


**KAPITAŁ LUDZKI**  
 NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

 Projekt współfinansowany przez  
 Unię Europejską w ramach  
 Europejskiego Funduszu  
 Społecznego

**UNIA EUROPEJSKA**  
 EUROPEJSKI  
 FUNDUSZ SPOŁECZNY


|   |                 |   |                           |
|---|-----------------|---|---------------------------|
| <b>Nazwa przedmiotu</b>   |                 | <b>Kod ECTS</b>   |                           |
| Współczesne zastosowania informatyki  |                 | 11.3.1998   |                           |
| <b>Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot</b>  |                 |   |                           |
| Instytut Informatyki  |                 |   |                           |
| <b>Studia</b>   |                 |   |                           |
| <b>wydział</b>  | <b>kierunek</b> | <b>poziom</b>   | <b>pierwszego stopnia</b> |
| Wydział Matematyki,<br>Fizyki i Informatyki   | Informatyka     | <b>forma</b>  | stacjonarne               |
|   |                 | <b>moduł</b>  | wszystkie                 |
|   |                 | <b>specjalnościowy</b>  | wszystkie                 |
|   |                 | <b>specjalizacja</b>  | wszystkie                 |
| <b>Nazwisko osoby prowadzącej (osób prowadzących)</b>   |                 |   |                           |
| prof. UG, dr Jakub Neumann; mgr Witold Bołt   |                 |   |                           |
| <b>Formy zajęć, sposób ich realizacji i przypisana im liczba godzin</b>   |                 | <b>Liczba punktów ECTS</b>  |                           |
| <b>Formy zajęć</b>  |                 | 2   |                           |
| Wykład, Ćw. laboratoryjne   |                 | Udział w zajęciach dydaktycznych, objętych planem studiów: 45h                              |                           |
| <b>Sposób realizacji zajęć</b>  |                 | Praca własna studenta: 5h   |                           |
| zajęcia w sali dydaktycznej   |                 | RAZEM: 50h  |                           |
| <b>Liczba godzin</b>  |                 |   |                           |
| Wykład: 30 godz., Ćw. laboratoryjne: 15 godz.   |                 |   |                           |
| <b>Termin realizacji przedmiotu</b>   |                 |   |                           |
| 2024/2025 zimowy  |                 |   |                           |
| <b>Status przedmiotu</b>  |                 | <b>Język wykładowy</b>  |                           |
| obowiązkowy   |                 | polski  |                           |
| <b>Metody dydaktyczne</b>   |                 | <b>Forma i sposób zaliczenia oraz podstawowe kryteria oceny lub wymagania egzaminacyjne</b> |                           |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>- Dyskusja</li> <li>- Praca w grupach</li> <li>- Projektowanie doświadczeń</li> <li>- Wykład problemowy</li> <li>- Wykład z prezentacją multimedialną</li> </ul> |                 | <b>Sposób zaliczenia</b>  |                           |
|   |                 | Zaliczenie na ocenę   |                           |
|   |                 | <b>Formy zaliczenia</b>   |                           |
|   |                 | wykonanie pracy zaliczeniowej - projekt lub prezentacja                                     |                           |
|   |                 | <b>Podstawowe kryteria oceny</b>  |                           |
|   |                 | próg zaliczeniowy   | składowa oceny końcowej   |
| projekt   |                 | 60%   | 100%                      |
| <b>Sposób weryfikacji założonych efektów uczenia się</b>  |                 |   |                           |

| zakładany efekt kształcenia | egzamin | kolokwium | projekt | referat | raport | aktywność | obserwacja postawy i umiejętności |
|-----------------------------|---------|-----------|---------|---------|--------|-----------|-----------------------------------|
| Wiedza                      |         |           |         |         |        |           |                                   |
|                             |         |           |         |         |        |           |                                   |
| Umiejętności                |         |           |         |         |        |           |                                   |
| K_U02                       |         |           | X       |         |        |           |                                   |
| K_U03                       |         |           | X       |         |        |           |                                   |
| Kompetencje                 |         |           |         |         |        |           |                                   |
| K_K01                       |         |           |         |         |        |           | X                                 |
| K_K02                       |         |           |         |         |        |           | X                                 |
| K_K03                       |         |           |         |         |        |           | 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**

umie przedstawić i przedyskutować projekt aplikacji wg własnego pomysłu lub przedstawić własne zainteresowania z dziedziny informatyki  
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

[jakub.neumann@ug.edu.pl](mailto:jakub.neumann@ug.edu.pl)