

KARTA MODUŁU

I. OGÓLNE INFORMACJE O MODULE								
COLLEGIUM WITELONA UCZELNIA PAŃSTWOWA WYDZIAŁ NAUK SPOŁECZNYCH I HUMANISTYCZNYCH								
Kierunek studiów:		Prawo						
Poziom studiów:		jednolite studia magisterskie						
Profil studiów:		praktyczny						
Forma studiów:		stacjonarne						
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	Warsztaty						
Liczba punktów ECTS ogółem:	1	15						
Forma zaliczenia:		Zaliczenie na ocenę						
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 technologię 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	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						K3P_W09	
umiejętności:								
U01	umie dobrać i zastosować w praktyce właściwe chmurowe narzędzia informatyczne do określonych zadań związanych z pracą grupową. Student umie wykorzystać narzędzia wykorzystujące sztuczną inteligencję w celu zwiększenia efektywności nauki oraz pracy zawodowej.						K3P_U10	
kompetencji społecznych:								
K01	skutecznie komunikuje się oraz jest gotów pracować zespołowo przy wykorzystaniu nowoczesnych narzędzi informatycznych						K3P_K04	
IV. TREŚCI PROGRAMOWE								
Treści programowe (tematyka zajęć, zaprezentowana z podziałem na poszczególne formy zajęć z określeniem liczby godzin potrzebnych na ich realizację)								
Warsztaty								

Kod	Tematyka zajęć	Liczba godzin
WT1	Wprowadzenie do nowoczesnych narzędzi informatycznych pracy grupowej. Pojęcie chmury obliczeniowej i zasady działania aplikacji w modelu chmurowym. Przegląd najpopularniejszych rozwiązań	1
WT2	Wybrane narzędzia chmurowe pracy grupowej: dysk w chmurze, spotkania online, edytor tekstu, arkusz kalkulacyjny, platforma edukacyjna.	4
WT3	Współdzielenie dokumentów, zarządzanie dostępem oraz wersjonowanie	2
WT4	Pojęcie sztucznej inteligencji, ogólne zasady działania narzędzi na niej bazujących. Przegląd najpopularniejszych rozwiązań wspierających efektywność pracy twórczej, edukacji.	3
WT5	Praktyczne wykorzystanie popularnych narzędzi (generatywne modele językowe, modele generujące grafikę i multimedia), konstruowanie zapytań. Zasady etycznego wykorzystania AI w pracy twórczej i nauce.	3
WT6	Podstawowe zasady cyberhigieny	2
V. METODY KSZTAŁCENIA, NARZĘDZIA DYDAKTYCZNE		
Metody kształcenia: demonstracja, ćwiczenia praktyczne, analiza wyników, dyskusja. Narzędzia (środki) dydaktyczne: komputer wyposażony w przeglądarkę internetową wraz z dostępem do sieci internet		
VI. FORMA I KRYTERIA ZALICZENIA MODUŁU		
Formy zaliczenia: • zaliczenie z oceną • obserwacja i ocena postaw studenta Sposób weryfikacji i oceniania efektów uczenia się: Ćwiczenia: przygotowanie projektu Podstawowe kryteria oceny lub wymagania egzaminacyjne Podstawowe kryteria oceny oparte są na ocenie realizacji zaplanowanych efektów uczenia się. Każdy student będzie oceniany na podstawie jakości przygotowanego projektu, aktywności podczas zajęć oraz zaangażowania w realizację zadań praktycznych.		
VII. BILANS PUNKTÓW ECTS - NAKŁAD PRACY STUDENTA		
Kategoria		Obciążenie studenta
Liczba godzin realizowanych przy bezpośrednim udziale nauczyciela (godziny kontaktowe)		15
Udział w warsztatach		15
Samodzielna praca studenta (godziny niekontaktowe)		10
Przygotowanie do warsztatów		3
Przygotowanie do zaliczenia warsztatów		7
Łączna liczba godzin		25
Punkty ECTS za moduł		1
VIII. ZALECANA LITERATURA		
Literatura podstawowa: K. Marzec, Narzędzia Google dla e-commerce. Wydanie II poszerzone, Helion 2018 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