



Podhalańska Państwowa Uczelnia Zawodowa w Nowym Targu

Informacje ogólne

Nazwa zajęć	Sztuczna inteligencja i nowe technologie w turystyce i rekreacji
Kod zajęć	TR.SM.314
Status zajęć	podstawowe
Wydział / Instytut	Instytut Nauk Humanistycznych i Turystyki
Kierunek studiów	Turystyka i Rekreacja
Specjalizacja	

Forma studiów	Rok studiów	Semestr	Forma zajęć	Wymiar zajęć	Liczba punktów ECTS	Forma zaliczenia zajęć
Stacjonarne	2	3	Wykład Ćwiczenia laboratoryjne	10.0 30.0	3.0	bez egzaminu

Poziom studiów	studia drugiego stopnia
Profil	Praktyczny
Osoba odpowiedzialna za program zajęć	dr Agnieszka Janas
Wymagania (Kompetencje wstępne)	Znajomość podstawowych zagadnień związanych z technologią informacyjną zrealizowanych w szkole średniej.
Założenia i cele zajęć	Zaznajomienie studentów z nowymi technologiami stosowanymi w turystyce i rekreacji. Nabycie przez studentów umiejętności wykorzystania wiedzy na temat nowych technologii w codziennym życiu i w podejmowaniu racjonalnych decyzji biznesowych. Nabycie przez studentów umiejętności dokonać krytycznej analizy oraz oceny sposobu funkcjonowania systemów informatycznych oraz działania metod sztucznej inteligencji.

Nakład pracy studenta - bilans punktów ECTS

Nakład pracy studenta niezbędny do uzyskania efektów uczenia się	Obciążenie studenta
---	----------------------------

	Studia stacjonarne	
Obciążenie studenta na zajęciach wymagających bezpośredniego udziału nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia i studentów, w tym:	godz.: 40	
udział w wykładach	10	
udział w ćwiczeniach kształtujących umiejętności praktyczne	30	
Obciążenie studenta związane z jego indywidualną pracą związaną z zajęciami organizowanymi przez uczelnię, w tym:	godz.: 35	
Samodzielne studiowanie tematyki zajęć/ przygotowanie się do: ćwiczenia (godz.)	10	
Wykonanie prac zaliczeniowych (referat, projekt, prezentacja itd.) (godz.)	25	
Suma (obciążenie studenta na zajęciach wymagających bezpośredniego udziału nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia oraz związane z jego indywidualną pracą związaną z tymi zajęciami)	godz.: 75	ECTS: 3
Obciążenie studenta w ramach zajęć kształtujących umiejętności praktyczne	godz.: 30	

Efekty uczenia się

Efekty uczenia się		Odniesienia do kierunkowych efektów uczenia się	Sposób weryfikacji efektów uczenia się
Wiedza: student zna i rozumie			
W02	Student zna podstawowe zagadnienia związane ze sztuczną inteligencją oraz zna i charakteryzuje nowe technologie stosowane w turystyce. Dokonuje krytycznej analizy oraz oceny sposobu funkcjonowania systemów informatycznych oraz działania metod sztucznej inteligencji.	-K_W18	projekt i jego prezentacja połączona z dyskusją
Umiejętności: student potrafi			
U02	Potrafi opracować zagadnienie na temat nowych technologii stosowanych w turystyce i rekreacji oraz prowadzić dyskusję związaną z tematem wygłaszanego wystąpienia. Potrafi zbudować program odpowiadający na pytania z zakresu turystyki i rekreacji.	-K_U05 -K_U12	projekt i jego prezentacja połączona z dyskusją
Kompetencje społeczne: student jest gotów do			
K02	W samodzielnej nauce student jest gotów wykorzystywać elektroniczne źródła wiedzy	-K_K01	projekt i jego prezentacja połączona z dyskusją

Formy i metody kształcenia

Wykład
Dyskusja
Instruktaż

Treści programowe

Wykład

1. Wprowadzenie do problematyki sztucznej inteligencji. Metody przetwarzania języka naturalnego. Sztuczna inteligencja - czy maszyny mogą myśleć?. Test Turinga. Sztuczna inteligencja w turystyce i rekreacji. Wybrane

problemy związane z zastosowaniem sztucznej inteligencji w turystyce i rekreacji.

Cwiczenia laboratoryjne

1. Systemy konwersacyjne w turystyce i rekreacji. Wybrane problemy lingwistyczne związane z tworzeniem programów konwersacyjnych w języku polskim opartych na metodzie haseł kluczowych. Nowe technologie w liniach lotniczych, w hotelarstwie, w biurach podróży i agencjach turystycznych, w gastronomii, w zarządzaniu obszarami turystycznymi i logistyce itd. Nowe technologie dla turysty.

Kryteria oceny osiągniętych efektów uczenia się

Kryteria oceny efektów uczenia się osiągniętych przez studenta

Efekt: TR.SM.314_K02 - W samodzielnej nauce student jest gotów wykorzystywać elektroniczne źródła wiedzy

- 5.00 - Student uzyskał <18;20> pkt z projektu zaliczeniowego.
- 4.50 - Student uzyskał <16;18> pkt z projektu zaliczeniowego.
- 4.00 - Student uzyskał <14;16> pkt z projektu zaliczeniowego.
- 3.50 - Student uzyskał <13;14> pkt z projektu zaliczeniowego.
- 3.00 - Student uzyskał <12;13> pkt z projektu zaliczeniowego.
- 2.00 - Student uzyskał mniej niż 12 pkt z projektu zaliczeniowego.

Efekt: TR.SM.314_W02 - Student zna podstawowe zagadnienia związane ze sztuczną inteligencją oraz zna i charakteryzuje nowe technologie stosowane w turystyce. Dokonuje krytycznej analizy oraz oceny sposobu funkcjonowania systemów informatycznych oraz działania metod sztucznej inteligencji.

- 5.00 - Student uzyskał <18;20> pkt z projektu zaliczeniowego.
- 4.50 - Student uzyskał <16;18> pkt z projektu zaliczeniowego.
- 4.00 - Student uzyskał <14;16> pkt z projektu zaliczeniowego.
- 3.50 - Student uzyskał <13;14> pkt z projektu zaliczeniowego.
- 3.00 - Student uzyskał <12;13> pkt z projektu zaliczeniowego.
- 2.00 - Student uzyskał mniej niż 12 pkt z projektu zaliczeniowego.

Efekt: TR.SM.314_U01 - Potrafi opracować zagadnienie na temat nowych technologii stosowanych w turystyce i rekreacji oraz prowadzić dyskusję związaną z tematem wygłaszanego wystąpienia.

- 5.00 - Student uzyskał <18;20> pkt z projektu zaliczeniowego.
- 4.50 - Student uzyskał <16;18> pkt z projektu zaliczeniowego.
- 4.00 - Student uzyskał <14;16> pkt z projektu zaliczeniowego.
- 3.50 - Student uzyskał <13;14> pkt z projektu zaliczeniowego.
- 3.00 - Student uzyskał <13;14> pkt z projektu zaliczeniowego.
- 2.00 - Student uzyskał mniej niż 12 pkt z projektu zaliczeniowego.

Efekt: TR.SM.314_K01 - W samodzielnej nauce student jest gotów wykorzystywać elektroniczne źródła wiedzy

- 5.00 - Student uzyskał <18;20> pkt z projektu zaliczeniowego.
- 4.50 - Student uzyskał <16;18> pkt z projektu zaliczeniowego.
- 4.00 - Student uzyskał <14;16> pkt z projektu zaliczeniowego.
- 3.50 - Student uzyskał <13;14> pkt z projektu zaliczeniowego.
- 3.00 - Student uzyskał <12;13> pkt z projektu zaliczeniowego.
- 2.00 - Student uzyskał mniej niż 12 pkt z projektu zaliczeniowego.

Efekt: TR.SM.314_W01 - Student zna podstawowe zagadnienia związane ze sztuczną inteligencją oraz zna i charakteryzuje nowe technologie stosowane w turystyce. Dokonuje krytycznej analizy oraz oceny sposobu funkcjonowania systemów informatycznych oraz działania metod sztucznej inteligencji.

- 5.00 - Student uzyskał <18;20> pkt z projektu zaliczeniowego.
- 4.50 - Student uzyskał <16;18> pkt z projektu zaliczeniowego.
- 4.00 - Student uzyskał <14;16> pkt z projektu zaliczeniowego.
- 3.50 - Student uzyskał <13;14> pkt z projektu zaliczeniowego.
- 3.00 - Student uzyskał <13;14> pkt z projektu zaliczeniowego.
- 2.00 - Student uzyskał mniej niż 12 pkt z projektu zaliczeniowego.

Efekt: TR.SM.314_U02 - Potrafi opracować zagadnienie na temat nowych technologii stosowanych w turystyce i rekreacji oraz prowadzić dyskusję związaną z tematem wygłaszanego wystąpienia. Potrafi zbudować program odpowiadający na pytania z zakresu turystyki i rekreacji.

- 5.00 - Student uzyskał <18;20> pkt z projektu zaliczeniowego.
- 4.50 - Student uzyskał <16;18> pkt z projektu zaliczeniowego.
- 4.00 - Student uzyskał <14;16> pkt z projektu zaliczeniowego.
- 3.50 - Student uzyskał <13;14> pkt z projektu zaliczeniowego.
- 3.00 - Student uzyskał <12;13> pkt z projektu zaliczeniowego.
- 2.00 - Student uzyskał mniej niż 12 pkt z projektu zaliczeniowego.

Forma weryfikacji osiągnięć studenta i warunki zaliczenia zajęć

Forma zajęć	Metoda weryfikacji	Waga	Procent
-------------	--------------------	------	---------

Wykład	projekt i jego prezentacja połączona z dyskusją	1	50,00 %
Ćwiczenia laboratoryjne	projekt i jego prezentacja połączona z dyskusją	1	50,00 %

Informacja dodatkowa zaliczenia:

Ocena osiągniętych efektów kształcenia opiera się na stopniu realizacji projektów zaliczeniowych.

Warunkiem zaliczenia przedmiotu jest zrealizowanie wszystkich projektów zaliczeniowych zgodnie z ustalonymi wytycznymi na ocenę minimum dostateczną.

Kryteria oceny:

mniej niż 12 pkt - student nie osiągnął wymaganych efektów kształcenia - ndst 2,0

<12-13) pkt - student osiągnął efekty kształcenia w stopniu dostatecznym - dst 3,0

<13-14) pkt - student osiągnął efekty kształcenia w stopniu dostatecznym plus - plus dst 3,5

<14-16) pkt - student osiągnął efekty kształcenia w stopniu dobrym - db 4,0

<16-18) pkt - student osiągnął efekty kształcenia w stopniu dobrym plus - plus db 4,5

<18-20) pkt - student osiągnął efekty kształcenia w stopniu bardzo dobrym - bdb 5,0

Wykaz zalecanego piśmiennictwa

Wykaz literatury podstawowej

Lp. Pozycja
1. Rutkowski L., Metody i techniki sztucznej inteligencji, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2012
2. Lula P., Paliwoda-Pękosz G., Tadeusiewicz R., Metody sztucznej inteligencji i ich zastosowania w ekonomii i zarządzaniu, Wydawnictwo Akademii Ekonomicznej, Kraków 2007
3. https://www.sztucznaintelligenceja.org.pl/ai_interviewed/wlodzislaw-duch/ , data dostępu: 10.10.2021

Wykaz literatury uzupełniającej

Lp. Pozycja
1. Nalazek M., Moskala J., Błaszczuk W., Łopaciński K., Sikora K., Internet w turystyce i hotelarstwie, Polskie Zrzeszenie Hoteli : Ministerstwo Gospodarki, 2003.
2. Olszak C.M. (red.), Systemy e-commerce : technologie internetowe w biznesie, Wydaw. AE im. Karola Adamieckiego, Katowice 2004.