

KARTA PRZEDMIOTU DLA NABORU 2023/2024
FORMA STUDIÓW: STACJONARNA/NIESTACJONARNA

INFORMACJE OGÓLNE

1. Nazwa przedmiotu Społeczne aspekty informatyki

2. Nazwa kierunku Informatyka

3. Poziom kształcenia studia drugiego stopnia

4. Liczba punktów ECTS 4

5. Liczba godzin w semestrze

semestr	W S/NS	Ćw S/NS	lab/lek	prj/zp	prk
II	15/9	30/18			

6. Język wykładowy polski

7. Wykładowca dr Sandra Tur

INFORMACJE SZCZEGÓŁOWE

8. Wymagania wstępne

1. Posiada podstawową wiedzę dotyczącą etyki i prawa pracy, prawa autorskiego

9. Cele przedmiotu

C1 Pogłębienie wiedzy dotyczącej społecznych aspektów realizacji zadań w branży IT

C2 Kształtowanie odpowiedzialności za rozwój kompetencji osobistych i budowanie zespołów, które dostarczają innowacyjnych wartościowych rozwiązań dla otoczenia społecznego.

10. Efekty uczenia się w zakresie wiedzy, umiejętności i kompetencji społecznych

Student, który zaliczył przedmiot:	odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się
------------------------------------	---

WIEDZA

EU01	Ma ogólną wiedzę psychologiczną i społeczną dotyczącą czynników wpływających na efektywność działań zawodowych w branży IT	K_W05, K_W07
EU02	Zna i rozumie etyczne zasady tworzenia i stosowania nowych technologii	K_W05, K_W07

UMIEJĘTNOŚCI

EU03	Potrafi zastosować wiedzę dotyczącą społecznych aspektów IT, pracy w zespole, komunikacji interpersonalnej, rozwiązywania konfliktów, prezentacji projektu w realizacji zadań informatycznych	K_U01, K_U03, K_U08, K_U09
------	---	----------------------------

KOMPETENCJE SPOŁECZNE

EU04	Jest świadomy i gotowy do ponoszenia odpowiedzialności za konsekwencje dostarczanych rozwiązań dla otoczenia społecznego, jest gotowy działać w sposób kreatywny, z uwzględnieniem zasad etycznych	K_K02, K_K03
------	--	--------------

11. Treści programowe

Forma zajęć – wykłady	
Wykłady	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Moralność, etyka, prawo. Etyka ogólna i stosowana 2. Teorie etyczne a typy uzasadnień sądów moralnych. Spory w zakresie wiedzy i w zakresie postaw 3. Struktura i rodzaje dylematu etycznego. 4. Ekspercka i partycypacyjna ocena technologii. Zarządzanie technologią. 5. Ryzyka i korzyści zastosowania technologii; perspektywa użytkownika. 6. Podejścia etyczne dotyczące zastosowania nowych technologii. 7. Etyczne unormowania profesji inżynierskich. Wybrane kodeksy etyczne. 8. Obowiązki wobec społeczeństwa. Odpowiedzialne badania i innowacje 9. Ryzyka i korzyści zastosowania technologii 	
Ćwiczenia	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Dylematy etyczne związane z działalnością inżynierską oraz oceną technologii. 2. Odpowiedzialność zawodowa i etyczna informatyków 3. Etyka w projekcie informatycznym 4. Kodeks etyki i profesjonalnego postępowania ACM/IEEE 5. Metody i narzędzia do oceny etycznej 6. Wpływ prawa na systemy informatyczne 7. Psychologiczne podstawy komunikacji 8. Zasady prezentacji i przekazywania informacji 9. Zasady pracy zespołowej 10. Zjawiska społeczne w Internecie 11. "Czynnik ludzki" w projekcie informatycznym 12. People CMM 	
12. Narzędzia/metody dydaktyczne	
1. Wykład w formie prezentacji multimedialnej	
2. Dyskusja i objaśnienia	
3. Praca w grupach	
4. Burza mózgów	
5. Konsultacje	
13. Sposoby oceny (częstkowe, końcowe)	
1. Egzamin	
2. Kolokwium	
3. Aktywność	
14. Obciążenie pracą studenta	
Forma aktywności	liczba godzin S/NS
1. Zajęcia z bezpośrednim udziałem nauczyciela oraz konsultacje	50/27
2. Nakład pracy studenta	40/63
suma	90
liczba punktów ECTS	4
15. Literatura	
Literatura podstawowa:	
1. K. Trzęsicki, A. Karpińska, Etyka informatyczna, Wydawnictwo Uniwersytetu w Białymstoku, 2015	
2. R.C. Martin, Rzemiosło w czystej formie. Standardy i etyka rzetelnych programistów. Helion, 2022	
3. B. Curtis, W. Hefley, S. Miller, The People CMM: A Framework for Human Capital Management, 2009	
Literatura uzupełniająca:	
1. M. Wojtysiak-Kotlarski, Chosen aspects regarding IT software in project management, Warszawa, Warsaw School of Economics, 2015	

2. M. Flasiński, Zarządzanie projektami informatycznymi, Warszawa, PWN, 2013
3. M. Muchacki, Cywilizacja informatyczna i internet : konteksty współczesnego konsumenta TI, Kraków, Oficyna Wydawnicza "Impuls", 2014
16. Formy oceny – szczegóły
<p>Wykład kończy się egzaminem</p> <p>Podstawą zaliczenia jest uzyskanie więcej niż 50% punktów z test końcowego. Test składa się z pytań zamkniętych i otwartych. Zasady oceniania pracy:</p> <p>Procentowa skala ocen: 100% - 90% = 5,0</p> <p style="padding-left: 100px;">89% - 85% = 4,5</p> <p style="padding-left: 100px;">84% - 75% = 4,0</p> <p style="padding-left: 100px;">74% – 68% = 3,5</p> <p style="padding-left: 100px;">67% – 51% = 3,0</p> <p style="padding-left: 100px;">50% - 0% = 2,0</p> <p>Ćwiczenia:</p> <p>Kolokwium na ocenę. Punktacja jak wyżej.</p> <p>Aktywność na zajęciach.</p> <p>Przygotowanie prezentacji na zajęcia z wybranego tematu.</p> <p>Realizacja zadań na ocenę podczas zajęć.</p> <p>Na ocenę końcową skład się 50% oceny z kolokwium, 25% za aktywność i 25% za przygotowanie i zaprezentowanie wybranego tematu.</p>
17. Inne przydatne informacje o przedmiocie
1. Bezpośrednich informacji o problematyce zajęć i treściach programowych udziela Prowadzący w trakcie zajęć i podczas konsultacji
2. Zajęcia odbywać się będą w Akademii Bialskiej im. Jana Pawła II lub na platformie e-learningowej
3. Zajęcia odbywać się będą zgodnie z aktualnym planem zajęć
4. Konsultacje odbywać się będą zgodnie z obowiązującym terminarzem