

Karta przedmiotu

Nazwa i kod przedmiotu	Współczesne zastosowania informatyki, PG_00204169						
Kierunek studiów	Informatyka (P)						
Data rozpoczęcia studiów	październik 2026 r.	Rok akademicki realizacji przedmiotu			2027/2028		
Poziom kształcenia	I stopnia - licencjackie	Grupa zajęć			Grupa zajęć obowiązkowych z zakresu kierunku studiów Grupa zajęć powiązanych z praktycznym przygotowaniem zawodowym - profil praktyczny		
Forma studiów	stacjonarne	Sposób realizacji			na uczelni		
Rok studiów	2	Język wykładowy			polski		
Semestr studiów	3	Liczba punktów ECTS			2.0		
Profil kształcenia	praktyczny	Forma zaliczenia			zaliczenie		
Jednostka prowadząca	Rektor -> Wydział Matematyki, Fizyki i Informatyki -> Instytut Informatyki						
Imię i nazwisko wykładowcy (wykładowców)	Odpowiedzialny za przedmiot		dr Jakub Neumann				
	Prowadzący zajęcia z przedmiotu						
Formy zajęć	Forma zajęć	Wykład	Ćwiczenia	Laboratorium	Projekt	Seminarium	RAZEM
	Liczba godzin zajęć	30.0	0.0	15.0	0.0	0.0	45
	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	45		0.0		5.0	50
Cel przedmiotu	Zasadniczym celem przedmiotu jest wzbudzenie pasji do informatyki oraz przedstawienie zalet pracy grupowej na wczesnym etapie kształcenia. Wykłady (w formie prezentacji i dyskusji) będą prowadzone przez specjalistów z firm branży IT i będą pokazywały możliwe innowacyjne, nowoczesne rozwiązania, produkty lub osiągnięcia tych firm. Studenci pracując w grupach przygotowują prezentacje nt. własnych zainteresowań informatycznych						

Efekty uczenia się przedmiotu	Efekt kierunkowy	Efekt z przedmiotu	Sposób weryfikacji i oceny efektu
	[INFPL3_K01] jest gotów do krytycznej oceny zakresu i jakości posiadanej wiedzy oraz odbieranych treści, rozpoznawania ich ograniczeń i stopnia wiarygodności; wykazuje gotowość do aktualizowania własnej wiedzy i konfrontowania jej z różnymi źródłami	na podstawie uczestnictwa w wykładach oraz własnych prezentacji poznaje ograniczenia własnej wiedzy i rozumie potrzebę dalszego kształcenia	[SK2] prezentacja/projekt/referat/raport
	[INFPL3_K03] jest gotów do samodzielnego podejmowania decyzji, krytycznej oceny działań własnych, działań zespołów, którymi kieruje, i organizacji, w których uczestniczy, przyjmowania odpowiedzialności za skutki tych działań	jest gotów do samodzielnego podejmowania decyzji i przyjmowania odpowiedzialności za nie	[SK2] prezentacja/projekt/referat/raport
	[INFPL3_K06] jest gotów do samodzielnego, krytycznego i odpowiedzialnego formułowania opinii na temat podstawowych zagadnień informatycznych	na podstawie uczestnictwa w wykładach oraz prezentacji zespołu potrafi formułować opinie na temat podstawowych zagadnień informatycznych	[SK2] prezentacja/projekt/referat/raport
	[INFPL3_W07] zna i rozumie w zaawansowanym stopniu fakty oraz metody w zakresie projektowania, wytwarzania, testowania, wdrażania i utrzymania aplikacji webowych oraz ich bezpieczeństwa; stosuje tę wiedzę w praktycznych projektach, tworząc aplikacje webowe, a także przygotowując ich testy funkcjonalne i wydajnościowe	na wykładach prowadzonych przez specjalistów IT zdobywa wiedzę nt. projektowania, wytwarzania, testowania, wdrażania i utrzymania aplikacji webowych oraz ich bezpieczeństwa	[SW2] prezentacja/projekt/referat/raport
	[INFPL3_U02] potrafi pozyskiwać informacje z literatury, Internetu oraz innych źródeł, dokonywać krytycznej analizy i syntezy tych informacji, oceniać ich wiarygodność, wyciągać wnioski; umie efektywnie uczyć się przez całe życie, samodzielnie zdobywając nowe kompetencje techniczne i dostosowując się do zmian technologicznych	przygotowując prezentacje potrafi pozyskiwać informacje z literatury, Internetu oraz innych źródeł, integrować je, oceniać ich wiarygodność, dokonywać interpretacji oraz wyciągać wnioski i formułować opinie podczas dyskusji po prezentacji własnej oraz innych grup	[SU2] prezentacja/projekt/referat/raport
[INFPL3_U03] potrafi współdziałać z innymi osobami w ramach prac zespołowych, zarządzać swoim czasem oraz podejmować zobowiązania, porozumiewać się przy użyciu różnych technik w środowisku zawodowym w tym z wykorzystaniem dedykowanych narzędzi; umie przedstawiać różne opinie i alternatywne rozwiązania techniczne w zespole projektowym, wyjaśniając ich podstawy, konsekwencje oraz wpływ na realizację projektu	przygotowując prezentacje potrafi pracować w zespole informatyków, zarządzać swoim czasem oraz podejmować zobowiązania i dotrzymywać terminy, porozumiewać się przy użyciu różnych technik w środowisku zawodowym w tym z wykorzystaniem dedykowanych narzędzi	[SU2] prezentacja/projekt/referat/raport	
Treści przedmiotu	<p>Wykład: prezentacje i dyskusje prowadzona przez specjalistów branży IT, dotyczące innowacyjnych, nowoczesnych rozwiązań i produktów tych firm</p> <p>Laboratoria: praca ze studentami w grupach nad prezentacją poświęconą ich zainteresowaniom informatycznym lub ich projektem-koncepcją: produkt lub rozwiązanie informatyczne przyszłości, innowacyjne lub rozwiązujące ważne problemy np. społeczne (sam projekt nie będzie realizowany na zajęciach ale dokładnie dyskutowany w przeróżnych aspektach, także biznesowych)</p> <p>Publiczna prezentacja wybranych, najciekawszych projektów</p>		
Wymagania wstępne i dodatkowe			
Sposoby i kryteria oceniania osiągniętych efektów uczenia się	Sposób oceniania (składowe)	Próg zaliczeniowy	Składowa ocena końcowej
	prezentacja	51.0%	100.0%
Zalecana lista lektur	Podstawowa lista lektur	Brak	

	Uzupełniająca lista lektur	Brak
	Adresy eZasobów	
Przykładowe zagadnienia/ przykładowe pytania/ realizowane zadania		
Praktyki zawodowe w ramach przedmiotu	Nie dotyczy	

Dokument wygenerowany elektronicznie. Nie wymaga pieczęci ani podpisu.