



Ekonomihögskolan

INFN30, Informatik: Mobilbranschens affärsdynamik, 7,5 högskolepoäng

Informatics: Mobile Industry Dynamics, 7.5 credits

Avancerad nivå / Second Cycle

Fastställande

Kursplanen är en historisk, äldre version, faställd av Institutionsstyrelsen vid Institutionen för informatik 2013-09-20 och gällde från och med 2014-01-20, vårterminen 2014.

Allmänna uppgifter

Kursen kan ingå i Magisterprogrammet i informationssystem och kan även läsas som fristående kurs.

Undervisningsspråk: Engelska

Huvudområde

Informationssystem

Informatik

Informatik

Informationssystem

Fördjupning

A1N, Avancerad nivå, har endast kurs/er på grundnivå som förkunskapskrav

A1N, Avancerad nivå, har endast kurs/er på grundnivå som förkunskapskrav

A1N, Avancerad nivå, har endast kurs/er på grundnivå som förkunskapskrav

A1N, Avancerad nivå, har endast kurs/er på grundnivå som förkunskapskrav

Kursens mål

Kursens mål är att ge studenten en gedigen överblick över mobilbranschens kommersiella landskap och dynamik, från mobiltelefonstillverkare och mobiloperatörer till mjukvara. Mobilindustrin utvecklas snabbare än någon annan bransch och skapar nya marknadssegment, byter ut stelbenta affärsmodeller och konkurrerar ut tidigare dominerande aktörer. Det är en bransch som startades av penningstarka operatörer men vars framtid ligger i händerna på programutvecklare i garage.

Ämnen som behandlas i kursen är den teknologiska konkurrensen, dynamik och egenskaper bland mobiltelefonstillverkare och mobiloperatörer, skillnader på regionala marknader, olika aktörers affärsmodeller, dynamiken på applikationsmarknaden, utvecklarnas ekonomiska förutsättningar och de trender som formar den närmaste femårsperioden för sammanlänkade enheter.

Efter avslutad kurs kommer studenten att kunna förstå både de gamla mobiltelefonstillverkarnas och mobiloperatörernas och de nya dator- och internetaktörernas affärsmodeller och strategier.

Kunskap och förståelse

För godkänd kurs ska studenten visa kunskap om och förståelse för

- den historiska utvecklingen av mobilbranschen från 1990- till 2010-talet
- huvudaktörerna inom mobilbranschens värdekedja
- regionala skillnader mellan USA, Japan, Sydkorea, Europa och Asien
- den moderna smarta mobiltelefonens komponenter
- dagens huvudkonkurrenter inom mjukvara för smarta mobiltelefoner
- typer av mjukvaruutvecklare och exempel på dessa
- innebörden av öppen källkod, central proprietär programvara och betydelsen av styrningsmodeller
- skillnader i affärsmodeller för mobiloperatörer, mobiltillverkare respektive programutvecklare
- olika aktörers affärsmodeller och utvecklingen av internetaktörer.

Färdighet och förmåga

För godkänd kurs ska studenten visa förmåga att

- beskriva den centrala värdekedjan för mobilbranschen och ge exempel på huvudaktörer
- beskriva hur de ekonomiska förutsättningarna har förändrats för mobiltelefonstillverkare, elektroniktillverkare och mobiloperatörer
- jämföra de olika affärsmodellerna för etablerade och nya aktörer
- beskriva olika aktörers affärsmodeller
- förklara skillnaderna mellan mobilplattformar och webbplattformar
- beskriva de paradigmatiska skillnaderna i mobilapplikationer för webb 1.0 respektive webb 2.0
- förklara hur ett öppet operativsystem på samma gång kan vara öppet och stängt
- beskriva hur öppen källkod används som en affärsmodell.

Värderingsförmåga och förhållningssätt

För godkänd kurs ska studenten visa förmåga att

- kritiskt värdera hur mobilindustrin börjar likna datorindustrin
- kritiskt analysera hur affärsmodellerna för olika aktörer kan skilja sig från dem för mobiltelefonstillverkare, elektroniktillverkare och mobiloperatörer
- kritiskt förklara hur öppenhet används som en affärsstrategi
- värdera hur öppet ett projekt med öppen källkod är (vilka frågor skulle du ställa om ett projekt med öppen källkod?)
- diskutera och analysera trender i mobilindustrin.

Kursens innehåll

Kursen behandlar

- mobilbranschens bakgrund och dynamik
- utvecklingen av mobilbranschens värdekedja
- konsortier inom mobilindustrin
- mobiltelefonstillverkare och elektroniktillverkare
- programvara för mobiltelefoner
- plattformar för programvara
- mobilapplikationer
- utvecklarnas ekonomiska förutsättningar
- affärsstrategier för olika aktörer
- de ekonomiska förutsättningarna för öppen källkod
- trender i mobilindustrin.

Kursens genomförande

Undervisningen bedrivs i form av föreläsningar, lektioner och workshops.

Det kan finnas obligatoriska moment och undervisningstillfällen på kursen. Dessa anges i schemat.

Kursens examination

Examination sker genom skriftlig tentamen och uppgifter.

Omprov anordnas i nära anslutning till ordinarie examinationstillfälle.

Fusk såsom plagiering, fabricering och förfalskning anses vara ett allvarligt brott inom universitetet (se HF kap. 8). Disciplinära åtgärder i form av varning eller avstängning under viss tid från universitetet kan bli följden.

Prov/moment för denna kurs finns i en bilaga i slutet av dokumentet.

Betyg

Betygskalan omfattar betygsgraderna Underkänt, E, D, C, B, A.

Betygskalan omfattar betygsgraderna Underkänt, E, D, C, B, A.

Betyg (Benämning) Poäng alt. % av maxpoäng. Karakteristik.

A (Utmärkt) 85-100. Ett framstående resultat som är utmärkt vad gäller teoretiskt djup, praktisk relevans, analytisk förmåga och självständighet.

B (Mycket bra) 75-84. Ett mycket bra resultat som karakteriseras av mycket bra teoretiskt djup, praktisk relevans, analytisk förmåga samt självständighet.

C (Bra) 65-74. Ett bra resultat som karakteriseras av bra teoretiskt djup, praktisk relevans, analytisk förmåga samt självständighet.

D (Tillfredsställande) 55-64. Ett resultat som är tillfredsställande vad gäller teoretiskt djup, praktisk relevans, analytisk förmåga och självständighet.

E (Tillräckligt) 50-54. Ett resultat som möter minimikraven vad gäller teoretiskt djup, praktisk relevans, analytisk förmåga och självständighet, men inte mer.

U (Otillräckligt/Underkänt) 0-49. Ett resultat som är otillräckligt vad gäller teoretiskt djup, praktisk relevans, analytisk förmåga och självständighet.

För att få godkänt på en kurs måste studenterna få betyg E eller högre.

Betygsregler

Betyg på prov

För prov som ges graderade betyg används betygsskalan A-U.

För prov som ges ograderade betyg används betygsskalan U-G (Underkänd respektive Godkänd).

Kursbetyg

Kursbetyg sätts när alla kursens prov är godkända. Underlag för uträkning av kursbetyget är alla prov som har betygsatts enligt A-U-skalan, varvid dessa bokstäver får ett numeriskt värde enligt följande: A = 15, B = 14, C = 13, D = 12, E = 11.

De graderade proven viktas enligt följande formel:

Provets storlek (antal hp) multipliceras med betygsbokstavens värde. Det sammanlagda värdet av alla proven divideras därefter med det sammanlagda antalet hp för de ingående proven. Det framräknade medelvärdet avrundas enligt standard och ger således ett kursbetyg A-E.

Prov som får betyg enligt U-G-skalan ingår inte i beräkningen av kursbetyget.

Förkunskapskrav

Godkända kurser INFA16, INFB03 och INFK11 samt 15 högskolepoäng på kandidatnivå i informatik/informationssystem eller motsvarande *eller* 90 högskolepoäng i relevanta teknikämnen eller ekonomi. Engelska B. Undantag för kravet på svenska B i den grundläggande behörigheten beviljas när kursen ges på engelska.

Övrigt

Programchefen för Magisterprogrammet i informationssystem har 2011-06-01 beslutat att denna kurs får ingå i programmet.

Vid nedläggning av kursen kan möjligheten till förnyad examination begränsas. Kontakta studievägledaren för information.

Införda ändringar

2012-05-03: Allmänna redaktionella ändringar.

Prov/moment för kursen INFN30, Informatik: Mobilbranschens affärsdynamik

Gäller från H15

- 1501 Gruppuppgift 1, 2,0 hp
Betygsskala: Underkänt, E, D, C, B, A
- 1502 Gruppuppgift 2, 2,0 hp
Betygsskala: Underkänt, E, D, C, B, A
- 1503 Skriftlig tentamen, 3,5 hp
Betygsskala: Underkänt, E, D, C, B, A
Individuell tentamen.

Gäller från H11

- 1101 Gruppuppgifter, 4,0 hp
Betygsskala: Underkänt, E, D, C, B, A
- 1102 Skriftlig tentamen, 3,5 hp
Betygsskala: Underkänt, E, D, C, B, A
Individuell tentamen.