

KARTA MODUŁU

I. OGÓLNE INFORMACJE O MODULE								
COLLEGIUM WITELONA UCZELNIA PAŃSTWOWA WYDZIAŁ NAUK TECHNICZNYCH I EKONOMICZNYCH								
Kierunek studiów:		FINANSE, RACHUNKOWOŚĆ I PODATKI						
Poziom studiów:		studia pierwszego stopnia						
Profil studiów:		praktyczny						
Forma studiów:		stacjonarne/niestacjonarne						
Nazwa modułu:		Technologie informacyjne i sztuczna inteligencja						
Rodzaj modułu:		MODUŁ KSZTAŁCENIA OGÓLNY						
Język wykładowy:		Język polski*						
Rok studiów:	1	Formy prowadzenia zajęć wraz z liczbą godzin dydaktycznych:						
Semestr:	1	Wykład	Ćwiczenia	Laboratorium	Projekt	Warsztat	Seminarium	Praktyka zawodowa
Liczba punktów ECTS ogółem:	1	-	-	15/10	-	-	-	-
Forma zaliczenia:		Zaliczenie z oceną						
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						K1F_W07	
umiejętności:								
U01 U02	Umie dobrać i zastosować w praktyce właściwe chmurowe narzędzia informatyczne do określonych zadań związanych z pracą grupową. Umie wykorzystać narzędzia wykorzystujące sztuczną inteligencję w celu zwiększenia efektywności nauki oraz pracy zawodowej.						K1F_U04 K1F_U05	
kompetencji społecznych:								
-	-						-	
IV. TREŚCI PROGRAMOWE								
Treści programowe (tematyka zajęć, zaprezentowana z podziałem na poszczególne formy zajęć z określeniem liczby godzin potrzebnych na ich realizację)								
Laboratorium								
Kod	Tematyka zajęć						Liczba godzin 15/10	
lab1	Przedstawienie treści karty modułu. Wprowadzenie do nowoczesnych narzędzi informatycznych pracy grupowej. Pojęcie chmury obliczeniowej i zasady działania aplikacji w modelu chmurowym. Przegląd najpopularniejszych rozwiązań						2/1	
lab2	Wybrane narzędzia chmurowe pracy grupowej: dysk w chmurze, spotkania online, edytor tekstu, arkusz kalkulacyjny, platforma edukacyjna. Współdzielenie dokumentów, zarządzanie dostępem oraz wersjonowanie						6/4	
lab3	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 pracv twórczej i nauce						6/4	

lab4	Podstawowe zasady cyberhigieny	1/1
V. METODY KSZTAŁCENIA, NARZĘDZIA DYDAKTYCZNE		
1. Metody kształcenia: Laboratorium: 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 2. Sposób weryfikacji i oceniania efektów uczenia się: Przygotowanie projektu kryteria oceny: • 51% - 60% - ocena dostateczna, • 61% - 70% - ocena dostateczna plus, • 71% - 80% - ocena dobra, • 81% - 90% - ocena dobra plus, • 91% - 100% - ocena bardzo dobra. 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 (laboratorium)		15/10
Samodzielna praca studenta (godziny niekontaktowe)		15/20
Przygotowanie do wykładu		-
Przygotowanie do innych form zajęć (laboratorium)		10/10
Przygotowanie do egzaminu		-
Przygotowanie do zaliczenia innych form zajęć (laboratorium)		5/10
Łączna liczba godzin		30
Punkty ECTS za moduł		1
VIII. ZALECANA LITERATURA		
Literatura podstawowa: 1. Marzec K.(2018). <i>Narzędzia Google dla e-commerce</i> . Wydanie II poszerzone, Helion. 2. Kacprzak (2024). <i>Prompt engineering i ChatGPT. Poradnik skutecznej komunikacji ze sztuczną inteligencją</i> , Helion.		
Literatura uzupełniająca: 1. Alto V.(2024). <i>Generatywna sztuczna inteligencja z ChatGPT i modelami OpenAI. Podnieś swoją produktywność i innowacyjność za pomocą GPT3 i GPT4</i> , Helion 2024. 2. Rosenberg J., Mateos A. (2012). <i>Chmura obliczeniowa. Rozwiązania dla biznesu</i> , Helion.		

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)

Bez zmian