



Karta przedmiotu

Nazwa i kod przedmiotu	Licencjonowanie oprogramowania, PG_00058847						
Kierunek studiów	Informatyka						
Data rozpoczęcia studiów	październik 2024 r.		Rok akademicki realizacji przedmiotu		2025/2026		
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				
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_U06] zna i rozumie w pogłębionym stopniu podstawowe procesy zachodzące w cyklu życia urzędów, 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"> 1. Wprowadzenie do tematyki i warunki zaliczeń 2. Definicja i własności zespołu 3. Kategorie i charakterystyka zespołów ludzkich 4. Podstawowe miary jakościowe dotyczące zespołów ludzkich 5. Czynniki decydujące o jakości zespołu ludzkiego 6. Efektywna komunikacja w zespole 7. Model negocjacji biznesowych 8. Scenariusze negocjacyjne 9. Środowiska pracy zespołowej 10. Zastosowania technologii agentowych 11. Języki opisu scenariuszy realizacji przedsięwzięć 12. Przetwarzanie zespołowe a usługi informacyjne 13. Kryteria wyboru usług 14. Trendy rozwojowe przetwarzania zespołowego 15. Licencje na oprogramowanie i pracę zespołów 		
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 wymagan
	Adresy eZasobów	Adresy na platformie eNauczanie:
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	