

| | | |
|----|---------------------------|--|
| 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 | 4 |
| | | K_1_A_I_U05 | 4 |
| | | K_1_A_I_U06 | 4 |
| | | K_1_A_I_U09 | 4 |
| | | K_1_A_I_U10 | 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 | 4 |
| | | K_1_A_I_K02 | 4 |
| | | K_1_A_I_K03 | 4 |
| | | K_1_A_I_K04 | 4 |
| | | K_1_A_I_K05 | 4 |
| EZI-K_9 | postępuje etycznie, rozumie znaczenie uczciwości intelektualnej w działaniach własnych i innych osób | K_1_A_I_K01 | 4 |
| | | K_1_A_I_K02 | 4 |
| | | K_1_A_I_K03 | 4 |
| | | K_1_A_I_K04 | 4 |
| | | K_1_A_I_K05 | 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 | 2 |
| | | K_1_A_I_U02 | 2 |
| | | K_1_A_I_U04 | 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. | | |
|--|--|--|--|--|--|--|