



Karta przedmiotu

| | | | | | | | |
|--|---|---|--------------------------------------|------------------------|--|-----------------------|-------|
| Nazwa i kod przedmiotu | Społeczne aspekty informatyki, PG_00047732 | | | | | | |
| Kierunek studiów | Informatyka | | | | | | |
| Data rozpoczęcia studiów | październik 2022 r. | | Rok akademicki realizacji przedmiotu | | 2023/2024 | | |
| Poziom kształcenia | II stopnia | | Grupa zajęć | | Grupa zajęć obowiązkowych z zakresu kierunku studiów Grupa zajęć z obszarów nauk humanistycznych lub nauk społecznych | | |
| Forma studiów | niestacjonarne | | Sposób realizacji | | na uczelni | | |
| Rok studiów | 2 | | Język wykładowy | | polski | | |
| Semestr studiów | 4 | | Liczba punktów ECTS | | 2.0 | | |
| Profil kształcenia | ogólnoakademicki | | Forma zaliczenia | | egzamin | | |
| Jednostka prowadząca | Wydział Elektroniki, Telekomunikacji i Informatyki | | | | | | |
| Imię i nazwisko wykładowcy (wykładowców) | Odpowiedzialny za przedmiot | | dr Beata Krawczyk-Bryłka | | | | |
| | Prowadzący zajęcia z przedmiotu | | dr Beata Krawczyk-Bryłka | | | | |
| Formy zajęć i metody nauczania | Forma zajęć | Wykład | Ćwiczenia | Laboratorium | Projekt | Seminarium | RAZEM |
| | Liczba godzin zajęć | 12.0 | 15.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 27 |
| | W tym liczba godzin zajęć na odległość: 0.0 | | | | | | |
| Aktywność studenta i liczba godzin pracy | Aktywność studenta | Udział w zajęciach dydaktycznych, objętych planem studiów | | Udział w konsultacjach | | Praca własna studenta | RAZEM |
| | Liczba godzin pracy studenta | 27 | | 2.0 | | 21.0 | 50 |
| Cel przedmiotu | Celem przedmiotu jest pogłębienie wiedzy dotyczącej społecznych aspektów realizacji zadań w branży IT, kształtowanie odpowiedzialności za rozwój kompetencji osobistych i budowanie zespołów, które dostarczają innowacyjnych wartościowych rozwiązań dla otoczenia społecznego. Dodatkowym celem jest również rozwój kompetencji społecznych, które wpływają na efektywność realizacji zadań informatycznych, szczególnie w zespołach projektowych. | | | | | | |

| | | | |
|--|---|--|--|
| Efekty uczenia się przedmiotu | Efekt kierunkowy | Efekt z przedmiotu | Sposób weryfikacji i oceny efektu |
| | [K7_U71] potrafi zastosować wiedzę z zakresu nauk humanistycznych lub społecznych lub ekonomicznych lub prawnych do rozwiązywania problemów | Potrafi zastosować wiedzę dotyczącą społecznych aspektów IT, pracy w zespole, komunikacji interpersonalnej, rozwiązywania konfliktów, prezentacji projektu w realizacji zadań informatycznych | [SU4] Ocena umiejętności korzystania z metod i narzędzi [SU1] Ocena realizacji zadania |
| | [K7_W71] ma wiedzę ogólną w zakresie nauk humanistycznych lub społecznych lub ekonomicznych lub prawnych obejmującą ich podstawy i zastosowania | Ma ogólną wiedzę psychologiczną i społeczną dotyczącą czynników wpływających na efektywność działań zawodowych w branży IT | [SW2] Ocena wiedzy zawartej w prezentacji [SW1] Ocena wiedzy faktograficznej |
| | [K7_K03] jest gotów do wypełniania zobowiązań społecznych, inspirowania i organizowania działalności na rzecz środowiska społecznego, inicjowania działania na rzecz interesu publicznego, myślenia i działania w sposób przedsiębiorczy | Jest świadomy i gotowy do ponoszenia odpowiedzialności za konsekwencje dostarczanych rozwiązań dla otoczenia społecznego, jest gotowy działać w sposób kreatywny, z uwzględnieniem zasad etycznych | [SK5] Ocena umiejętności rozwiązywania problemów występujących w praktyce [SK4] Ocena umiejętności komunikacji, w tym poprawności językowej |
| | [K7_W07] zna i rozumie w pogłębionym stopniu ogólne zasady tworzenia i rozwoju form indywidualnej przedsiębiorczości | Zna indywidualne i społeczne czynniki determinujące kreatywne działanie i efektywność działalności gospodarczej w branży IT | [SW3] Ocena wiedzy zawartej w opracowaniu tekstowym i projektowym [SW2] Ocena wiedzy zawartej w prezentacji |
| [K7_K71] potrafi wyjaśnić potrzebę korzystania z wiedzy z zakresu nauk humanistycznych lub społecznych lub ekonomicznych lub prawnych w funkcjonowaniu w środowisku społecznym | Potrafi wyjaśnić znaczenie zasad współpracy, rozwoju osobistego, komunikacji interpersonalnej i zasad etycznych w otoczeniu społecznym branży IT | [SK1] Ocena umiejętności pracy w grupie [SK5] Ocena umiejętności rozwiązywania problemów występujących w praktyce [SK4] Ocena umiejętności komunikacji, w tym poprawności językowej | |
| Treści przedmiotu | <p>Wykład:</p> <ul style="list-style-type: none"> Charakterystyka społeczeństwa informacyjnego i roli informatyków w jego kreowaniu Komunikacja interpersonalna w relacji informatyk – otoczenie Zespoły w społeczeństwie informacyjnym Budowanie zespołu wirtualnego, zespoły globalne Kompetencje informatyka Determinanty efektywnej działalności przedsiębiorczej Zasady prezentacji projektu Kodeksy etyczne w informatyce <p>Ćwiczenia</p> <ul style="list-style-type: none"> Style komunikacji interpersonalnej Zasady pracy zespołowej Role w zespole informatycznym Rozwiązywanie konfliktów Zaufanie a zawód informatyka Kreatywność, zmiany, innowacyjność | | |
| Wymagania wstępne i dodatkowe | | | |
| Sposoby i kryteria oceniania osiągniętych efektów uczenia się | Sposób oceniania (składowe) | Próg zaliczeniowy | Składowa oceny końcowej |
| | praca domowa | 60.0% | 20.0% |
| | egzamin / prezentacja | 60.0% | 30.0% |
| | aktywność w czasie ćwiczeń | 60.0% | 40.0% |
| | obecność na wykładach | 60.0% | 10.0% |
| Zalecana lista lektur | Podstawowa lista lektur | <p>Belbin R.M., Twoja rola w zespole, GWP, Gdańsk 2003</p> <p>Gellert M., Nowak C., Zespół, GWP, Gdańsk 2008</p> <p>Jan van Dijk, Społeczne aspekty nowych mediów, PWN, Warszawa 2010</p> <p>Lencioni P., Pięć dysfunkcji pracy zespołowej, MT Biznes sp. z o.o., Warszawa 2011</p> <p>Stefaniuk Tomasz, Komunikacja w zespole wirtualnym, Difin, 2014</p> | |

| | | |
|---|--|--|
| | Uzupełniająca lista lektur | Jemielniak Dariusz, Życie wirtualnych dzikich, Poltext, Warszawa 2013 Manual Castells, Społeczeństwo sieci, PWN, Warszawa 2013 Puszcz Henryk, Dąbrowski Łukasz, Zaborek Michał, Zespoły po polsku. Jak firmy działające na polskim rynku podnoszą swoją efektywność dzięki pracy zespołowej, Wydawnictwo: Onepress, 2011 |
| | Adresy eZasobów | Adresy na platformie eNauczanie: Społeczne Aspekty Informatyki - studia niestacjonarne 2023/24 - Moodle ID: 37891 https://enauczanie.pg.edu.pl/moodle/course/view.php?id=37891 |
| Przykładowe zagadnienia/ przykładowe pytania/ realizowane zadania | <ul style="list-style-type: none"> • Jakie metody rozwiązania konfliktu można zastosować w danej sytuacji? • Jakie są zasady pracy w zespole, które decydują o efektywności / innowacyjności projektu? • Jaka jest różnica pomiędzy współpracą w zespole tradycyjnym a wirtualnym? • które z zasad kodeksu etycznego branży IT są najważniejsze w realizowanym projekcie? • Jak możesz wykorzystać swoje predyspozycje do zwiększenia efektywności zespołu? | |
| Praktyki zawodowe w ramach przedmiotu | Nie dotyczy | |