

# KARTA PRZEDMIOTU

## 1. Informacje ogólne

<b>Nazwa przedmiotu i kod (wg planu studiów):</b>	Problemy społeczne i zawodowe informatyki C17
<b>Nazwa przedmiotu (j. ang.):</b>	
<b>Kierunek studiów:</b>	Informatyka
<b>Specjalność/specjalizacja:</b>	Sieciowe Systemy Informatyczne, Technologie internetowe i bazy danych, Informatyka praktyczna
<b>Poziom kształcenia:</b>	studia I stopnia
<b>Profil kształcenia:</b>	praktyczny (P)
<b>Forma studiów:</b>	studia stacjonarne
<b>Obszar kształcenia:</b>	nauki techniczne (wg wykazu)
<b>Dziedzina:</b>	nauki techniczne (wg wykazu)
<b>Dyscyplina nauki:</b>	(wg wykazu)
<b>Koordinator przedmiotu:</b>	Prof. dr hab. inż. Wiesław Wajs

## 2. Ogólna charakterystyka przedmiotu

<b>Przynależność do modułu:</b>	kształcenia kierunkowego
<b>Status przedmiotu:</b>	Obowiązkowy
<b>Język wykładowy:</b>	Polski
<b>Rok studiów, semestr:</b>	III, 6
<b>Forma i wymiar zajęć według planu studiów:</b>	Wykład, 15 godzin
<b>Interesariusze i instytucje partnerskie (nieobowiązkowe)</b>	
<b>Wymagania wstępne / Przedmioty wprowadzające:</b>	

### 3. Bilans punktów ECTS

<b>Całkowita liczba punktów ECTS</b> (wg planu studiów; 1 punkt =25-30 godzin pracy studenta, w tym praca na zajęciach i poza zajęciami):	1 (A + B)	stacjonarne
<b>A. Liczba godzin wymagających bezpośredniego udziału nauczyciela</b> (kontaktowych, w czasie rzeczywistym, w tym testy, egzaminy etc) <b>z podziałem na typy zajęć oraz całkowita liczba punktów ECTS osiągniętych na tych zajęciach</b>	<b>W sumie: 1 ECTS</b>	20
<b>B. Poszczególne typy zadań do samokształcenia studenta</b> (niewymagających bezpośredniego udziału nauczyciela) <b>wraz z planowaną średnią liczbą godzin na każde i sumaryczną liczbą ECTS</b> (np. praca w bibliotece, w sieci, na platformie e-learningowej, w laboratorium, praca nad projektem końcowym, przygotowanie ogólne; suma poszczególnych godzin powinna zgadzać się z liczbą ogólną)	<b>w sumie: ECTS</b>	10
<b>C. Liczba godzin praktycznych/laboratoryjnych w ramach przedmiotu oraz związana z tym liczba punktów ECTS</b> (ta liczba nie musi być powiązana z liczbą godzin kontaktowych, niektóre zajęcia praktyczne/laboratoryjne mogą odbywać się bez udziału nauczyciela):	<b>w sumie: ECTS</b>	5

### 4. Opis przedmiotu

<b>Cel przedmiotu:</b> Celem przedmiotu jest zapoznanie studentów z możliwościami Internetu.
<b>Metody dydaktyczne:</b> Wykład, zadania problemowe
<b>Treści kształcenia</b> (w rozbiciu na formę zajęć (jeśli są różne formy) i najlepiej w punktach): <b>Wprowadzenie do kodeksu etycznego oraz postępowania w Informatyce. Społeczność Internetu. Procedura postępowania patentowego. Wzór użytkowy – sporządzenie wniosku. System patentowy i prawne podstawy ochrony prywatności. Pojęcia technik komputerowych. Społeczeństwo informacyjne. Metodyka sporządzania wniosku o udzielenie patentu. Podstawowe elementy prawa patentowego. Pojęcie własności intelektualnej. Ryzyko i odpowiedzialność związane z systemami informatycznymi. Odpowiedzialność zawodowa i etyczna w informatyce.</b>

## 5. Efekty kształcenia i sposoby weryfikacji

<b>Efekty kształcenia</b> (w sumie wymienić ok. od 3 do 9 efektów - podać numery efektów z listy dla danego kierunku/specjalności – opublikowane na stronie uczelni; podać TYLKO te efekty (tam gdzie to możliwe i stosowne w trzech kategoriach, np. kompetencje społeczne mogą nie być realizowane w tym przedmiocie), na których osiągnięcie kładzie się nacisk w ramach przedmiotu, wybrane efekty kierunkowe powinny być bardziej szczegółowo sformułowane niż te dla całej specjalności, tak aby były weryfikowalne – dlatego mają osobne symbole jako efekty przedmiotu)				
<b>Efekt przedmiotu</b> (kod przedmiotu + kod efektu kształcenia)		<b>Student, który zaliczył przedmiot (spełnił minimum wymagań)</b>		<b>Efekt kierunkowy</b>
C17_W01 C17_W02 C17_W03		<b>Wiedza:</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Student zna niezbędne narzędzia i mechanizmy Internetu</li> <li>2. Student zna specyfikę aplikacji internetowych</li> <li>3. Student wie jakie są zagrożenia w internecie</li> </ol>		K_W08 K_W016 K_W07
C17_U01 C17_U02 C17_U03		<b>Umiejętności:</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Student potrafi aktualizować swoją wiedzę konieczną do zbudowania aplikacji internetowej</li> <li>2. Student umie zaprogramować aplikację internetową</li> <li>3. Student potrafi zarządzać internetowymi bazami danych</li> </ol>		K_U03  K_U10 K_U11
C17_K01 C17_K02		<b>Kompetencje społeczne:</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Student rozumie potrzebę poznawania nowych narzędzi internetowych</li> <li>2. Student rozumie potrzebę wykorzystania nabytej wiedzy w zakresie aplikacji internetowych</li> </ol>		K_K01 K_K08
<b>Sposoby weryfikacji efektów kształcenia:</b> (np. dyskusja, gra dydaktyczna, zadanie e-learningowe, ćwiczenie laboratoryjne, projekt indywidualny/ grupowy, zajęcia terenowe, referat studenta, praca pisemna, kolokwium, test zaliczeniowy, egzamin, opinia eksperta zewnętrznego, etc. Dodać do każdego wybranego sposobu symbol zakładanego efektu, jeśli jest ich więcej)				
Lp.	Efekt przedmiotu	Sposób weryfikacji	Ocena formująca – przykładowe sposoby jej wystawienia poniżej	Ocena końcowa przykładowe sposoby jej wystawienia poniżej
1	C17_W01 C17_W02 C17_W03	Referat studenta	Ocena przedstawię referatu	Średnia ocen formujących
2	C17_U01 C17_U02	Dyskusją dotyczącą referatu studenta	Oceny z dyskusji nad referatem	Średnia ocen formujących

	C17_U03			
3	C17_K01 C17_K02	Opinie studentów na temat zagrożeń w internecie	Oceny z dyskusji	Średnia ocen formujących
<b>Kryteria oceny</b> (oceny 3,0 powinny być równoważne z efektami kształcenia, choć mogą być bardziej szczegółowo opisane):				
<b>w zakresie wiedzy</b>				<b>Efekt kształcenia</b>
Na ocenę 3,0	Student uzyskał ocenę 3.0 z przedstawionego referatu		C17_W01 C17_W02 C17_W03	
Na ocenę 5,0	Student uzyskał ocenę 5.0 z przedstawionego referatu		C17_W01 C17_W02 C17_W03	
<b>w zakresie umiejętności</b>				
Na ocenę 3,0	Student uzyskał ocenę 3.0 z przedstawionego referatu		C17_U01 C17_U02 C17_U03	
Na ocenę 5,0	Student uzyskał ocenę 5.0 z przedstawionego referatu		C17_U01 C17_U02 C17_U03	
<b>w zakresie kompetencji społecznych</b>				
Na ocenę 3,0	Student uzyskał wymagane kompetencje społeczne na poziomie najmniej w 50%		C17_K01 C17_K02	
Na ocenę 5,0	Student uzyskał wymagane kompetencje społeczne na poziomie wyższym niż 90%		C17_K01 C17_K02	
<b>Kryteria oceny końcowej</b> <b>Ocena końcowa jest wynikiem uzyskanych przez studenta efektów kształcenia</b>				
Zalecana literatura (w podziale na literaturę podstawową i uzupełniającą): Literatura podstawowa 1. Lee, Wei-Meng, Android Poradnik programisty APN Promise Warszawa 2013 2. Darwin, Lan F. Android, Helion, Gliwice 2013 Literatura uzupełniająca 1. Mc Laughlin, Brett, Java i XML Helion, Gliwice 2001				

**Informacje dodatkowe:**

<b>Dodatkowe obowiązki prowadzącego wraz z szacowaną całkowitą liczbą godzin:</b> <i>(np. indywidualne konsultacje, poprawa prac, przygotowanie projektu zaliczeniowego, egzaminu, przygotowanie ćwiczeń e-learningowych). Przykład poniżej</i>
Konsultacje – 10
Przygotowanie wykładu 20 –
Poprawa referatów 5
W sumie: 35