



Karta przedmiotu

Nazwa i kod przedmiotu	Społeczne aspekty informatyki, PG_00063883						
Kierunek studiów	Informatyka						
Data rozpoczęcia studiów	październik 2024 r.	Rok akademicki realizacji przedmiotu			2026/2027		
Poziom kształcenia	I stopnia - inżynierskie	Grupa zajęć			Grupa zajęć obowiązkowych z zakresu kierunku studiów Grupa zajęć z obszarów nauk humanistycznych lub nauk społecznych		
Forma studiów	stacjonarne	Sposób realizacji			na uczelni		
Rok studiów	3	Język wykładowy			polski		
Semestr studiów	6	Liczba punktów ECTS			3.0		
Profil kształcenia	ogólnoakademicki	Forma zaliczenia			egzamin		
Jednostka prowadząca	Wydział Elektroniki, Telekomunikacji i Informatyki -> Katedra Inżynierii Oprogramowania						
Imię i nazwisko wykładowcy (wykładowców)	Odpowiedzialny za przedmiot	dr inż. Jakub Miler					
	Prowadzący zajęcia z przedmiotu	dr inż. Jakub Miler					
Formy zajęć i metody nauczania	Forma zajęć	Wykład	Ćwiczenia	Laboratorium	Projekt	Seminarium	RAZEM
	Liczba godzin zajęć	15.0	0.0	0.0	15.0	0.0	30
	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	30	7.0		38.0		75
Cel przedmiotu	Celem przedmiotu jest podniesienie świadomości studentów w zakresie społecznych i etycznych skutków rozwoju technologii informacyjnych oraz nabycie umiejętności radzenia sobie z psychologicznymi zjawiskami w projektach informatycznych						

Efekty uczenia się przedmiotu	Efekt kierunkowy	Efekt z przedmiotu	Sposób weryfikacji i oceny efektu
	[K6_K03] jest gotów do wypełniania zobowiązań społecznych, współorganizowania działalności na rzecz środowiska społecznego, inicjowania działania na rzecz interesu publicznego, myślenia i działania w sposób przedsiębiorczy	Student rozumie złożoność wpływu technologii informacyjnych na społeczeństwo. Student ocenia wpływ technologii na społeczeństwo.	[SK5] Ocena umiejętności rozwiązywania problemów występujących w praktyce [SK1] Ocena umiejętności pracy w grupie
	[K6_W11] zna i rozumie w zaawansowanym stopniu ogólne zasady tworzenia i rozwoju podmiotów gospodarczych, form indywidualnej przedsiębiorczości i prowadzenia przedsięwzięć oraz fundamentalne dylematy współczesnej cywilizacji, a także podstawowe ekonomiczne, prawne i inne uwarunkowania różnych rodzajów działań związanych z kierunkiem studiów, w tym podstawowe pojęcia i zasady z zakresu ochrony własności przemysłowej i prawa autorskiego	Student zna uwarunkowania prawne, ekonomiczne i społeczne zawodu informatyka i wytwarzania oprogramowania. Student rozumie zagadnienia z zakresu ochrony własności przemysłowej i prawa autorskiego.	[SW1] Ocena wiedzy faktograficznej [SW3] Ocena wiedzy zawartej w opracowaniu tekstowym i projektowym
	[K6_U11] potrafi planować i organizować pracę – indywidualną oraz w zespole	Student zna psychologiczne podstawy budowania zespołów i potrafi je zastosować.	[SU1] Ocena realizacji zadania [SU3] Ocena umiejętności wykorzystania wiedzy uzyskanej w ramach przedmiotu
[K6_K01] jest gotów do kultywowania i upowszechniania wzorów właściwego postępowania w środowisku pracy i poza nim, samodzielnego podejmowania decyzji, krytycznej oceny działań własnych, działań zespołów, którymi kieruje, i organizacji, w których uczestniczy, przyjmowania odpowiedzialności za skutki tych działań, do odpowiedzialnego pełnienia ról zawodowych, w tym: – przestrzegania zasad etyki zawodowej i wymagania tego od innych, – dbałości o dorobek i tradycje zawodu	Student zna i stosuje Kodeks Etyki i Profesjonalnego Postępowania ACM/IEEE, Student zna metodę analizy etycznej zastosowań IT.	[SK5] Ocena umiejętności rozwiązywania problemów występujących w praktyce [SK1] Ocena umiejętności pracy w grupie	
Treści przedmiotu	<ol style="list-style-type: none"> 1. Wprowadzenie, aspekty etyczne i społeczne w informatyce 2. Wpływ technologii na społeczeństwo 3. Odpowiedzialność zawodowa i etyczna informatyków 4. Kodeks etyki i profesjonalnego postępowania ACM/IEEE 5. Metody i narzędzia do oceny wpływu technologii 6. Kompetencje społeczne informatyka 7. Psychologiczne podstawy komunikacji 8. Zasady prezentacji i przekazywania informacji 9. Zasady pracy zespołowej 10. Role zespołowe 11. Aspekty prawne: własność intelektualna, licencje, umowy IT 12. Wpływ prawa na systemy informatyczne 		
Wymagania wstępne i dodatkowe	Nie ma wymagań		
Sposoby i kryteria oceniania osiągniętych efektów uczenia się	Sposób oceniania (składowe)	Próg zaliczeniowy	Składowa oceny końcowej
	Projekt	50.0%	50.0%
	Egzamin	50.0%	50.0%

Zalecana lista lektur	Podstawowa lista lektur	<ul style="list-style-type: none"> • T.W. Bynum, S. Rogerson, Computer Ethics and Professional Responsibility, Blackwell Publishing, 2004 • Wprowadzenie do etyki informatycznej, A. Kocikowski, K. Górniak-Kocikowska, T. Bynum (red.), Wydawnictwo "MRS, Poznan, 2001 • T. DeMarco, T. Lister, Czynniki ludzkie, skuteczne przedsięwzięcia i wydajne zespoły, WNT, 2002 • A. Borcuch, Społeczności wirtualne a wirtualny obieg pieniądza, CeDeWu, 2009 • J. van Dijk, Społeczne aspekty nowych mediów, Wydawnictwo Naukowe PWN, 2010 • R. Stefański, A. Zamojski (red.), Współczesny człowiek w społeczeństwie informacyjnym: egzystencja - ideologia - moralność, Wydawnictwo Adam Marszałek, 2010
	Uzupełniająca lista lektur	<ul style="list-style-type: none"> • Kodeksy etyczne dla informatyków - ethics.iit.edu/codes/computer.html • www.ccsr.cse.dmu.ac.uk • www.vagla.pl • niebezpiecznik.pl • zaufanatrzeciastrona.pl • sekurak.pl
	Adresy eZasobów	Adresy na platformie eNauczanie:
Przykładowe zagadnienia/ przykładowe pytania/ realizowane zadania	<ol style="list-style-type: none"> 1. Analiza wpływu wybranej technologii informacyjnej na społeczeństwo 2. Role zespołowe i praca w zespole 3. Badanie własne i prezentacja na temat powiązania informatyki i nauk społecznych 	
Praktyki zawodowe w ramach przedmiotu	Nie dotyczy	

Dokument wygenerowany elektronicznie. Nie wymaga pieczęci ani podpisu.