

Karta przedmiotu

Nazwa i kod przedmiotu	Licencjonowanie oprogramowania, PG_00058847						
Kierunek studiów	Informatyka						
Data rozpoczęcia studiów	październik 2025 r.		Rok akademicki realizacji przedmiotu		2026/2027		
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		zaliczenie		
Jednostka prowadząca	Wydziały Politechniki Gdańskiej -> Wydział Elektroniki, Telekomunikacji i Informatyki -> Katedra Architektury Systemów Komputerowych						
Imię i nazwisko wykładowcy (wykładowców)	Odpowiedzialny za przedmiot		dr inż. Jarosław Kuchta				
	Prowadzący zajęcia z przedmiotu		dr inż. Jarosław Kuchta				
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 wspomagania 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		

Treści przedmiotu	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 oceny 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		
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		

Dokument wygenerowany elektronicznie. Nie wymaga pieczęci ani podpisu.