



Karta przedmiotu

Nazwa i kod przedmiotu	Społeczne aspekty informatyki, PG_00063883						
Kierunek studiów	Informatyka						
Data rozpoczęcia studiów	październik 2026 r.	Rok akademicki realizacji przedmiotu			2028/2029		
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 Miller					
	Prowadzący zajęcia z przedmiotu	dr inż. Jakub Miller					
Formy zajęć	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_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	<p>Treści przedmiotu - wykład</p> <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	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 33%;">Sposób oceniania (składowe)</th> <th style="width: 33%;">Próg zaliczeniowy</th> <th style="width: 33%;">Składowa oceny końcowej</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Projekt</td> <td>50.0%</td> <td>50.0%</td> </tr> <tr> <td>Egzamin</td> <td>50.0%</td> <td>50.0%</td> </tr> </tbody> </table>			Sposób oceniania (składowe)	Próg zaliczeniowy	Składowa oceny końcowej	Projekt	50.0%	50.0%	Egzamin	50.0%	50.0%
Sposób oceniania (składowe)	Próg zaliczeniowy	Składowa oceny końcowej										
Projekt	50.0%	50.0%										
Egzamin	50.0%	50.0%										
Zalecana lista lektur	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 33%;">Podstawowa lista lektur</td> <td colspan="2" data-bbox="802 723 1479 1037"> <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 ludzki, 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 </td> </tr> <tr> <td>Uzupełniająca lista lektur</td> <td colspan="2" data-bbox="802 1041 1479 1216"> <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 </td> </tr> <tr> <td>Adresy eZasobów</td> <td colspan="2" data-bbox="802 1220 1479 1249"></td> </tr> </table>			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 ludzki, 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		
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 ludzki, 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												
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 											
Zajęcia praktyczne w ramach przedmiotu	Nie dotyczy											

Dokument wygenerowany elektronicznie. Nie wymaga pieczęci ani podpisu.