

KARTA MODUŁU

I. OGÓLNE INFORMACJE O MODULE							
COLLEGIUM WITELONA UCZELNIA PAŃSTWOWA WYDZIAŁ NAUK TECHNICZNYCH I EKONOMICZNYCH							
Kierunek studiów:		ZARZĄDZANIE					
Poziom studiów:		studia pierwszego stopnia					
Profil studiów:		praktyczny					
Forma studiów:		stacjonarne/niestacjonarne					
Nazwa modułu:		Technologie informacyjne i sztuczna inteligencja					
Rodzaj modułu:		MODUŁ KSZTAŁCENIA OGÓLNEGO					
Język wykładowy:		Język polski					
Rok studiów:	1	Formy prowadzenia zajęć wraz z liczbą godzin dydaktycznych:					
Semestr:	1	Ćwiczenia					
Liczba punktów ECTS ogółem:	1	15/10					
Forma zaliczenia:		Zaliczenie z oceną					
Wymagania wstępne:		Wiedza i umiejętności z informatyki na poziomie szkoły średniej.					
II. CELE KSZTAŁCENIA							
Cele kształcenia:							
<p>Cel 1: Poznanie zasad działania nowoczesnych narzędzi informatycznych wykorzystujących technologie chmurowe oraz sztucznej inteligencji na potrzeby przetwarzania danych tekstowych, liczbowych oraz graficznych.</p> <p>Cel 2: Nabycie umiejętności w zastosowaniu w praktyce chmurowych narzędzi informatycznych oraz narzędzi wspieranych przez technologię sztucznej inteligencji w pracy grupowej na potrzeby pracy zawodowej oraz zwiększenia efektywności nauczania.</p>							
III. EFEKTY UCZENIA SIĘ WRAZ Z ODNIESIENIEM DO EFEKTÓW KIERUNKOWYCH							
Efekt uczenia się	Student, który zaliczył moduł w zakresie:						Odniesienie do efektów kierunkowych
wiedzy:							
W01	Student zna zasady działania nowoczesnych narzędzi informatycznych wspierających efektywną pracę grupową, rozumie pojęcie chmury obliczeniowej, zna narzędzia bazujące na architekturze chmury oraz sposoby działania popularnych narzędzi w obszarze sztucznej inteligencji.						K1Z_W07
umiejętności:							
U01	Student potrafi zastosować w praktyce chmurowe narzędzia informatyczne w pracy grupowej oraz dopasować je do określonych zadań; potrafi wykorzystywać narzędzia bazujące na sztucznej inteligencji w celu zwiększenia efektywności nauki i pracy zawodowej.						K1Z_U05
kompetencji społecznych:							
K01	Student jest gotów w działaniach przedsiębiorczych komunikować się i pracować zespołowo z wykorzystaniem nowoczesnych narzędzi informatycznych oraz z poszanowaniem zasad cyberbezpieczeństwa.						K1Z_K03
IV. TREŚCI PROGRAMOWE							
Treści programowe (tematyka zajęć, zaprezentowana z podziałem na poszczególne formy zajęć z określeniem liczby godzin potrzebnych na ich realizację)							
Ćwiczenia							
Kod	Tematyka zajęć						Liczba godzin S/N
ćw1	Zapoznanie z kartą modułu i formą zaliczenia. Wprowadzenie do nowoczesnych narzędzi informatycznych pracy grupowej. Pojęcie chmury obliczeniowej i zasady działania aplikacji w modelu chmurowym. Przegląd najpopularniejszych rozwiązań.						2/1
ćw2	Wybrane narzędzia chmurowe pracy grupowej: dysk w chmurze, spotkania online, edytor tekstu, arkusz kalkulacyjny, platforma edukacyjna. Współdzielenie dokumentów, zarządzanie dostępem oraz wersjonowanie.						6/4
ćw3	Pojęcie sztucznej inteligencji, ogólne zasady działania narzędzi na niej bazujących. Przegląd najpopularniejszych rozwiązań wspierających efektywność pracy twórczej, edukacji. Praktyczne wykorzystanie popularnych narzędzi (generatywne modele językowe, modele generujące grafikę i						6/4

	multimedia), konstruowanie zapytań. Zasady etycznego wykorzystania AI w pracy twórczej i nauce.	
ćw4	Podstawowe zasady cyberhigieny.	1/1

V. METODY KSZTAŁCENIA, NARZĘDZIA DYDAKTYCZNE

- 1. Metody kształcenia:** ćwiczenia praktyczne przy komputerze, demonstracja, metoda problemowa, dyskusja
2. Narzędzia (środki) dydaktyczne: komputery wyposażone w przeglądarkę internetową wraz z dostępem do sieci Internet, tablica multimedialna, prezentacje multimedialne.

VI. FORMA I KRYTERIA ZALICZENIA MODUŁU

- 1. Formy zaliczenia:**
- zaliczenie z oceną
- 2. Sposób weryfikacji i oceniania efektów uczenia się:**
- **kolokwium - praktyczne wykonanie zadań z użyciem technik komputerowych;**
Kryteria oceny: • 51% - 60% - ocena dostateczna, • 61% - 70% - ocena dostateczna plus, • 71% - 80% - ocena dobra, • 81% - 90% - ocena dobra plus, • 91% - 100% - ocena bardzo dobra.
 - **Ocena realizacji zadań podczas zajęć;**
Kryteria oceny: • 51% - 60% - ocena dostateczna, • 61% - 70% - ocena dostateczna plus, • 71% - 80% - ocena dobra, • 81% - 90% - ocena dobra plus, • 91% - 100% - ocena bardzo dobra.
 - **Obserwacja i ocena postaw studenta.**
- 3. Podstawowe kryteria** oceny lub wymagania egzaminacyjne określone są indywidualnie, jednak powinny zachować adekwatność wobec zaplanowanych efektów uczenia się

VII. BILANS PUNKTÓW ECTS - NAKŁAD PRACY STUDENTA

Kategoria	Obciążenie studenta
Liczba godzin realizowanych przy bezpośrednim udziale nauczyciela (godziny kontaktowe)	15/10
Udział w wykładach	-
Udział w innych formach zajęć (ćwiczenia)	15/10
Samodzielna praca studenta (godziny niekontaktowe)	10/15
Przygotowanie do wykładu	-
Przygotowanie do innych form zajęć (ćwiczenia)	10/15
Przygotowanie do egzaminu	-
Łączna liczba godzin	25/25
Punkty ECTS za moduł	1

VIII. ZALECANA LITERATURA

Literatura podstawowa:

1. Kacprzak, A. (2024). Prompt engineering i ChatGPT. Poradnik skutecznej komunikacji ze sztuczną inteligencją. Helion.
2. Praca zbiorowa. (2022). Technologia informacyjna. Materiały do ćwiczeń. Wydawnictwo UMCS.
3. Materiały udostępniane na Classroomie.

Literatura uzupełniająca:

1. Alto, V. (2024). Generatywna sztuczna inteligencja z ChatGPT i modelami OpenAI. Podnieś swoją produktywność i innowacyjność za pomocą GPT3 i GPT4. Helion.
2. Mateos, A. & Rosenberg, J. (2012). Chmura obliczeniowa. Rozwiązania dla biznesu. Helion.
3. Zasoby Internetu.

Na kierunkach studiów, na których obowiązują standardy kształcenia oraz odrębne przepisy określone przez właściwego ministra, karty modułów powinny także uwzględniać powyższe uregulowania

*należy odpowiednio wypełnić

** należy wpisać formę/formy przypisane do modułu określone w programie studiów (ćwiczenia, seminarium, konwersatorium, lektorat, laboratorium, warsztat, projekt, zajęcia praktyczne, zajęcia terenowe, zajęcia wychowania fizycznego, praktyka zawodowa, inne)