


KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

 Projekt 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			
Wydział Matematyki, Fizyki i Informatyki		Informatyka		pierwszego stopnia			
				forma			
				stacjonarne			
				moduł			
				wszystkie			
				specjalnościowy			
				wszystkie			
				specjalizacja			
				wszystkie			
Nazwisko osoby prowadzącej (osób prowadzących)							
dr Jakub Neumann							
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							
Ćw. laboratoryjne: 15 godz., Wykład: 30 godz.							
Termin realizacji przedmiotu							
2022/2023 letni							
Status przedmiotu			Język wykładowy				
obowiązkowy			polski				
Metody dydaktyczne			Forma i sposób zaliczenia oraz podstawowe kryteria oceny lub wymagania egzaminacyjne				
- Dyskusja - Metoda projektów (projekt badawczy, wdrożeniowy, praktyczny) - Praca w grupach - Projektowanie doświadczeń - Wykład problemowy - Wykład z prezentacją multimedialną			Sposób zaliczenia				
			- Zaliczenie na ocenę - Zaliczenie (zal)				
			Formy zaliczenia				
			- wykonanie pracy zaliczeniowej - projekt lub prezentacja - wykonanie pracy zaliczeniowej - wykonanie określonej pracy praktycznej				
			Podstawowe kryteria oceny				
Sposób weryfikacji założonych efektów uczenia się							
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**A. Wymagania formalne**

Brak wymagań formalnych

B. Wymagania wstępne

Brak wymagań wstępnych

Cele kształcenia

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.

Treści programowe

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

Wykaz literatury

A. Literatura wymagana do ostatecznego zaliczenia zajęć (zdania egzaminu):

A.1. wykorzystywana podczas zajęć

A.2. studiowana samodzielnie przez studenta

B. Literatura uzupełniająca

Kierunkowe efekty uczenia się

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

Wiedza**Umiejętności**

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

Kompetencje społeczne (postawy)

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

Kontakt

J.NEUMANN@INF.UG.EDU.PL