

Nazwa modułu (blok przedmiotów): SPOŁECZNE ASPEKTY INFORMATYKI		Kod modułu: M20					
Wypełnia Zespól Kierunku	Nazwa przedmiotu: Społeczne aspekty informatyki		Kod przedmiotu:				
	Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot / moduł: INSTYTUT INFORMATYKI STOSOWANEJ						
	Nazwa kierunku: INFORMATYKA						
	Forma studiów: stacjonarne		Profil kształcenia: PRAKTYCZNY		Specjalność:		
	Rok / semestr: 3/5		Status przedmiotu /modułu: obowiązkowy		Język przedmiotu / modułu: polski		
	Forma zajęć	wykład	ćwiczenia	ćwiczenia laboratoryjne	konwersatorium	seminarium	inne (wpisać jakie)
	Wymiar zajęć	15				30	
	Koordynator przedmiotu / modułu		mgr Bogumiła Salmonowicz				
Prowadzący zajęcia		mgr Bogumiła Salmonowicz					
Cel przedmiotu / modułu		<ol style="list-style-type: none"> 1. Przedstawienie elementarnych podstaw wiedzy o społecznych uwarunkowaniach i kontekstach informatyki oraz jej roli w rozwoju społeczeństwa informacyjnego 2. Zaznajomienie studentów z podstawami wiedzy o sytuacjach i procesach interpersonalnych, warunkujących nabywanie kompetencji w zawodzie informatyka 3. Kształtowanie refleksyjnej postawy studenta wobec merytorycznych, społecznych i etycznych wymagań zawodu informatyka, a także wobec samego siebie 4. Rozwijanie u studentów umiejętności społecznych, w tym interpersonalnych w perspektywie właściwego ocenianie ryzyka i przeciwdziałania trudnościom w spełnianiu szeroko rozumianej społecznej misji informatyki. 5. Podnoszenie poziomu kompetencji społecznych, osobistych i zawodowych studentów informatyki 					
Wymagania wstępne		Podstawy wiedzy o społeczeństwie na poziomie szkoły ponadgimnazjalnej					
EFEKTY KSZTAŁCENIA						Odniesienie do efektów dla programu	
Nr	Wiedza						
01	ma podstawową wiedzę dotyczącą prawnych i społecznych aspektów informatyki, w tym odpowiedzialności zawodowej i etycznej, zna podstawowe zasady bezpieczeństwa pracy i ergonomii w zawodzie informatyka					K_W17	
02	ma podstawową wiedzę w zakresie komunikacji społecznej, asertywności, rozwiązywania konfliktów i radzenia sobie ze stresem w kontekście zawodu informatyka					K_W18	
	Umiejętności						
03	pozyskuje informacje z literatury, baz wiedzy, Internetu oraz innych wiarygodnych źródeł, integruje je, dokonuje ich interpretacji, wyciąga wnioski oraz formułuje i uzasadnia opinie, stosuje zasady ergonomii, bezpieczeństwa i higieny związane z pracą w branży IT					K_U01, K_U11	
04	potrafi przygotować i przedstawić prezentację poświęconą wynikom realizacji zadania szkoleniowego, instruktażowego, zgodnie z opracowanym harmonogramem, siatką zadań, pracując w zespole i dobierając różne role, także dla osób spoza branży IT.					K_U02, K_U04	
05	potrafi przy formułowaniu i rozwiązywaniu zadań obejmujących projektowanie systemów informatycznych dostrzegać ich aspekty pozatechniczne, w tym środowiskowe, ekonomiczne i prawne					K_U09	
	Kompetencje społeczne						
06	rozumie, że w informatyce wiedza i umiejętności szybko starzeją się i konieczna jest nieustanna ich aktualizacja					K_K01	
07	dostrzega pozatechniczne aspekty i skutki działalności inżyniera-informatyka, w tym jej wpływ na środowisko i jej skutki ekologiczne, ekonomiczne, społeczne oraz związaną z tym odpowiedzialność za podejmowane decyzje					K_K02	

08	potrafi działać profesjonalnie i przestrzega zasad etyki zawodowej, w szczególności uczciwości, poszanowania praw autorskich i poszanowania różnorodności poglądów, pracować w zespole, podporządkować się zasadom pracy w zespole i ponosić odpowiedzialność za wspólnie realizowane zadania	K_K03, K_K04
09	potrafi komunikować się w skuteczny sposób i pozyskiwać wiedzę, tworzącą wartość dodaną przedsięwzięć informatycznych, od inwestorów rekrutujących się z różnych środowisk społecznych i zawodowych	K_K07

TREŚCI PROGRAMOWE

Forma zajęć – WYKŁAD

1. Osobowościowe i etyczne uwarunkowania poczucia odpowiedzialności zawodowej
2. Idea uczenia się przez całe życie jako kluczowy warunek dyscyplin informatycznych
3. Kompetencje twarde i miękkie w działalności zawodowej informatyka
4. Rola inteligencji emocjonalnej i umiejętności społecznych w radzeniu sobie z wyzwaniami i ryzykiem w zawodzie informatyka
5. Wybrane elementy teorii komunikacji interpersonalnej
6. Asertywność jako warunek odpowiedzialności zawodowej
7. Konflikty i sytuacje trudne w zawodzie informatyka
8. Zarządzanie sobą w czasie
9. Wpływ stresu na pracę zawodową informatyka
10. Etyka w zawodach informatycznych

Forma zajęć – SEMINARIUM

1. Etyczne i prawne wyznaczniki zawodu informatyka a osobowościowe mechanizmy reagowania na stres, konflikt i sytuacje trudne.
2. Podnoszenie poziomu samoświadomości i stymulacja samorozwoju
3. Autoprezentacja w różnych sytuacjach społecznych i zawodowych
4. Dokumenty aplikacyjne i umiejętność prowadzenia rozmów kwalifikacyjnych o pracę
5. Warunki skutecznej komunikacji interpersonalnej: proksemika; język ciała; rodzaje komunikatów; bariery w komunikacji interpersonalnej; zasady przyjmowania i udzielania krytyki; aktywne słuchanie itp.
6. Autodiagnoza w zakresie asertywnych i nie asertywnych nawyków zachowań społecznych w kontekście szans na osiąganie sukcesu zawodowego i osobistego
7. Strategie kierowania konfliktem ze szczególnym uwzględnieniem negocjacji i mediacji
8. Radzenie sobie ze stresem w zawodzie informatyka
9. Techniki i procedury planowania jako warunki efektywnego zarządzania sobą w czasie
10. Etyczne, społeczne i psychologiczne konteksty ryzyka w wykonywaniu zawodu informatyka

Metody kształcenia	METODY PODAJĄCE (wykład z prezentacją multimedialną, objaśnienia) METODY EKSPONUJĄCE (filmy edukacyjne) METODY PRAKTYCZNE (oparte na praktycznej działalności studentów, ćwiczenia przedmiotowe, metoda projektów) METODY PROBLEMOWE (wykład problemowy, konwersatoryjny, dyskusja, samodzielne dochodzenie do wiedzy, metody aktywizujące: drama, burza mózgów, metoda sytuacyjna i symulacyjna, metoda przypadków itp.)	
Metody weryfikacji efektów kształcenia		Nr efektu kształcenia z sylabusu
Ocena cząstkowa: indywidualne rozwiązywanie zadań i problemów w ramach ćwiczeń na zajęciach i w toku domowych prac własnych		1, 3, 4, 5, 7, 9
Ocena formująca: praca w zespołach dyskusyjnych, (gra symulacyjna, drama, projekt, dyskusja)		2, 4, 6, 7, 8, 9
Ocena podsumowująca: pisemna praca zaliczeniowa; prezentacja samodzielnie opracowanego zagadnienia/zadania/eseju		1, 2, 3, 4, 5, 7, 8, 9
Forma i warunki zaliczenia	Zaliczenie z oceną. Projekty samodzielne i zespołowe; testy	
Literatura podstawowa	<ol style="list-style-type: none"> 1. Lubacz Józef (red.): W drodze do społeczeństwa informacyjnego. (1999) 2. Bober W.J.: Powinność w świecie cyfrowym. Etyka komputerowa w świetle współczesnej filozofii moralnej.(2008) 3. Hamer H.:Rozwój umiejętności społecznych (1999) 4. Birkenbihl V.F.: Komunikacja międzyludzka. (1998) 5. Pease A. Język ciała. Jak czytać myśli ludzi z ich gestów.(1996) 	

	6. Chelpa S. Witkowski T.: Psychologia konfliktów.(1995) 7. Król-Fijewska M. Trening asertywności (1993) 8. Zimbardo P.G. Psychologia i życie (1996)
Literatura uzupełniająca	1. Adler R.B. Rosenfeld L.B. Proctor II R.F.:Relacje interpersonalne (2011) 2. Stewart J.: Mosty zamiast murów (2009) 3. Zarządzanie czasem. Harvard Business Essentials. (2006)
NAKŁAD PRACY STUDENTA:	
	Liczba godzin
Udział w wykładach	15
Samodzielne studiowanie tematyki wykładów	
Udział w ćwiczeniach audytoryjnych i laboratoryjnych*	30
Samodzielne przygotowywanie się do ćwiczeń*	
Przygotowanie projektu / eseju / itp. *	5
Przygotowanie się do egzaminu / zaliczenia	5
Udział w konsultacjach	5
Inne	
ŁĄCZNY nakład pracy studenta w godz.	60
Liczba punktów ECTS za przedmiot	2 ECTS
Obciążenie studenta związane z zajęciami praktycznymi*	40 1,3 ECTS
Obciążenie studenta na zajęciach wymagających bezpośredniego udziału nauczycieli akademickich	50 1,7 ECTS