



Karta przedmiotu

Nazwa i kod przedmiotu	Licencjonowanie oprogramowania, PG_00058847						
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 powiązanych z prowadzonymi badaniami naukowymi w dziedzinie nauki związanej z kierunkiem - profil ogólnoakademicki		
Forma studiów	niestacjonarne	Sposób realizacji			na uczelni		
Rok studiów	2	Język wykładowy			polski		
Semestr studiów	3	Liczba punktów ECTS			4.0		
Profil kształcenia	ogólnoakademicki	Forma zaliczenia			egzamin		
Jednostka prowadząca	Wydział Elektroniki, Telekomunikacji i Informatyki -> Katedra Architektury Systemów Komputerowych						
Imię i nazwisko wykładowcy (wykładowców)	Odpowiedzialny za przedmiot	dr inż. Tomasz Boiński					
	Prowadzący zajęcia z przedmiotu	dr inż. Tomasz Boiński mgr inż. Jan Majkutewicz					
Formy zajęć i metody nauczania	Forma zajęć	Wykład	Ćwiczenia	Laboratorium	Projekt	Seminarium	RAZEM
	Liczba godzin zajęć	12.0	0.0	0.0	0.0	15.0	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	10.0		63.0		100
Cel przedmiotu	Celem przedmiotu jest zapoznanie studentów z trendami w przetwarzaniu zespołowym, mechanizmów komputerowego wsparcia pracy zespołowej oraz mechanizmów współdzielenia efektów pracy w zespole.						

Efekty uczenia się przedmiotu	Efekt kierunkowy	Efekt z przedmiotu	Sposób weryfikacji i oceny efektu
	[K7_U07] potrafi wykorzystać zaawansowane metody wspomaganie procesów i funkcji, specyficzne dla kierunków studiów	Student stosuje systemy agentowe do realizacji złożonych scenariuszy. Student stosuje metody przetwarzania typu crowdsourcing do realizacji złożonych zadań informatycznych	[SU1] Ocena realizacji zadania
	[K7_U43] potrafi stosować technologie informacyjne w warunkach gospodarki rynkowej i społeczeństwa informacyjnego, a także algorytmizować i informatyzować procesy poznawcze i decyzyjne w innych dziedzinach wiedzy	Student potrafi zastosować właściwą licencję na oprogramowanie adekwatną do modelu biznesowego aplikacji	[SU1] Ocena realizacji zadania
	[K7_W03] zna i rozumie w pogłębionym stopniu budowę i zasady działania komponentów i systemów związanych z kierunkiem studiów, w tym teorie, metody i złożone zależności między nimi oraz wybrane zagadnienia szczegółowe – właściwe dla programu kształcenia	Student rozumie zależności między licencjami na oprogramowanie oraz pomiędzy różnymi elementami pracy zespołowej	[SW1] Ocena wiedzy faktograficznej
	[K7_W06] zna i rozumie w pogłębionym stopniu podstawowe procesy zachodzące w cyklu życia urzędzeń, obiektów i systemów technicznych	Student opisuje i stosuje cykl życia obiektów w trakcie pracy zespołowej	[SW1] Ocena wiedzy faktograficznej
[K7_U11] potrafi kierować pracą zespołu	Student zna zadania lidera zespołu  Student potrafi zbudować komplementarny zespół  Student potrafi ocenić jakość zespołu	[SU1] Ocena realizacji zadania	
Treści przedmiotu	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Wprowadzenie do tematyki i warunki zaliczeń</li> <li>2. Definicja i własności zespołu</li> <li>3. Kategorie i charakterystyka zespołów ludzkich</li> <li>4. Podstawowe miary jakościowe dotyczące zespołów ludzkich</li> <li>5. Czynniki decydujące o jakości zespołu ludzkiego</li> <li>6. Efektywna komunikacja w zespole</li> <li>7. Model negocjacji biznesowych</li> <li>8. Scenariusze negocjacyjne</li> <li>9. Środowiska pracy zespołowej</li> <li>10. Zastosowania technologii agentowych</li> <li>11. Języki opisu scenariuszy realizacji przedsięwzięć</li> <li>12. Przetwarzanie zespołowe a usługi informacyjne</li> <li>13. Kryteria wyboru usług</li> <li>14. Trendy rozwojowe przetwarzania zespołowego</li> <li>15. Licencje na oprogramowanie i pracę zespołów</li> </ol>		
Wymagania wstępne i dodatkowe	Nie ma wymagań		
Sposoby i kryteria oceniania osiągniętych efektów uczenia się	Sposób oceniania (składowe)	Próg zaliczeniowy	Składowa ocena końcowej
	Egzamin pisemny	40.0%	50.0%
	Wykonanie ćwiczeń praktycznych	40.0%	50.0%

Zalecana lista lektur	Podstawowa lista lektur	H. Krawczyk, KASKBook 2006, Aplikacje Rozproszone i systemy internetowe, Gdańsk 2006  H. Krawczyk, KASKBook 2007, Inżynieria ontologii i jej zastosowania, Gdańsk 2007  Krawczyk-Brylka B., Piotrowski M., Using a computational model to compare objective negotiations in real and virtual environments, Internationa Journal of Production Research, Vol. 46, No. 5, 2008, pages 1315-1333
	Uzupełniająca lista lektur	Nie ma wymagań
	Adresy eZasobów	Adresy na platformie eNauczanie: 2023/2024 - Licencjonowanie oprogramowania - MSU - Moodle ID: 31627 <a href="https://enauczanie.pg.edu.pl/moodle/course/view.php?id=31627">https://enauczanie.pg.edu.pl/moodle/course/view.php?id=31627</a>
Przykładowe zagadnienia/ przykładowe pytania/ realizowane zadania	Przykładowe pytania: 1. Co to jest zespół? 2. Podaj różnice między grupą roboczą a zespołem.  Przykładowe zadanie: 1. Repozytoria kodu na przykładzie Subversion	
Praktyki zawodowe w ramach przedmiotu	Nie dotyczy	