

Inżynieria cyfryzacji studia stacjonarne 1 stopnia

Komercjalizacja produktów i usług cyfrowych

1. Dlaczego projektant nie powinien być jedyną osobą testującą prototyp lub produkt?
2. Jak rozumiesz heurystykę użyteczności według Nielsena związaną z przedstawieniem statusu systemu?
3. Omów przykładowe miary statystyczne sieci społecznych
4. Dlaczego nie wolno pominąć etapu empatyzowania z użytkownikiem?
5. Omów założenia metod analitycznych związanych z planowaniem eksperymentów
6. Omów założenia responsywnych stron internetowych
7. Omów technologie detekcji lokalizacji geograficznej użytkowników systemów internetowych
8. Dlaczego podczas pracy nad rozwiązaniem warto rozpatrywać alternatywne pomysły niezależnie?
9. Omów technologie wspomagające zarządzanie działaniami marketingowymi w Internecie
10. Omów założenia testów A/B i testów wielowymiarowych
11. Jak rozumiesz heurystykę użyteczności związaną z zachowaniem zgodności pomiędzy systemem a rzeczywistością?
12. Dlaczego testy użyteczności są jednym z najważniejszych etapów w projektowaniu rozwiązań internetowych?
13. Omów narzędzia i technologie wykorzystywane w realizacji systemów responsywnych
14. Metody pomiaru skuteczności działań marketingowych w Internecie
15. Omów technologie wspomagające zarządzanie projektem internetowym?
16. Omów algorytmy pozycjonowania stron internetowych w wynikach wyszukiwania
17. Omów założenia metody lean startup
18. Omów zastosowania mechanizmów grywalizacji w systemach internetowych
19. Omów metody analityczne wykorzystywane w systemach rekomendujących
20. Mechanizmy targetowania behawioralnego w mediach społecznościowych
21. Omów znaczenie systemów kontroli wersji w tworzeniu oprogramowania na przykładzie GIT i SVN. Wskaż wady i zalety obydwu systemów.
22. Omów i porównaj sposoby połączenia z bazą danych w języku PHP
23. Omów w jaki sposób framework Symfony ułatwia tworzenie systemów i aplikacji internetowych
24. Omów nowe elementy semantyczne w HTML 5
25. Wymień wady i zalety technologii PhoneGap / Cordova przy tworzeniu aplikacji mobilnych
26. Wymień i omów sektory funkcjonowania organizacji w Internecie
27. Wymień i omów modele biznesu w Internecie
28. Wymień i omów aspekty technologiczne e-biznesu

29. Omów proces planowania fraz kluczowych i tworzenia artykułów zoptymalizowanych pod wyszukiwarki internetowe (SEO)
30. Omów proces integracji płatności do systemów biznesu elektronicznego na przykładzie bramek PayPal i DotPay
31. Wymień etapy procesu definiowania problemu biznesowego
32. Wymień elementy Business Model Canvas
33. Na czym polega różnica między Business Model Canvas a Lean canvas
34. Na czym polega i w jaki sposób powinno przebiegać prowadzenie pierwotnego badania rynku?
35. Podaj minimum 5 pytań, na które powinieneś odpowiedzieć analizując istnienie danego segmentu rynku.
36. Rozwiń skrót TAM i wytłumacz jego znaczenie
37. Wyjaśnij pojęcie value proposition
38. Wymień najważniejsze zasady prowadzenia prezentacji przed inwestorem (elevator pitch)
39. Wymień elementy, które występują w ramach Personal Branding Canvas
40. Wymień przykłady ról w zespole oraz cechy efektywnego zespołu projektowego