

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	Wykład	Ćwiczenia	Warsztat	Projekt	Seminarium	Praktyka zawodowa
Liczba punktów ECTS ogółem:	1	-	15/10	-	-	-	-
Forma zaliczenia:		Zoc					
Wymagania wstępne:		Wiedza i umiejętności z informatyki na poziomie podstawowym szkoły średniej.					
II. CELE KSZTAŁCENIA							
Cele kształcenia:							
Cel 1: Poznanie zasad działania nowoczesnych narzędzi informatycznych wykorzystujących technologie chmurowe oraz sztucznej inteligencji na potrzeby przetwarzania danych tekstowych, liczbowych oraz graficznych.							
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.							
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 otwarty na myślenie i działanie w duchu przedsiębiorczości.					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	Wprowadzenie do nowoczesnych narzędzi informatycznych pracy grupowej. Pojęcie chmury obliczeniowej i zasady działania aplikacji w modelu chmurowym. Przegląd najpopularniejszych rozwiązań.						1/1
ćw2	Wybrane narzędzia chmurowe pracy grupowej: dysk w chmurze, spotkania online, edytor tekstu, arkusz kalkulacyjny, platforma edukacyjna. Współdzielenie dokumentów, zarządzanie dostępem oraz wersjonowanie.						6/3
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 multimedia), konstruowanie zapytań. Zasady etycznego wykorzystania AI w pracy twórczej i nauce.						6/4

ćw4	Podstawowe zasady cyberhigieny.	1/1
ćw5	Zaliczenie.	1/1
V. METODY KSZTAŁCENIA, NARZĘDZIA DYDAKTYCZNE		
1. Metody kształcenia: ćwiczenia praktyczne, demonstracja, metoda problemowa, metoda projektu, dyskusja 2. Narzędzia (środki) dydaktyczne: stanowisko komputerowe, Internet		
VI. FORMA I KRYTERIA ZALICZENIA MODUŁU		
1. Formy zaliczenia: zaliczenie z oceną 2. Sposób weryfikacji i oceniania efektów uczenia się: przygotowanie projektu 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)		15/20
Przygotowanie do wykładu		-
Przygotowanie do innych form zajęć (ćwiczenia)		10/10
Przygotowanie do egzaminu		-
Przygotowanie do zaliczenia innych form zajęć (ćwiczenia)		5/10
Łączna liczba godzin		30
Punkty ECTS za moduł		1
VIII. ZALECANA LITERATURA		
Literatura podstawowa: 1. K. Marzec, Narzędzia Google dla e-commerce. Wydanie II poszerzone, Helion 2018 2. A. Kacprzak, Prompt engineering i ChatGPT. Poradnik skutecznej komunikacji ze sztuczną inteligencją, Helion, 2024		
Literatura uzupełniająca: 1. V. Alto, Generatywna sztuczna inteligencja z ChatGPT i modelami OpenAI. Podnieś swoją produktywność i innowacyjność za pomocą GPT3 i GPT4, Helion 2024 2. J. Rosenberg, Arthur Mateos, Chmura obliczeniowa. Rozwiązania dla biznesu, Helion 2011		

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)