

1.	Nazwa kierunku	informatyka
2.	Cykl rozpoczęcia	2015/2016 (semestr zimowy)
3.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia (inżynierskie)
4.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
5.	Forma prowadzenia studiów	niestacjonarna

Moduł kształcenia: Etyka zawodowa informatyków

Kod modułu: 08-IO1N-13-EZI

1. Liczba punktów ECTS: 5

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
EZI-K_7	rozdziela zawodowe kodeksy etyczne i kodeksy postępowania (m. in. Kodeks Etyczny Stowarzyszenia Sprzętu Komputerowego, Kodeks Instytutu Inżynierów Elektryków i Elektroników, Karta Praw i Obowiązków Dydaktyki Elektronicznej; Kodeks Etyki Zawodowej Informatyka, dziesięć przykazań etyki komputerowej i Jedenaście zasad Kodeksu zawodowego Informatyka, proponowanych przez PTI, także w języku angielskim	K_1_A_I_U04 K_1_A_I_U05 K_1_A_I_U06 K_1_A_I_U09 K_1_A_I_U10	4 4 4 4 4
EZI-K_8	uzasadnia potrzebę działania etycznego, stosowania zasad etyczno-moralnych, zawodowych kodeksów postępowania etycznego, profesjonalizmu, ciągłego rozwoju i samokształcenia, uczciwości zawodowej i odpowiedzialności zawodowej i społecznej	K_1_A_I_K01 K_1_A_I_K02 K_1_A_I_K03 K_1_A_I_K04 K_1_A_I_K05	4 4 4 4 4
EZI-K_9	postępuje etycznie, rozumie znaczenie uczciwości intelektualnej w działaniach własnych i innych osób	K_1_A_I_K01 K_1_A_I_K02 K_1_A_I_K03 K_1_A_I_K04 K_1_A_I_K05	4 4 4 4 4
EZI-U_4	wartościuje ryzyko, odpowiedzialność, bezpieczeństwo i uczciwość zawodową informatyka, związane z systemami informatycznymi, programami komputerowymi, ogólnie produktami informatycznymi	K_1_A_I_U01 K_1_A_I_U02 K_1_A_I_U04	2 2 2

		K_1_A_I_U05	2
EZI-U_5	wartościuje podstawowe zasady informatyzacji, podejmowanie przedsięwzięć informatycznych, problemy komunikacji interpersonalnej, interdyscyplinarność projektów informatycznych, efektywność i niezawodność z punktu widzenia pracy i działalności informatyka w świetle dylematów etyczno-moralnych, odpowiedzialności i uczciwości zawodowej	K_1_A_I_U04 K_1_A_I_U05 K_1_A_I_U06 K_1_A_I_U09 K_1_A_I_U10	2 2 2 2 2
EZI-U_6	analizuje zasoby Internetu, sieci komputerowe, gry komputerowe w kontekście etyczno-moralnym i społecznym	K_1_A_I_U04 K_1_A_I_U05 K_1_A_I_U06 K_1_A_I_U09 K_1_A_I_U10	2 2 2 2 2
EZI-W_1	definiuje przedmiot etyki, podstawowe zagadnienia teoretyczne związane z postępowaniem moralnym, relatywizmem poglądów filozoficznych, etyką normatywną, neodentologią, etyką aksjologiczną, moralną i osądami moralnymi	K_1_A_I_W22 K_1_A_I_W23 K_1_A_I_W24	4 4 4
EZI-W_2	opisuje kulturę inżynierijno-informatyczną i jej wpływ na społeczeństwo informacyjne – globalne oraz etyczne problemy i dylematy nauki, techniki i gospodarki	K_1_A_I_W22 K_1_A_I_W23 K_1_A_I_W24 K_1_A_I_W25	4 4 4 4
EZI-W_3	argumentuje stosowanie trzech E: – Efektywności (skuteczności działania), Ekonomiczności (wyniki działania vs. nakłady) i Etyczności (normy moralne vs. przyzwolenie społeczne), gdzie etyka powinna być kardynalnym narzędziem zarządzania biznesem informatycznym	K_1_A_I_W22 K_1_A_I_W23 K_1_A_I_W24 K_1_A_I_W25	2 2 2 2

3. Opis modułu	
Opis	W społeczeństwie informacyjnym (globalnym) istotnym staje się dostrzeganie i docenianie społecznego i interdyscyplinarnego kontekstu informatyki i związanego z nią ryzyka oraz oceny sytuacji, jaka pojawia się w życiu zawodowym informatyka, zarówno pod względem prawnym, jak etycznym i moralnym. Dotyczy to przede wszystkim odpowiedzialności zawodowej informatyka, umiejętności przewidywania, zachowań zgodnych z wyznacznikami norm moralnych i zasadami kodeksów postępowania etycznego. W skrócie możemy stwierdzić, iż współczesnego informatyka winny charakteryzować: profesjonalizm, innowacyjność, kreatywność, doświadczenie i wiedza, ciągłość rozwoju, pasja rozwoju, niezależność i autonomia w rozwoju, etyka zawodowa, uczciwość zawodowa, odpowiedzialność zawodowa i społeczna, dbałość o wysoką jakość, solidność, dobre stosunki międzyludzkie, otwartość na potrzeby ludzkie – jednostki i społeczeństwa, solidarność w odniesieniu do osób niepełnosprawnych, niezależność, wolność. Wykłady i ćwiczenia mają na celu aspekty powyższe poruszać i sytuować w kontekście etyczno-moralnym.
Wymagania wstępne	Wiedza ogólna z podstaw informatyki, przedsiębiorczości, zarządzania, filozofii, zachowań psychologicznych i nauki o komunikacji społecznej. Wykorzystywanie podstawowych narzędzi informatycznych, wyszukiwarek komputerowych w Internecie oraz bibliograficznych bazach danych.

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
EZI_w_1	kolokwium pisemne	W ramach modułu zostaną przeprowadzone dwa kolokwia sprawdzające omawiane zagadnienia związane z etyką zawodową informatyków – w połowie semestru i pod koniec, zgodnie z efektami kształcenia.	EZI-K_7, EZI-K_8, EZI-K_9, EZI-U_4, EZI-U_5, EZI-U_6, EZI-W_1, EZI-W_2, EZI-W_3
EZI_w_2	pokaz	W ramach modułu zostanie zademonstrowany przez poszczególnych studentów wybrany przez nich problem, z umiejętnym kierowaniem uwagi na istotne cechy związane z etycznymi problemami i dylematami informatyków.	EZI-K_7, EZI-K_8, EZI-K_9, EZI-U_4, EZI-U_5, EZI-U_6, EZI-W_1, EZI-W_2, EZI-W_3
EZI_w_3	metoda problemowa	Zainicjowanie sytuacji problemowej związanej z dylematami i problemami etycznymi informatyków: formułowanie problemu, tworzenie hipotez, omawianie sposobów ich weryfikacji, podsumowanie wyników i ocena trafności, w szczególności w odniesieniu do etyczno-moralnej kondycji informatyków.	EZI-K_7, EZI-K_8, EZI-K_9, EZI-U_4, EZI-U_5, EZI-U_6, EZI-W_1, EZI-W_2, EZI-W_3
EZI_w_4	Burza mózgów	Wykonanie zadania polegającego na rozwiązaniu wskazanego problemu etyczno-moralnego związanego z zawodem informatyka, w grupach 3-4 osobowych w ramach giełdy pomysłów	EZI-K_7, EZI-K_8, EZI-K_9, EZI-U_4, EZI-U_5, EZI-U_6, EZI-W_1, EZI-W_2, EZI-W_3

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów kształcenia
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
EZI_fs_1	wykład	Wykład prowadzący do zrozumienia najważniejszych zagadnień modułu, związanych z wybranymi problemami etyczno-moralnymi zawodu informatyka, w dobie społeczeństwa informacyjnego, ogromu informacji i jej przetwarzaniem, zagrożeniami płynącymi z użytkowania Internetu, przestępstw komputerowych, relacji międzyludzkich, zmian cywilizacyjnych. Omawia, na tle filozofii i współczesności, podstawowe zagadnienia etyczno-moralne i dylematy związane z zawodem informatyka oraz etyczne kodeksy postępowania.	15	Praca, ze wskazaną literaturą przedmiotu i zagadnieniami omawianymi podczas zajęć obejmująca samodzielne przyswojenie wiedzy.	50	EZI_w_1
EZI_fs_2	laboratorium	W laboratorium studenci we współpracy z prowadzącym, wykorzystując różne źródła informacji i metody pracy – Internet, studium przypadku i przykładu, metodę problemową, metoda stolików eksperckich oraz dyskusji-debaty panelowej czy oxfordzkiej dla analizy problemów etycznych zawodu informatyka.	15	Student zobowiązany jest być przygotowanym z wiedzy teoretycznej na podstawie wykładów, materiałów zaproponowanych przez prowadzącego lub innych źródeł, tak by uczestniczyć w metodzie problemowej podczas zajęć lub w burzy mózgów.	100	EZI_w_1, EZI_w_2, EZI_w_3, EZI_w_4

				Opracowanie przez studenta referatu i pokazu oraz jego eksponowanie przed audytorium grupy. Studenci oddają eseje w postaci papierowej i elektronicznej oraz przedstawione prezentacje w postaci elektronicznej.		
--	--	--	--	--	--	--