩爾定律(Moore’s Law)、大量數位儲存定律(Law of Mass Digital Storage)、網路經濟學(Network economics)[梅特卡夫法則(Metcalfe's law)]、通訊成本下降(邊際成本)、技術標準(規模經濟)、網路效應(Network Effect)、需要管理的IT基礎架構的元件(企業軟體、硬體、網路通訊、網際網路、資料儲存與管理、顧問與系統整合、作業系統)、IT消費化、雲端計算、網格計算、邊緣計算、虛擬化、BYOD、綠色計算、多核處理器、雲端特徵(隨需自助服務、隨時隨地任何網路裝置存取、多人共享資源池、可計量的服務、可快速重新部屬的靈活度)、Iaas、Paas、SaaS、開源軟體、Web服務、XML、軟體外部來源(現成軟體包、雲端運算服務、委外開發)、MashUp、IT架構管理挑戰(擴充性、相容性、安全性)、TCO模型(獲得成本、維運成本、控制成本) |
| CH6 商業智慧基礎-資料庫和資訊管理 | 實體、屬性、File System的問題、DB、DBMS定義與功能、關聯式DBMS組織資料、資料操作語言、NoSQL、正規化、參考完整性、實體關係圖、大數據、商業智慧基礎架構、資料倉儲、資料市集、OLAP與功能、Hadoop、文字探勘、網頁探勘、資料探勘、資訊政策、資料管理、資料品質審查、資料清理 |
| CH7 通訊 | 網路基礎建設、網路通訊趨勢、類比與數位、LAN、MAN、WAN、網路的企業價值、DNS、HTTP、URL、整合通訊(Unified Communication)、搜尋引擎、SEO、Social Search、Semantic Search、5G、RFID |
| CH8 資訊安全 | IS常見威脅、惡意軟體、病毒、蠕蟲、特洛伊木馬、SQL Injection、勒索軟體、間諜軟體、Hacker、Cracker、Cybervandalism、計算機犯罪、DoS、DDoS、身分盜用、網路釣魚、evil twins、spear phishing、Click Fraud、Cyberterrorism and Cyberwarfare、員工產生的安全問題、安全與控制的企業價值、計算機取證(forensics)、一般控制、應用控制、風險評估、安全策略、使用規章、身分管理、災難回復計畫、營運持續規劃、IS稽核、身分驗證方式、防火牆、Stateful inspection、入侵檢測系統、防毒軟體、Unified Threat Management Systems(UTMS)、數位憑證(digital certificates)、公開金鑰基礎建設(Public Key Infrastructure , KPI )、Fault-tolerant computer systems(容錯電腦系統)、Deep Packet Inspection(DPI)、Managed security service providers (MSSPs)、High-availability computing、雲端計算安全問題、軟體評量、軟體測試 |
| CH9 達成卓越營運與顧客親密度 - 企業應用程式 | Enterprise applications、EA企業價值、EA如何改善效率、EA挑戰、供應鏈與其組成、供應鏈管理、長鞭效應、供應鏈管理軟體、Supply chain planning systems、Supply chain execution systems、供應鏈挑戰、推式模型、拉式模型、CRM、操作型CRM、分析型CRM、協同型CRM、partner relationship management (PRM)、Employee relationship management (ERM)、sales force automation、Customer Service、Marketing、客戶流失率(Customer Churn Rate)、Social CRM |
| CH10 電子商務 | 電子商務的四個商業趨勢和三個技術趨勢、電子商務的八個特色、數位市場、網路效應、長尾理論、數位商品、B2B、B2C、C2C、B2B2C、O2O、全通路、電子零售(E-tailer)、交易仲介商(Transaction broker)、市場創造者(Market creator)、內容供應商(content provider、社群供應商(community provider)、廣告收入(Advertising revenue)、銷售收入(Sales revenue)、入口網站(Portal)、服務供應商(Service provider)、訂閱收入(Subscription revenue)、免費增值(Free/Freemium Revenue)、手續費(Transaction fee revenue)、合作盈利模式(Affiliate Revenue)、社群網路、群眾智慧、行為定向、社群圖譜、社群網路行銷、社群媒體、Net marketplaces(e-hubs)、Private industrial networks - private exchange、LBS |
| CH11 知識管理 | KM定義、KMS定義與優勢、資料&資訊&知識、智慧&顯性知識&隱性知識、知識管理4階段、Enterprise-wide knowledge management systems、Knowledge network systems、智慧技術、專家黃頁、知識地圖、Taxonomy、MOOCs、Learning Management Systems、Knowledge Work Systems、CAD、VR、AR、人工智慧、專家系統、個案推理、Fuzzy Logic、機器學習、類神經網路、智慧代理、基因演算法、交叉比對、編碼化策略、個人化策略 |
| CH12 增強決策制定 | 決策階層與內容、結構化決策、半結構化決策、非結構化決策、Simon決策四階段、古典派管理行為、行為學派管理行為、高速自動化決策好壞、IT投資部總是有效的3個原因、IS可支援的管理腳色、商業智慧、商業分析、商業智慧6要素(來自企業環境資料、商業智慧基礎架構、分析工具、管裡面使用者與方法、傳送平台、UI)、商業智慧的分析功能(生產報告、參數化報告、儀錶板/記分板、即時查詢、向下鑽取、預測/分析/統計模型)、智慧營運與IOT、開發BI、BA的策略(single vendor、Multiple best-of-breed vendors)、平衡計分卡(BSC)、企業績效管理(BPM)、GDSS |
| CH13 建立資訊系統 | 4個組織變革(自動化、合理化、BPR、典範轉移)、企業流程管理(BPM)、資訊需求、系統分析、系統設計、Programming、測試(單元測試、系統測試、接受度測試)、Conversion(直接切換、平行策略、階段性轉換、前導轉換)、Production、Maintenance、結構化方法、OOD方法、CASE、SDLC、Prototype、應用程式套裝軟體、使用者自建、Outscoure、RAD、敏捷開發、SRCUM、DevOps、漸增模式、螺旋模式、CMMI、Component-based development、Web Service、Mobile Website、Mobile Web App、Native App、RWD |
| CH14 專案管理 | 專案管理不善導致的問題、專案管理定義活動變數、專案負責人員階層、資訊系統計劃的目的與類別、KPI、Portfolio analysis、Scoring models、有形無形收益、資本計算模型(payback method、the accounting rate of return on investment、net present value、the internal rate of return)、風險因素(大小、結構、科技經驗)、變革促進者(系統分析師)、變革實施、管理層與使用者支持的重要、EA & BPR & 併購的高失敗率、控制專案風險策略、專案計畫與實施的組織因素、人因工程學、Ergonomics、Organizational impact analysis、Sociotechnical Design |
| CH15 管理全球資訊系統 | 全球企業增長的五個文化因素(社會規範、文化、政治、通訊與運輸技術、知識庫)以及五個特定企業因素(勞動力、市場、生產與營運、規模經濟、合作)、全球系統發展的主要挑戰(文化、社會期待、政治法律、標準、可靠度、速度、網路)、有些公司沒有計劃發展國際體系、全球策略的四種不同系統配置因、企業和組織結構的四個主要策略、管理問題(用戶需求、流程、開發、版本)、展開全球商業的三項原則、開發實施全球系統三步驟、合作與其用於建構全球資訊系統、全球系統技術問題(硬體平台與系統整合、通訊、全球軟體)、幫助全球系統的開發技術 |