

KARTA MODUŁU

I. OGÓLNE INFORMACJE O MODULE		
COLLEGIUM WITELONA UCZELNIA PAŃSTWOWA FILIA WE WROCŁAWIU		
Kierunek studiów:	Psychologia	
Poziom studiów:	jednolite studia magisterskie	
Profil studiów:	praktyczny	
Forma studiów:	stacjonarne	
Nazwa modułu:	Technologie informacyjne i sztuczna inteligencja	
Rodzaj modułu:	obowiązkowy	
Język wykładowy:	język polski	
Rok studiów:	1	Formy prowadzenia zajęć wraz z liczbą godzin dydaktycznych: Ćwiczenia 15
Semestr:	1	
Liczba punktów ECTS ogółem:	1	
Forma zaliczenia:	Zaliczenie z oceną.	
Wymagania wstępne:	Wiedza i umiejętności z informatyki na poziomie podstawowym szkoły średniej.	
II. 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/uczenia się.</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	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.	K3PS_W30
umiejętności:		
U01	potrafi dobrać i zastosować w praktyce właściwe chmurowe narzędzia informatyczne do określonych zadań związanych z pracą grupową. Student potrafi wykorzystać narzędzia wykorzystujące sztuczną inteligencję w celu zwiększenia efektywności nauki oraz pracy zawodowej.	K3PS_U20
kompetencji społecznych:		
K01	skutecznie komunikuje się oraz jest gotów pracować zespołowo przy wykorzystaniu nowoczesnych narzędzi informatycznych.	K3PS_K06
IV. TREŚCI PROGRAMOWE		
Treści programowe		
Ćwiczenia		
Kod	Tematyka zajęć	Liczba godzin

ćw1	Wprowadzenie do nowoczesnych narzędzi informatycznych pracy grupowej. Pojęcie chmury obliczeniowej i zasady działania aplikacji w modelu chmurowym. Przegląd najpopularniejszych rozwiązań	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
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
ćw4	Podstawowe zasady cyberhigieny	2

V. METODY KSZTAŁCENIA, NARZĘDZIA DYDAKTYCZNE

Metody kształcenia:

Ćwiczenia: demonstracja, ćwiczenia praktyczne, analiza wyników, dyskusja

2. Narzędzia (środki) dydaktyczne: komputer wyposażony w przeglądarkę internetową wraz z dostępem do sieci internet

VI. FORMA I KRYTERIA ZALICZENIA MODUŁU

1. Formy zaliczenia:

zaliczenie z oceną

Sposób weryfikacji i oceniania efektów uczenia się:

Ćwiczenia: przygotowanie projektu

3. 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 innych formach zajęć (ćwiczenia)	15
Samodzielna praca studenta (godziny niekontaktowe)	15
Przygotowanie do innych form zajęć (ćwiczenia)	10
Przygotowanie do zaliczenia innych form zajęć (ćwiczenia)	5
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