

## KARTA MODUŁU

I. OGÓLNE INFORMACJE O MODULE							
<b>COLLEGIUM WITELONA UCZELNIA PA ŚTOWA FILIA WE WROCŁAWIU</b>							
<b>Kierunek studiów:</b>		Prawo					
<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>		moduł kształcenia ogólnego					
<b>Język wykładowy:</b>		język polski					
<b>Rok studiów:</b>	1	<b>Formy prowadzenia zajęć wraz z liczbą godzin dydaktycznych:</b>					
<b>Semestr:</b>	1	Warsztaty					
<b>Liczba punktów ECTS ogółem:</b>	1	15					
<b>Forma zaliczenia:</b>		Zaliczenie na ocenę					
<b>Wymagania wstępne:</b>		Wiedza i umiejętności z informatyki na poziomie podstawowym szkoły średniej.					
II. CELE KSZTAŁCENIA							
<b>Cele kształcenia:</b>							
<p><b>Cel 1:</b> Poznanie zasad działania nowoczesnych narzędzi informatycznych wykorzystujących technologię 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.</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						K3P _W09
<b>umiejętności:</b>							
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
<b>kompetencji społecznych:</b>							
K01	skutecznie komunikuje się oraz jest gotów pracować zespołowo przy wykorzystaniu nowoczesnych narzędzi informatycznych						K3P _K04
IV. TREŚCI PROGRAMOWE							
<b>Treści programowe (tematyka zajęć, zaprezentowana z podziałem na poszczególne formy zajęć z określeniem liczby godzin potrzebnych na ich realizację)</b>							
<b>Warsztaty</b>							

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
<b>V. METODY KSZTAŁCENIA, NARZĘDZIA DYDAKTYCZNE</b>		
<ol style="list-style-type: none"> <li><b>Metody kształcenia:</b> demonstracja, ćwiczenia praktyczne, analiza wyników, dyskusja.</li> <li><b>Narzędzia (środki) dydaktyczne:</b> komputer wyposażony w przeglądarkę internetową wraz z dostępem do sieci internet</li> </ol>		
<b>VI. FORMA I KRYTERIA ZALICZENIA MODUŁU</b>		
<ol style="list-style-type: none"> <li><b>Formy zaliczenia:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• zaliczenie z oceną</li> <li>• obserwacja i ocena postaw studenta</li> </ul> </li> <li><b>Sposób weryfikacji i oceniania efektów uczenia się:</b> Ćwiczenia: przygotowanie projektu</li> <li><b>Podstawowe kryteria oceny lub wymagania egzaminacyjne</b> 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.</li> </ol>		
<b>VII. BILANS PUNKTÓW ECTS - NAKŁAD PRACY STUDENTA</b>		
<b>Kategoria</b>		<b>Obciążenie studenta</b>
<b>Liczba godzin realizowanych przy bezpośrednim udziale nauczyciela (godziny kontaktowe)</b>		<b>15</b>
Udział w warsztatach		15
<b>Samodzielna praca studenta (godziny niekontaktowe)</b>		<b>10</b>
Przygotowanie do warsztatów		3
Przygotowanie do zaliczenia warsztatów		7
<b>Łączna liczba godzin</b>		<b>25</b>
<b>Punkty ECTS za moduł</b>		<b>1</b>
<b>VIII. ZALECANA LITERATURA</b>		
<b>Literatura podstawowa:</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>K. Marzec, Narzędzia Google dla e-commerce. Wydanie II poszerzone, Helion 2018</li> <li>A. Kacprzak, Prompt engineering i ChatGPT. Poradnik skutecznej komunikacji ze sztuczną inteligencją, Helion, 2024</li> </ol>		

**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