

Karta przedmiotu

Nazwa i kod przedmiotu	Generatywna AI, PG_00073459						
Kierunek studiów	Projektowanie gier historycznych						
Data rozpoczęcia studiów	październik 2024 r.	Rok akademicki realizacji przedmiotu			2024/2025		
Poziom kształcenia	I stopnia - licencjackie	Grupa zajęć			Grupa zajęć obowiązkowych z zakresu kierunku studiów		
Forma studiów	stacjonarne	Sposób realizacji			na uczelni		
Rok studiów	1	Język wykładowy			polski Brak		
Semestr studiów	1	Liczba punktów ECTS			2.0		
Profil kształcenia	ogólnoakademicki	Forma zaliczenia			zaliczenie		
Jednostka prowadząca	Rektor -> Wydział Matematyki, Fizyki i Informatyki -> Instytut Informatyki -> Zakład Optymalizacji Kombinatorycznej						
Imię i nazwisko wykładowcy (wykładowców)	Odpowiedzialny za przedmiot		mgr Mateusz Miotk				
	Prowadzący zajęcia z przedmiotu		mgr Mateusz Miotk				
Formy zajęć	Forma zajęć	Wykład	Ćwiczenia	Laboratorium	Projekt	Seminarium	RAZEM
	Liczba godzin zajęć	0.0	0.0	0.0	30.0	0.0	30
	W tym liczba godzin zajęć na odległość: 0.0						
Aktywność studenta i liczba godzin pracy	Aktywność studenta	Udział w zajęciach dydaktycznych, objętych planem studiów		Udział w konsultacjach		Praca własna studenta	RAZEM
	Liczba godzin pracy studenta	30		2.0		30.0	62
Cel przedmiotu	Wprowadzenie do narzędzi sztucznej inteligencji umożliwiających tworzenie nowych treści, takich jak teksty, obrazy czy muzyka. Obejmuje teoretyczne podstawy generatywnych modeli AI oraz naukę korzystania z najnowszych technologii i platform.						

Efekty uczenia się przedmiotu	Efekt kierunkowy	Efekt z przedmiotu	Sposób weryfikacji i oceny efektu
	[PGHL3_K05] Jest gotów do odpowiedzialnego pełnienia ról zawodowych i przestrzegania zasad etyki zawodowej historyka oraz do okazywania zrozumienia dla świata wartości i postaw ludzi w różnych okresach i kontekstach historycznych	Jest gotów do odpowiedzialnego pełnienia ról zawodowych w dziedzinie sztucznej inteligencji, z uwzględnieniem zasad etyki zawodowej. Rozumie znaczenie etycznych i społecznych aspektów stosowania generatywnej AI oraz potrafi przestrzegać zasad etyki w pracy z technologiami AI. Jest świadomy wpływu generatywnej AI na społeczeństwo i gospodarkę oraz potrafi okazywać zrozumienie dla różnych wartości i postaw ludzi w kontekście technologii. Potrafi krytycznie oceniać zastosowania generatywnej AI, biorąc pod uwagę różne perspektywy i konteksty społeczne. Jest gotów do prowadzenia dialogu na temat etycznych implikacji generatywnej AI i współpracowania z innymi w celu promowania odpowiedzialnego korzystania z technologii.	[SK2] prezentacja/projekt/referat/raport [SK5] realizacja zadania problemowego [SK8] obserwacja samodzielnej lub zespołowej pracy studenta
	[PGHL3_U02] Potrafi dobrać oraz stosować metody i narzędzia (w tym zaawansowane techniki informacyjno-komunikacyjne) w sposób adekwatny do rozwiązywanego problemu	Potrafi dobrać odpowiednie narzędzia i techniki generatywnej AI do rozwiązywania specyficznych problemów związanych z tworzeniem treści, takich jak teksty, obrazy czy muzyka. Umie korzystać z zaawansowanych technik informacyjno-komunikacyjnych w celu implementacji projektów opartych na generatywnej AI. Potrafi analizować problem i na tej podstawie wybierać najbardziej efektywne metody generatywnej AI do jego rozwiązania. Umie integrować różnorodne narzędzia AI w ramach jednego projektu, aby uzyskać optymalne wyniki. Potrafi oceniać skuteczność zastosowanych metod i narzędzi generatywnej AI oraz dokonywać niezbędnych modyfikacji w celu poprawy wyników.	[SU2] prezentacja/projekt/referat/raport [SU4] test/egzamin - ustny lub pisemny [SU5] realizacja zadania problemowego
	[PGHL3_W09] Zna i rozumie fundamentalne dylematy współczesnej cywilizacji i rozpoznaje relacje i zależności pomiędzy przeszłością a aktualnymi wydarzeniami także w aspekcie upowszechniania wiedzy historycznej, w tym gier historycznych	Posiada wiedzę na temat najnowszych narzędzi i technik generatywnej sztucznej inteligencji oraz rozumie zasady ich działania. Potrafi analizować i oceniać wpływ generatywnej AI na rozwój technologii oraz jej zastosowania w różnych dziedzinach, takich jak tworzenie treści cyfrowych, automatyzacja procesów twórczych i innowacje w mediach. Rozumie również wyzwania etyczne i społeczne związane z wykorzystaniem generatywnej AI oraz jest w stanie krytycznie oceniać jej wpływ na społeczeństwo i gospodarkę.	[SW4] test/egzamin - ustny lub pisemny [SW2] prezentacja/projekt/referat/raport [SW5] realizacja zadania problemowego
Treści przedmiotu	<ol style="list-style-type: none"> 1. Wprowadzenie do generatywnej AI i inżynierii promptów 2. Podstawy generatywnych modeli AI 3. Inżynieria promptów dla modeli językowych 4. Inżynieria promptów dla generowania obrazów 5. Inżynieria promptów dla generowania 6. Zaawansowane techniki inżynierii promptów 7. Integracja generatywnych narzędzi w projektach 8. Etyczne i społeczne aspekty generatywnej AI 		
Wymagania wstępne i dodatkowe	Brak		

Sposoby i kryteria oceniania osiągniętych efektów uczenia się	Sposób oceniania (składowe)	Próg zaliczeniowy	Składowa oceny końcowej
	Projekt	50.0%	40.0%
	Kolokwium	50.0%	60.0%
Zalecana lista lektur	Podstawowa lista lektur	<ul style="list-style-type: none"> N. Dhamani, M. Engler, Introduction to Generative AI, Manning Publications, 2024. G. Mizrahi, Unlocking the Secrets of Prompt Engineering, Packt publishing, 2023. J. Phoenix, M. Tay, Prompt Engineering for Generative AI, O'Reilly, 2024. 	
	Uzupełniająca lista lektur	<ul style="list-style-type: none"> F. Esposito, Programming Large Language Models with Azure Open AI: Conversational programming and prompt engineering with LLMs, Pearson Education, 2024. E. Sarrion, Exploring the Power of ChatGPT: Applications, Techniques, and Implications, Apress, 2023. 	
	Adresy eZasobów	Adresy na platformie eNauczenie:	
Przykładowe zagadnienia/ przykładowe pytania/ realizowane zadania	Brak		
Praktyki zawodowe w ramach przedmiotu	Nie dotyczy		

Dokument wygenerowany elektronicznie. Nie wymaga pieczęci ani podpisu.