



Karta przedmiotu

Nazwa i kod przedmiotu	Licencjonowanie oprogramowania, PG_00058847						
Kierunek studiów	Informatyka						
Data rozpoczęcia studiów	październik 2026 r.	Rok akademicki realizacji przedmiotu			2027/2028		
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	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_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_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_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	

Treści przedmiotu	<p>Treści przedmiotu - wykład</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Wprowadzenie do tematyki i warunki zaliczeń</li> <li>2. Definicja i własności zespołu</li> <li>3. Kategorie i charakterystyka zespołów ludzkich</li> <li>4. Podstawowe miary jakościowe dotyczące zespołów ludzkich</li> <li>5. Czynniki decydujące o jakości zespołu ludzkiego</li> <li>6. Efektywna komunikacja w zespole</li> <li>7. Model negocjacji biznesowych</li> <li>8. Scenariusze negocjacyjne</li> <li>9. Środowiska pracy zespołowej</li> <li>10. Zastosowania technologii agentowych</li> <li>11. Języki opisu scenariuszy realizacji przedsięwzięć</li> <li>12. Przetwarzanie zespołowe a usługi informacyjne</li> <li>13. Kryteria wyboru usług</li> <li>14. Trendy rozwojowe przetwarzania zespołowego</li> <li>15. Licencje na oprogramowanie i pracę zespołów</li> </ol>		
Wymagania wstępne i dodatkowe	Nie ma wymagań		
Sposoby i kryteria oceniania osiągniętych efektów uczenia się	Sposób oceniania (składowe)	Próg zaliczeniowy	Składowa oceny końcowej
	Wykonanie ćwiczeń praktycznych	40.0%	50.0%
	Egzamin pisemny	40.0%	50.0%
Zalecana lista lektur	<p>Podstawowa lista lektur</p> <p>Uzupełniająca lista lektur</p> <p>Adresy eZasobów</p>	<p>H. Krawczyk, KASKBook 2006, Aplikacje Rozproszone i systemy internetowe, Gdańsk 2006</p> <p>H. Krawczyk, KASKBook 2007, Inżynieria ontologii i jej zastosowania, Gdańsk 2007</p> <p>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</p> <p>Nie ma wymagan</p>	
Przykładowe zagadnienia/ przykładowe pytania/ realizowane zadania	<p>Przykładowe pytania:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Co to jest zespół?</li> <li>2. Podaj różnice między grupą roboczą a zespołem.</li> </ol> <p>Przykładowe zadanie:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Repozytoria kodu na przykładzie Subversion</li> </ol>		
Zajęcia praktyczne w ramach przedmiotu	Nie dotyczy		

Dokument wygenerowany elektronicznie. Nie wymaga pieczęci ani podpisu.