

**KAPITAŁ LUDZKI**
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCIProjekt współfinansowany przez
Unię Europejską w ramach
Europejskiego Funduszu
Społecznego**UNIA EUROPEJSKA**
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY

Nazwa przedmiotu		Kod ECTS					
Współczesne zastosowania informatyki		11.3.1330					
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot							
Instytut Informatyki							
Studia							
wydział	kierunek	poziom	pierwszego stopnia				
Wydział Matematyki, Fizyki i Informatyki	Informatyka	forma	stacjonarne				
		moduł	wszystkie				
		specjalnościowy	wszystkie				
		specjalizacja	wszystkie				
Nazwisko osoby prowadzącej (osób prowadzących)							
dr Jakub Neumann; dr Andrzej Borzyszkowski							
Formy zajęć, sposób ich realizacji i przypisana im liczba godzin		Liczba punktów ECTS					
Formy zajęć		3					
Wykład, Ćw. laboratoryjne		30 godz wykl., 15 godz. lab., praca własna studenta					
Sposób realizacji zajęć							
zajęcia w sali dydaktycznej							
Liczba godzin							
Wykład: 30 godz., Ćw. laboratoryjne: 15 godz.							
Termin realizacji przedmiotu							
2020/2021 letni							
Status przedmiotu		Język wykładowy					
obowiązkowy		polski					
Metody dydaktyczne		Forma i sposób zaliczenia oraz podstawowe kryteria oceny lub wymagania egzaminacyjne					
<ul style="list-style-type: none"> - Dyskusja - Metoda projektów (projekt badawczy, wdrożeniowy, praktyczny) - Praca w grupach - Projektowanie doświadczeń - Wykład problemowy - Wykład z prezentacją multimedialną 		Sposób zaliczenia					
		<ul style="list-style-type: none"> - Zaliczenie na ocenę - Zaliczenie (zał) 					
		Formy zaliczenia					
		<ul style="list-style-type: none"> - wykonanie pracy zaliczeniowej - projekt lub prezentacja - wykonanie pracy zaliczeniowej - wykonanie określonej pracy praktycznej 					
		Podstawowe kryteria oceny					
Sposób weryfikacji założonych efektów kształcenia							
zakładany efekt kształcenia	egzamin	kolokwium	projekt	referat	raport	aktywność	obserwacja postawy i umiejętności
	Wiedza						
	Umiejętności						
K_U02			X		X		
K_U03			X		X		
	Kompetencje						
K_K01							X
K_K02						X	X
K_K03						X	X
K_K06						X	X

Określenie przedmiotów wprowadzających wraz z wymogami wstępnymi	
<p>A. Wymagania formalne Brak wymagań formalnych</p> <p>B. Wymagania wstępne Brak wymagań wstępnych</p>	
Cele kształcenia	
<p>Zasadniczym celem przedmiotu jest wzbudzenie pasji do informatyki oraz przedstawienie zalet pracy grupowej na wczesnym etapie kształcenia. Wykłady (w formie prezentacji i dyskusji) będą prowadzone przez specjalistów z firm branży IT i będą pokazywały możliwie innowacyjne, nowoczesne rozwiązania, produkty lub osiągnięcia tych firm. Studenci pracując w grupach będą mieli okazję zaprojektować i przedyskutować ze specjalistami swój własny produkt informatyczny przyszłości.</p>	
Treści programowe	
<p>Wykład: prezentacje i dyskusje prowadzona przez specjalistów branży IT, dotyczące innowacyjnych, nowoczesnych rozwiązań i produktów tych firm Laboratoria: praca ze studentami w grupach nad ich projektem-koncepcją: produkt lub rozwiązanie informatyczne przyszłości, innowacyjne lub rozwiązujące ważne problemy np. społeczne (sam projekt nie będzie realizowany na zajęciach ale dokładnie dyskutowany w przeróżnych aspektach, także biznesowych) Publiczna prezentacja wybranych, najciekawszych projektów</p>	
Wykaz literatury	
<p>A. Literatura wymagana do ostatecznego zaliczenia zajęć (zdania egzaminu): A.1. wykorzystywana podczas zajęć A.2. studiowana samodzielnie przez studenta B. Literatura uzupełniająca</p>	
Kierunkowe efekty kształcenia	Wiedza
<p>K_U02 potrafi pozyskiwać informacje z literatury, Internetu oraz innych źródeł, integrować je, oceniać ich wiarygodność, dokonywać interpretacji oraz wyciągać wnioski i formułować opinie K_U03 potrafi pracować w zespole informatyków, zarządzać swoim czasem oraz podejmować zobowiązania i dotrzymywać terminy, porozumiewać się przy użyciu różnych technik w środowisku zawodowym w tym z wykorzystaniem dedykowanych narzędzi K_K01 zna ograniczenia własnej wiedzy i rozumie potrzebę dalszego kształcenia K_K03 rozumie potrzebę i docenia zalety pracy zespołowej, rozumie konieczność systematycznej pracy nad zespołowymi projektami informatycznymi K_K06 potrafi formułować opinie na temat podstawowych zagadnień informatycznych</p>	Umiejętności
	Kompetencje społeczne (postawy)
	<p>potrafi pozyskiwać informacje z literatury, Internetu oraz innych źródeł, integrować je, oceniać ich wiarygodność, dokonywać interpretacji oraz wyciągać wnioski i formułować opinie potrafi pracować w zespole informatyków, zarządzać swoim czasem oraz podejmować zobowiązania i dotrzymywać terminy, porozumiewać się przy użyciu różnych technik w środowisku zawodowym w tym z wykorzystaniem dedykowanych narzędzi</p> <p>zna ograniczenia własnej wiedzy i rozumie potrzebę dalszego kształcenia potrafi precyzyjnie formułować pytania, służące pogłębieniu własnego zrozumienia danego tematu lub odnalezieniu brakujących elementów rozumowania rozumie potrzebę i docenia zalety pracy zespołowej, rozumie konieczność systematycznej pracy nad zespołowymi projektami informatycznymi potrafi formułować opinie na temat podstawowych zagadnień informatycznych</p>
Kontakt	
J.NEUMANN@INF.UG.EDU.PL	