

## KARTA MODUŁU

I. OGÓLNE INFORMACJE O MODULE		
<b>COLLEGIUM WITELONA UCZELNIA PAŃSTWOWA FILIA WE WROCŁAWIU</b>		
<b>Kierunek studiów:</b>	Psychologia	
<b>Poziom studiów:</b>	jednolite studia magisterskie	
<b>Profil studiów:</b>	praktyczny	
<b>Forma studiów:</b>	stacjonarne	
<b>Nazwa modułu:</b>	<b>Technologie informacyjne i sztuczna inteligencja</b>	
<b>Rodzaj modułu:</b>	obowiązkowy	
<b>Język wykładowy:</b>	język polski	
<b>Rok studiów:</b>	1	<b>Formy prowadzenia zajęć wraz z liczbą godzin dydaktycznych:</b>  Ćwiczenia  15
<b>Semestr:</b>	1	
<b>Liczba punktów ECTS ogółem:</b>	1	
<b>Forma zaliczenia:</b>	Zaliczenie z oceną.	
<b>Wymagania wstępne:</b>	Wiedza i umiejętności z informatyki na poziomie podstawowym szkoły średniej.	
II. CELE KSZTAŁCENIA		
<p><b>Cel 1:</b> Poznanie zasad działania nowoczesnych narzędzi informatycznych wykorzystujących technologie chmurowe oraz sztucznej inteligencji na potrzeby przetwarzania danych tekstowych, liczbowych oraz graficznych.</p> <p><b>Cel 2:</b> 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
<b>wiedzy:</b>		
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
<b>umiejętności:</b>		
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
<b>kompetencji społecznych:</b>		
K01	skutecznie komunikuje się oraz jest gotów pracować zespołowo przy wykorzystaniu nowoczesnych narzędzi informatycznych.	K3PS_K06
IV. TREŚCI PROGRAMOWE		
<b>Treści programowe</b>		
<b>Ćwiczenia</b>		
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
<b>Liczba godzin realizowanych przy bezpośrednim udziale nauczyciela (godziny kontaktowe)</b>	15
Udział w innych formach zajęć (ćwiczenia)	15
<b>Samodzielna praca studenta (godziny niekontaktowe)</b>	15
Przygotowanie do innych form zajęć (ćwiczenia)	10
Przygotowanie do zaliczenia innych form zajęć (ćwiczenia)	5
<b>Łączna liczba godzin</b>	30
<b>Punkty ECTS za moduł</b>	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