**Nazwa przedmiotu:**

.Social and Professional Aspects of Computer Science

**Koordynator przedmiotu:**

Marcin Paprzycki, Dr. Sc.

**Status przedmiotu:**

Obowiązkowy

**Poziom kształcenia:**

Studia I stopnia

**Program:**

Informatyka

**Grupa przedmiotów:**

Wspólne

**Kod przedmiotu:**

brak

**Semestr nominalny:**

6 / rok ak. 2009/2010

**Liczba punktów ECTS:**

2

**Liczba godzin pracy studenta związanych z osiągnięciem efektów uczenia się:**

**Liczba punktów ECTS na zajęciach wymagających bezpośredniego udziału nauczycieli akademickich:**

**Język prowadzenia zajęć:**

polski

**Liczba punktów ECTS, którą student uzyskuje w ramach zajęć o charakterze praktycznym:**

**Formy zajęć i ich wymiar w semestrze:**

|  |  |
| --- | --- |
| Wykład:  | 30h |
| Ćwiczenia:  | 0h |
| Laboratorium:  | 0h |
| Projekt:  | 0h |
| Lekcje komputerowe:  | 0h |

**Wymagania wstępne:**

Being in the correct semester - guarantees appropriate level of general knowledge.

**Limit liczby studentów:**

**Cel przedmiotu:**

Students will reflect on the issues and processes that change our lives and that often remain unnoticed -- especially by IT professionals, who are a part of the process. Meta-reflection provided in the course will allow students to assess ethical, social and professional aspects of their becoming future IT professionals.

**Treści kształcenia:**

The aim of the course is to familiarize students with, broadly understood, social and professional effects of computer and telecommunication technologies penetrating all aspects of everyday life.

**Metody oceny:**

Semester-long project (research paper) -- 30% Presentation based on research -- 30% Colloquium -- 40%

**Egzamin:**

**Literatura:**

Basic: K. Bowyer, Ethics and Computing, 2nd edition, IEEE Press, 2001 Additional: D. Hester, P. Ford, Computers and Ethics in the Cyberage, Prentice Hall, 2001 E. Kallman, J. Grillo, Ethical Decision Making and Information Technology, 2nd edition, McGraw Hill, 1996 Internet sources

**Witryna www przedmiotu:**

**Uwagi:**

## Efekty przedmiotowe