



Fundusze Europejskie  
Polska Cyfrowa



Rzeczpospolita  
Polska

Unia Europejska  
Europejski Fundusz  
Rozwoju Regionalnego



## SYLABUS PRZEDMIOTU

# ***Warsztat kompetencji miękkich dla cyberspecjalisty***

## I. Informacje ogólne

Nazwa przedmiotu	<i>Warsztat kompetencji miękkich dla cyberspecjalisty</i>	
Kod przedmiotu	WKM	
Rodzaj przedmiotu	specjalistyczny	
Kierunek studiów	Informatyka	
Poziom kształcenia	II stopień	
Profil kształcenia	Ogólnoakademicki	
Rok studiów	drugi	
Rodzaje zajęć i liczba godzin		
Wykład		
Ćwiczenia	30	
Laboratoria		
Praktyki	0	
Liczba punktów ECTS	3	

Imię, nazwisko, tytuł/stopień naukowy, adres e-mail wykładowcy (wykładowców)/ prowadzących zajęcia

- Prof. UAM dr hab. Adam Szymaniak [adam.szymaniak@amu.edu.pl](mailto:adam.szymaniak@amu.edu.pl)

Język wykładowy	polski
Przedmiot prowadzony zdalnie (e-learning)	tak, częściowo

## II. Informacje szczegółowe

### 1. Cele przedmiotu

Przedmiot stawia następujące cele:

- Budowa świadomości znaczenia kompetencji miękkich w życiu zawodowym i osobistym.



**Fundusze Europejskie**  
Polska Cyfrowa



**Rzeczpospolita  
Polska**

**Unia Europejska**  
Europejski Fundusz  
Rozwoju Regionalnego



- Zmianę przekonania o drugorzędnej roli kompetencji miękkich w pracy zawodowej absolwentów kierunków ścisłych
- Pomoc w zrozumieniu swojego stylu funkcjonowania oraz jego wpływu na zachowanie innych osób.
- Pomoc w zrozumienia postrzegania naszej osoby przez innych.
- Budowanie świadomości potencjału osobistego.
- Rozpoznanie własnych silnych i słabych stron oraz obszarów potencjalnego ryzyka w celu budowania dobrych relacji społecznych.
- Rozpoznawanie własnej strefy komfortu.
- Pomoc w wyborze stylu zarządzania oraz w pozyskaniu świadomości swoich uzdolnień menedżerskich.
- Pomoc w odkrywaniu możliwości do zwiększenia efektywności swoich działań.
- Zbudowanie umiejętności budowania efektywnych relacji społecznych.
- Wyćwiczenie nowych umiejętności osobistych i interpersonalnych.
- Przygotowanie indywidualnego profilu z licencjonowanego międzynarodowego narzędzia Insights Discovery® – na życzenie uczestników i finansowane z ich środków.

## **2. Wymagania wstępne w zakresie wiedzy, umiejętności oraz kompetencji społecznych**

Podstawowa wiedza z zakresu psychologii osobowości.

### 3. Efekty uczenia się (EU) dla zajęć i odniesienie do efektów uczenia się (EK) dla kierunku studiów

Symbol EU dla przedmiotu	Symbol EK dla kierunku studiów	Po zakończeniu modułu i potwierdzeniu osiągnięcia EU student/ka:
WKM_01	KINF2_U09 KINF2_U12 KINF2_U13 KINF2_K01	Potrafi analizować własny styl funkcjonowania, a w efekcie zwiększa efektywność osobistą.
WKM_02	KINF2_U12 KINF2_U13 KINF2_K01	Umie rozpoznawać swój potencjał: mocne i słabe strony.
WKM_03	KINF2_U07 KINF2_U09 KINF2_U13	Zna i stosuje w praktyce narzędzia poprawienia efektywności zespołu, z którym pracuje.
WKM_04	KINF2_U12 KINF2_U13 KINF2_K01	Rozpoznaje style myślenia oraz funkcjonowania.
WKM_05	KINF2_U07 KINF2_U09 KINF2_U13	Skutecznie poprawia swoje relacje społeczne.
WKM_06	KINF2_U07 KINF2_U09 KINF2_U13	Bardziej efektywnie współpracuje w zespole. Docenia znaczenie pracy zespołowej.
WKM_07	KINF2_U09 KINF2_U13	Skuteczniej komunikuje się z otoczeniem – współpracownikami, przełożonymi, bliskimi w życiu prywatnym
WKM_08	KINF2_U11 KINF2_K04	Rozumie i potrafi wytłumaczyć wybrane teorie i narzędzia z obszaru psychologii i socjologii.
WKM_09	KINF2_U11 KINF2_K04	Zna metodologię i znaczenie inwentarzy osobowości oraz testów psychologicznych.
WKM_10	KINF2_U11 KINF2_K04	Rozumie znaczenie kompetencji miękkich w życiu zawodowym i osobistym.
WKM_11	KINF2_U11 KINF2_K04	Potrafi przeprowadzić autoprezentację i profesjonalne wystąpienie publiczne.
WKM_12	KINF2_U09 KINF2_U13	Udziela profesjonalnej informacji zwrotnej. Rozumie znaczenie informacji zwrotnej w motywowaniu ludzi.

WKM_13	KINF2_U09 KINF2_U13	Stosuje podstawowe narzędzia z obszaru <i>coachingu</i> i <i>mentoringu</i> .
WKM_14	KINF2_U09 KINF2_U13	Potrafi wyciągać wnioski z porażek w celu podejmowania trafnych decyzji w przyszłości.

Treści programowe zapewniające uzyskanie efektów uczenia się (EU) z odniesieniem do odpowiednich efektów uczenia się (EU) dla przedmiotu

Lp.	Symbol EU dla przedmiotu	Godzin Wykład	Godzin ĆW/ LAB/ SEM	Godzin pracy własnej	Opis treści kształcenia modułu zajęć/przedmiotu
Suma		0	30	45	
1.	WKM_08, WKM_10, WKM_11		2	4	Kompetencje społeczne. Kompetencje miękkie i twarde. Kompetencje przyszłości (2030). <i>Leadership</i> .
2.	WKM_01, WKM_02, WKM_03, WKM_05, WKM_06, WKM_07		4		Warsztat <i>team-buildingu</i> .
3.	WKM_01, WKM_02, WKM_03, WKM_04, WKM_05, WKM_06, WKM_07		6		Warsztat kompetencji interpersonalnych.
4.	WKM_01, WKM_02, WKM_03, WKM_04, WKM_05, WKM_06, WKM_08, WKM_09, WKM_07		6	3	Warsztat efektywności osobistej.
5.	WKM_01, WKM_02,		2	2	Sztuka <i>feedbacku</i> . Model FUKO.

	WKM_08, WKM_09, WKM_12				
6.	WKM_01, WKM_02 WKM_13		2	2	<i>Coaching.</i> Implementacja najważniejszych narzędzi.
7.	WKM_01, WKM_02 WKM_13		2		Mentoring w pracy zawodowej.
8.	WKM_01, WKM_02 WKM_11		2	2	Autoprezentacja i wystąpienia publiczne.
9.	WKM_01, WKM_02 WKM_14		2	2	Sztuka błędzenia – jak wyciągać wnioski z porażek i niepowodzeń w życiu zawodowym (prywatnym).
9.	WKM_01, WKM_02, WKM_04, WKM_07		2		Model pogłębionych relacji międzyludzkich.

#### 4. Zalecana literatura

- 1) Blanchard Ken, Zigarmi Patricia, Zigarmi Drea, Jednominutowy menedżer i przywództwo
- 2) Covey Stephen, 7 nawyków skutecznego działania
- 3) Duhigg Charles, Siła nawyku. Dlaczego robimy to co robimy i jak można to zmienić w życiu i biznesie?
- 4) Epstein David, Sięgaj jak najdalej. Dlaczego ludzie o szerokich zainteresowaniach wygrywają w wyspecjalizowanym świecie
- 5) Erikson Thomas, Otoczeni przez psychopatów. Jak rozpoznać tych, którzy tobą manipulują?
- 6) Erikson Thomas, Otoczeni przez idiotów. Jak dogadać się z tymi, których nie sposób zrozumieć?
- 7) Goulston Mark, Philip Goldberg, Jak unikać życiowych porażek?
- 8) Majewska-Opiełka Iwona, Umysł lidera. Jak kierować ludźmi u progu XXI wieku
- 9) Motyl Paweł, Labirynt. Sztuka podejmowania decyzji
- 10) Tracy Brian, Maksimum osiągnięć
- 11) Tracy Brian, Psychologia osiągnięć

12) Littauer Florence, Osobowość plus

## V. Informacje dodatkowe

1. Metody i formy prowadzenia zajęć umożliwiające osiągnięcie założonych EU (proszę wskazać z proponowanych metod właściwe dla opisywanych zajęć lub/i zaproponować inne)

Realizacja	Metody i formy prowadzenia zajęć
✓	Wykład z prezentacją multimedialną wybranych zagadnień
✓	Wykład konwersatoryjny
✓	Wykład problemowy
✓	Dyskusja
	Praca z tekstem
✓	Metoda analizy przypadków
✓	Uczenie problemowe (Problem-based learning)
✓	Gra dydaktyczna/symulacyjna
✓	Rozwiązywanie zadań (np.: obliczeniowych, artystycznych, praktycznych)
✓	Metoda ćwiczeniowa
	Metoda laboratoryjna
	Metoda badawcza (dociekania naukowego)
	Metoda warsztatowa
✓	Metoda projektu
	Pokaz i obserwacja
	Demonstracje dźwiękowe i/lub video
✓	Metody aktywizujące (np.: „burza mózgów”, technika analizy SWOT, technika drzewka decyzyjnego, metoda „kuli śnieżowej”, konstruowanie „map myśli”)
✓	Praca w grupach
✓	Wykład zdalny w czasie rzeczywistym
	Wykład zdalny asynchroniczny uzupełniony spotkaniem w czasie rzeczywistym
	Wykład zdalny asynchroniczny z aktywnością studenta uzupełniony spotkaniem w czasie rzeczywistym
✓	Ćwiczenia/laboratoria/konwersatoria zdalne w czasie rzeczywistym
	Ćwiczenia zdalne asynchroniczne z pracą indywidualną studenta uzupełnione spotkaniem w czasie rzeczywistym
	Ćwiczenia zdalne asynchroniczne z pracą grupową studentów uzupełnione spotkaniem w czasie rzeczywistym

[illegible]

Prezentacja multimedialna			✓							
Egzamin praktyczny (obserwacja wykonawstwa)		✓		✓						
Portfolio			✓							
Zadania cząstkowe na wykładzie	✓	✓		✓						
...										

### 3. Nakład pracy studenta i punkty ECTS

Forma aktywności		Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności
Godziny zajęć (wg planu studiów) z nauczycielem		30
Praca własna studenta*	Przygotowanie do zajęć	15
	Czytanie wskazanej literatury	15
	Przygotowanie pracy pisemnej, raportu, prezentacji, itp.	0
	Przygotowanie projektu	15
	Przygotowanie pracy semestralnej	0
	Przygotowanie do egzaminu/zaliczenia	0
	Praca z materiałem do samokształcenia (np. Jupyter Notebook)	0
	Praca z laboratorium cyfrowym (np. Code Runner)	0
	Inne (jakie?)	
SUMA GODZIN		75
LICZBA PUNKTÓW ECTS DLA PRZEDMIOTU		3

\* proszę wskazać z proponowanych przykładów pracy własnej studenta właściwe dla opisywanego modułu lub/i zaproponować inne

### 4. Kryteria oceniania wg skali stosowanej w UAM

Ocena	Kryterium
bardzo dobry (bdb; 5,0)	od 83% punktów





**Fundusze Europejskie**  
Polska Cyfrowa



**Rzeczpospolita  
Polska**

**Unia Europejska**  
Europejski Fundusz  
Rozwoju Regionalnego



dobry plus (+db; 4,5)	od 75% punktów
dobry (db; 4,0)	od 67% punktów
dostateczny plus (+dst; 3,5)	od 59% punktów
dostateczny (dst; 3,0)	od 50% punktów
niedostateczny (ndst; 2,0)	poniżej 50% punktów