

Karta przedmiotu

Nazwa i kod przedmiotu	Społeczne aspekty informatyki, PG_00063883						
Kierunek studiów	Informatyka						
Data rozpoczęcia studiów	październik 2025 r.		Rok akademicki realizacji przedmiotu		2027/2028		
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	Wydziały Politechniki Gdańskiej -> 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_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.		[SK1] Ocena umiejętności pracy w grupie [SK5] Ocena umiejętności rozwiązywania problemów występujących w praktyce		
	[K6_U11] potrafi planować i organizować pracę – indywidualną oraz w zespole		Student zna psychologiczne podstawy budowania zespołów i potrafi je zastosować.		[SU3] Ocena umiejętności wykorzystania wiedzy uzyskanej w ramach przedmiotu [SU1] Ocena realizacji zadania		
	[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.		[SK1] Ocena umiejętności pracy w grupie [SK5] Ocena umiejętności rozwiązywania problemów występujących w praktyce		

Treści przedmiotu	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 osiąganych efektów uczenia się	Sposób oceniania (składowe)	Próg zaliczeniowy	Składowa oceny końcowej
	Egzamin	50.0%	50.0%
	Projekt	50.0%	50.0%
Zalecana lista lektur	Podstawowa lista lektur	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	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	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.