



Karta przedmiotu

Nazwa i kod przedmiotu	Społeczne aspekty informatyki, PG_00047732						
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 z obszarów nauk humanistycznych lub nauk społecznych		
Forma studiów	niestacjonarne		Sposób realizacji		na uczelni		
Rok studiów	2		Język wykładowy		polski		
Semestr studiów	4		Liczba punktów ECTS		2.0		
Profil kształcenia	ogólnoakademicki		Forma zaliczenia		egzamin		
Jednostka prowadząca	Wydziały Politechniki Gdańskiej -> Wydział Elektroniki, Telekomunikacji i Informatyki						
Imię i nazwisko wykładowcy (wykładowców)	Odpowiedzialny za przedmiot		dr Beata Krawczyk-Bryłka				
	Prowadzący zajęcia z przedmiotu		dr Beata Krawczyk-Bryłka				
Formy zajęć i metody nauczania	Forma zajęć	Wykład	Ćwiczenia	Laboratorium	Projekt	Seminarium	RAZEM
	Liczba godzin zajęć	12.0	15.0	0.0	0.0	0.0	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		2.0		21.0	50
Cel przedmiotu	Celem przedmiotu jest pogłębienie wiedzy dotyczącej społecznych aspektów realizacji zadań w branży IT, kształtowanie odpowiedzialności za rozwój kompetencji osobistych i budowanie zespołów, które dostarczają innowacyjnych wartościowych rozwiązań dla otoczenia społecznego. Dodatkowym celem jest również rozwój kompetencji społecznych, które wpływają na efektywność realizacji zadań informatycznych, szczególnie w zespołach projektowych.						

Efekty uczenia się przedmiotu	Efekt kierunkowy	Efekt z przedmiotu	Sposób weryfikacji i oceny efektu
	[K7_U71] potrafi zastosować wiedzę z zakresu nauk humanistycznych lub społecznych lub ekonomicznych lub prawnych do rozwiązywania problemów	Potrafi zastosować wiedzę dotyczącą społecznych aspektów IT, pracy w zespole, komunikacji interpersonalnej, rozwiązywania konfliktów, prezentacji projektu w realizacji zadań informatycznych	[SU1] Ocena realizacji zadania [SU4] Ocena umiejętności korzystania z metod i narzędzi
	[K7_W71] ma wiedzę ogólną w zakresie nauk humanistycznych lub społecznych lub ekonomicznych lub prawnych obejmującą ich podstawy i zastosowania	Ma ogólną wiedzę psychologiczną i społeczną dotyczącą czynników wpływających na efektywność działań zawodowych w branży IT	[SW1] Ocena wiedzy faktograficznej [SW2] Ocena wiedzy zawartej w prezentacji
	[K7_K71] potrafi wyjaśnić potrzebę korzystania z wiedzy z zakresu nauk humanistycznych lub społecznych lub ekonomicznych lub prawnych w funkcjonowaniu w środowisku społecznym	Potrafi wyjaśnić znaczenie zasad współpracy, rozwoju osobistego, komunikacji interpersonalnej i zasad etycznych w otoczeniu społecznym branży IT	[SK4] Ocena umiejętności komunikacji, w tym poprawności językowej [SK5] Ocena umiejętności rozwiązywania problemów występujących w praktyce [SK1] Ocena umiejętności pracy w grupie
	[K7_K03] jest gotów do wypełniania zobowiązań społecznych, inspirowania i organizowania działalności na rzecz środowiska społecznego, inicjowania działania na rzecz interesu publicznego, myślenia i działania w sposób przedsiębiorczy	Jest świadomy i gotowy do ponoszenia odpowiedzialności za konsekwencje dostarczanych rozwiązań dla otoczenia społecznego, jest gotowy działać w sposób kreatywny, z uwzględnieniem zasad etycznych	[SK4] Ocena umiejętności komunikacji, w tym poprawności językowej [SK5] Ocena umiejętności rozwiązywania problemów występujących w praktyce
Treści przedmiotu	Wykład: - Charakterystyka społeczeństwa informacyjnego i roli informatyków w jego kreowaniu - Komunikacja interpersonalna w relacji informatyk – otoczenie - Zespoły w społeczeństwie informacyjnym - Budowanie zespołu wirtualnego, zespoły globalne - Kompetencje informatyka - Determinanty efektywnej działalności przedsiębiorczej - Zasady prezentacji projektu - Kodeksy etyczne w informatyce Ćwiczenia - Style komunikacji interpersonalnej - Zasady pracy zespołowej - Role w zespole informatycznym - Rozwiązywanie konfliktów - Zaufanie a zawód informatyka - Kreatywność, zmiany, innowacyjność		
Wymagania wstępne i dodatkowe			
Sposoby i kryteria oceniania osiągniętych efektów uczenia się	Sposób oceniania (składowe)	Próg zaliczeniowy	Składowa oceny końcowej
	praca domowa	60.0%	20.0%
	egzamin / prezentacja	60.0%	30.0%
	obecność na wykładach	60.0%	10.0%
	aktywność w czasie ćwiczeń	60.0%	40.0%
Zalecana lista lektur	Podstawowa lista lektur	Belbin R.M., Twoja rola w zespole, GWP, Gdańsk 2003 Gellert M., Nowak C., Zespół, GWP, Gdańsk 2008 Jan van Dijk, Społeczne aspekty nowych mediów, PWN, Warszawa 2010 Lencioni P., Pięć dysfunkcji pracy zespołowej, MT Biznes sp. z o.o., Warszawa 2011 Stefaniuk Tomasz, Komunikacja w zespole wirtualnym, Difin, 2014	

	Uzupełniająca lista lektur	Jemielniak Dariusz, Życie wirtualnych dzikich, Poltext, Warszawa 2013 Manual Castells, Społeczeństwo sieci, PWN, Warszawa 2013 Puszcz Henryk, Dąbrowski Łukasz, Zaborek Michał, Zespoły po polsku. Jak firmy działające na polskim rynku podnoszą swoją efektywność dzięki pracy zespołowej, Wydawnictwo: Onepress, 2011
	Adresy eZasobów	
Przykładowe zagadnienia/ przykładowe pytania/ realizowane zadania	• Jakie metody rozwiązania konfliktu można zastosować w danej sytuacji? • Jakie są zasady pracy w zespole, które decydują o efektywności / innowacyjności projektu? • Jaka jest różnica pomiędzy współpracą w zespole tradycyjnym a wirtualnym? • które z zasad kodeksu etycznego branży IT są najważniejsze w realizowanym projekcie? • Jak możesz wykorzystać swoje predyspozycje do zwiększenia efektywności zespołu?	
Praktyki zawodowe w ramach przedmiotu	Nie dotyczy	

Dokument wygenerowany elektronicznie. Nie wymaga pieczęci ani podpisu.