

Technologia informacyjna

Sylabus zajęć

Informacje podstawowe

Kierunek studiów Kognitywistyka		Cykl dydaktyczny 2024/25	
Specjalność -		Kod zajęć 23KGNS.11O.01882.24	
Jednostka organizacyjna Wydział Psychologii i Kognitywistyki		Języki wykładowe polski	
Poziom studiów studia pierwszego stopnia		Obligatoryjność Obowiązkowy	
Forma studiów studia stacjonarne		Blok zajęciowy Przedmioty ogólne	
Profil studiów profil ogólnoakademicki			
Koordynator zajęć	Michał Wyrwa		
Prowadzący zajęcia	Michał Wyrwa		
Okres Semestr 1	Forma zajęć / liczba godzin / forma zaliczenia • Laboratorium: 15, Zaliczenie z oceną		Liczba punktów ECTS 2

Cele kształcenia dla zajęć

Kod	Cel
C1	Dostarczenie praktycznych umiejętności w zakresie posługiwania się narzędziami informatycznymi dla celów akademickich i pozaakademickich.
C2	Rozwinięcie kompetencji dla wykorzystania nabytych umiejętności zgodnie z powszechnie stosowanymi standardami.
C3	Rozwinięcie zdolności doboru właściwych narzędzi informatycznych do realizacji określonych zadań.
C4	Przekazanie wiedzy z zakresu otwartych licencji oprogramowania komputerowego i używania treści zgodnie z prawem autorskim.

Wymagania wstępne

Podstawy obsługi komputera.

Efekty uczenia się dla zajęć

Kod	Efekty uczenia się dla zajęć w zakresie	Efekty uczenia się dla kierunku	Metody weryfikacji osiągnięcia efektów uczenia się dla zajęć
Wiedzy - Student/ka:			
W1	Zyskuje świadomość obowiązywania standardów i konwencji dotyczących obróbki tekstu i grafiki.	KG_N_K1_W10, KG_N_K1_W12	Projekt
W2	Potrafi opisać standardy dotyczące składu tekstu, przygotowania prezentacji multimedialnej, formularzy oraz przygotowania grafik.	KG_N_K1_W10, KG_N_K1_W12	Projekt
W3	Potrafi rozpoznać i nazwać odstępstwa od przyjętych standardów.	KG_N_K1_W10, KG_N_K1_W12	Projekt
W4	Zyskuje świadomość wielości i różnorodności dostępnych narzędzi informatycznych.	KG_N_K1_W10, KG_N_K1_W12	Projekt
W5	Zna standardy dotyczące własności intelektualnej i praw autorskich.	KG_N_K1_W16	Projekt
Umiejętności - Student/ka:			
U1	Potrafi korzystać z programów komputerowych służących do składu tekstu.	KG_N_K1_U07, KG_N_K1_U09	Projekt
U2	Potrafi zaproponować program użyteczny w rozwiązaniu konkretnego problemu z zakresu składu tekstu i obróbki grafiki.	KG_N_K1_U07, KG_N_K1_U09	Projekt
U3	Potrafi korzystać z programów komputerowych służących do przygotowania prezentacji multimedialnej i formularzy online.	KG_N_K1_U09	Projekt
U4	Potrafi korzystać z programów komputerowych służących do przygotowania i obróbki grafiki.	KG_N_K1_U07, KG_N_K1_U09	Projekt
U5	Potrafi tworzyć publikacje, grafiki i prezentacje zgodnie z przyjętymi standardami.	KG_N_K1_U07, KG_N_K1_U09	Projekt
U6	Uwzględniając możliwości i ograniczenia oprogramowania potrafi samodzielnie dobierać aplikacje do celu, który chce osiągnąć.	KG_N_K1_U09, KG_N_K1_U12	Projekt
U7	Potrafi wyszukiwać informacje w internecie i bazach naukowych oraz oceniać ich wiarygodność.	KG_N_K1_U01, KG_N_K1_U02	Projekt
U8	Potrafi korzystać z generatywnej sztucznej inteligencji w roli wsparcia samodzielnej pracy.	KG_N_K1_U01	Projekt
Kompetencji społecznych - Student/ka:			
K1	Rozumie zasady otwartych licencji oprogramowania komputerowego i potrafi takie oprogramowanie rozpoznawać.	KG_N_K1_K01, KG_N_K1_K03	Projekt
K2	Rozumie reguły atrybucji i uznawania własności intelektualnej.	KG_N_K1_K03, KG_N_K1_K04	Projekt
K3	Rozumie zasady etycznego wspierania się usługami generatywnej sztucznej inteligencji.	KG_N_K1_K03, KG_N_K1_K04	Projekt

Treści programowe dla zajęć

Lp.	Treści programowe dla zajęć	Efekty uczenia się dla zajęć	Formy zajęć
1.	Grafika wektorowa: przygotowanie wykresów, rysunków, schematów i ich import do różnych formatów plików.	W1, W2, W3, W4, U2, U4, U5, U6, K1	Laboratorium
2.	Grafika rastrowa: skalowanie, kadrowanie, filtry, praca na warstwach, tworzenie animacji.	W1, W2, W3, W4, U2, U4, U5, U6, K1	Laboratorium
3.	Skład tekstu: struktura i style tekstu, wstawianie grafiki, formuły matematyczne, spisy ilustracji, tabel i spisy treści, zarządzanie bibliografią, przygotowywanie dokumentów zgodnie ze standardami APA.	W1, W2, W3, W4, U1, U2, U5, U6, K1	Laboratorium
4.	Przygotowywanie prezentacji multimedialnych i formularzy.	W1, W2, W3, W4, U2, U3, U5, U6, K1	Laboratorium
5.	Praca z arkuszem kalkulacyjnym: struktura arkusza, baza funkcji, wizualizacja danych, zarządzanie danymi.	W3, W4, U6, K1	Laboratorium
6.	Wyszukiwanie informacji w bazach naukowych oraz internecie: operatory, kryteria wiarygodności, fact-checking, ocena jakości.	W4, W5, U7, K2, K3	Laboratorium
7.	Używanie generatywnej sztucznej inteligencji: asystowanie w pracy, halucynacje i uprzedzenia algorytmiczne, dopuszczalny użytek na uniwersytecie, okna tokenowe, precyzyjność promptów a dialogowy charakter SI.	W4, W5, U6, U8, K2, K3	Laboratorium

Informacje dodatkowe

Forma zajęć	Metody i formy prowadzenia zajęć
Laboratorium	Praca z tekstem, Rozwiązywanie zadań (np.: obliczeniowych, artystycznych, praktycznych), Metoda warsztatowa, Metoda projektu

Forma zajęć	Warunki zaliczenia zajęć
Laboratorium	Warunkiem zaliczenia jest zgromadzenie >50% punktów z łącznej puli możliwej do uzyskania. Zajęcia podzielone są na moduły. Do każdego udostępniany jest materiał, ćwiczenia, quizy i projekty zaliczeniowe. Przewiduje się również możliwość uzyskania przez studentów punktów za zadania dodatkowe, związane z przygotowywanymi pracami multimedialnymi/dokumentami na inne przedmioty w I semestrze. Skala ocen: bardzo dobry (bdb; 5,0): >47 dobry plus (+db; 4,5): >42-47 dobry (db; 4,0): >36-42 dostateczny plus (+dst; 3,5): >31-36 dostateczny (dst; 3,0): >26-31 niedostateczny (ndst; 2,0): 0-26

Literatura

Obowiązkowa

1. Skimina, E., Harasimczuk, J., Ciecuch, J. (2022). Podstawowe standardy edytorskie naukowych tekstów psychologicznych w języku polskim na podstawie reguł APA 7. Wydawnictwo Liberi Libri.

Dodatkowa

1. Wytyczne UAM w sprawie stosowania systemów generujących treści w oparciu o sztuczną inteligencję w ramach zajęć dydaktycznych i przygotowania prac dyplomowych.

Nakład pracy studenta i punkty ECTS

Rodzaje zajęć studenta	Średnia liczba godzin* przeznaczonych na zrealizowane rodzaje zajęć
Laboratorium	15
Czytanie wskazanej literatury	10
Przygotowanie do zajęć	15
Przygotowanie projektu	20
Łączny nakład pracy studenta	Liczba godzin 60
Liczba punktów ECTS	ECTS 2

* godzina (lekcyjna) oznacza 45 minut

Efekty uczenia się dla kierunku

Kod	Treść
KGK_K1_K01	Absolwent/ka jest gotów/gotowa do krytycznej analizy własnych pomysłów, stanowisk, opinii i jest gotów do ich zmiany w świetle danych i argumentów
KGK_K1_K03	Absolwent/ka jest gotów/gotowa do wykazywania wrażliwości na zagadnienia uczciwości intelektualnej we własnych działaniach
KGK_K1_K04	Absolwent/ka jest gotów/gotowa do etycznego postępowania w swojej działalności edukacyjnej i badawczej
KGK_K1_U01	Absolwent/ka potrafi wyszukiwać informacje z literatury, baz danych i innych źródeł, w tym z sieci Internet, mając świadomość działających w niej mechanizmów
KGK_K1_U02	Absolwent/ka potrafi integrować informacje pochodzące z różnych źródeł, dokonywać ich interpretacji i krytycznej oceny, a także wyciągać wnioski oraz formułować i wyczerpująco uzasadniać opinie
KGK_K1_U07	Absolwent/ka potrafi samodzielnie przygotowywać opracowania monograficzne (w języku polskim) na podstawie literatury
KGK_K1_U09	Absolwent/ka potrafi dobierać zależnie od potrzeb i obsługiwać oprogramowanie służące do składu tekstu, obróbki grafiki, analizy statystycznej, projektowania i przeprowadzania badań empirycznych
KGK_K1_U12	Absolwent/ka potrafi integrować zdobytą wiedzę i umiejętności rozwiązując problemy o charakterze aplikacyjnym oraz użytkowym
KGK_K1_W10	Absolwent/ka zna i rozumie zastosowania kognitywistyki w obszarze: nowych technologii, zdrowia, edukacji, marketingu i zarządzania, ekonomii, projektowania przestrzeni, rehabilitacji, relacji społecznych, komunikacji człowiek-komputer
KGK_K1_W12	Absolwent/ka zna i rozumie podstawowe zasady przygotowania i publikacji tekstu naukowego
KGK_K1_W16	Absolwent/ka zna i rozumie normy i reguły dotyczące własności intelektualnej i praw autorskich