Uniwersytet Gdański

Karta przedmiotu

Nazwa i kod przedmiotu	Technologie i społeczeństwo informacyjne (Ćw. audytoryjne), PG_00150572		
Kierunek studiów	Dyplomacja (O)		
Data rozpoczęcia studiów	październik 2025 r.	Rok akademicki realizacji przedmiotu	2025/2026
Poziom kształcenia	I stopnia - licencjackie	Grupa zajęć	Grupa zajęć obowiązkowych z zakresu kierunku studiów
Forma studiów	stacjonarne	Sposób realizacji	na uczelni
Rok studiów	1	Język wykładowy	polski
Semestr studiów	1	Liczba punktów ECTS	2.0
Profil kształcenia	ogólnoakademicki	Forma zaliczenia	zaliczenie
Jednostka prowadząca	Rada Uczelni		
Imię i nazwisko wykładowcy (wykładowców)	Odpowiedzialny za przedmiot	dr Konrad Ćwikliński	
	Prowadzący zajęcia z przedmiotu	dr Konrad Ćwikliński	

Formy zajęć							
	Forma zajęć	Wykład	Ćwiczenia	Laboratorium	Projekt	Seminarium	RAZEM
	Liczba godzin zajęć	0.0	30.0	0.0	0.0	0.0	30
	W tym liczba godzin zajęć na odległość: 0.0						

Aktywność studenta i liczba godzin pracy				
	Aktywność studenta	Udział w zajęciach dydaktycznych, objętych planem studiów	Udział w konsultacjach	Praca własna studenta	RAZEM
	Liczba godzin pracy studenta	30	0.0	30.0	60

Cel przedmiotu

Celem przedmiotu Technologie i społeczeństwo informacyjne jest przekazanie studentom wiedzy, umiejętności i kompetencji pozwalających na zrozumienie relacji między nowoczesnymi technologiami informacyjno-komunikacyjnymi (ICT) a przemianami społecznymi, politycznymi, kulturowymi i gospodarczymi w społeczeństwie informacyjnym. Zajęcia mają na celu rozwijanie zdolności analitycznych i krytycznego myślenia wobec zjawisk cyfrowych, a także kształtowanie kompetencji potrzebnych do świadomego funkcjonowania w erze cyfrowej.

W szczególności przedmiot ma na celu:

- Zapoznanie studentów z podstawowymi koncepcjami dotyczącymi społeczeństwa informacyjnego i transformacji cyfrowej;
- Analizę wpływu rozwoju technologii (w tym Internetu, sztucznej inteligencji, big data, Internetu rzeczy, blockchain) na życie społeczne, pracę, edukację, media i kulturę;
- Rozwijanie kompetencji w zakresie etycznych, prawnych i społecznych wyzwań związanych z technologiami cyfrowymi;
- Doskonalenie umiejętności analizy przypadków, prowadzenia debat i interpretacji danych dotyczących zjawisk cyfrowych;
- Wspieranie krytycznego i odpowiedzialnego podejścia do korzystania z narzędzi cyfrowych, w tym mediów społecznościowych i systemów algorytmicznych.

Efekty uczenia się przedmiotu	Efekt kierunkowy	Efekt z przedmiotu	Sposób weryfikacji i oceny efektu
	[DYPL3_U08] Ma świadomość zachodzących relacji pomiędzy polityką, dyplomacją, a zjawiskami oraz procesami historycznymi, ekonomicznymi, społecznymi i kulturowymi, a także posiada umiejętność ich oceny.		
	[DYPL3_W06] Zna metody, techniki i narzędzia pozyskiwania danych właściwe naukom o polityce pozwalające opisywać poznawane podmioty i relacje społeczne.		
	[DYPL3_W13] Ma zaawansowaną wiedzę o demokracji, społeczeństwie obywatelskim i istocie dyskursu publicznego w ujęciu historycznym i współczesnym zachodzącym w dyplomacji.		
	[DYPL3_W14] Ma zaawansowaną wiedzę na temat środków masowego przekazu i narzędzi komunikowania oraz ich roli w społeczeństwie także w kontekście ich wykorzystywania w dyplomacji.		
	[DYPL3_K08] Wykorzystuje nabytą wiedzę i umiejętności aby działać w sposób przedsiębiorczy.		
	[DYPL3_W05] Ma zaawansowaną wiedzę na temat historycznych, ekonomicznych, społecznych, prawnych, etycznych i kulturowych uwarunkowań życia politycznego konstruujących struktury społeczne i instytucje działające w dyplomacji.		
	[DYPL3_U07] Potrafi wykorzystać metody i techniki badawcze do opisu i analizy zjawisk zachodzących w sferze dyplomacji.		
	[DYPL3_K03] Potrafi współpracować i właściwie wskazać priorytety na rzecz realizacji określonego zadania.		

Treści przedmiotu	Ramowy program przedmiotu wersja polska: 1. Wprowadzenie do przedmiotu. Społeczeństwo informacyjne pojęcia i konteksty Omówienie sylabusa, zasad zaliczenia oraz podstawowych definicji. 2. Rewolucja cyfrowa i transformacja społeczeństw Zmiany cywilizacyjne pod wpływem ICT, zjawiska globalne i lokalne. 3. Media cyfrowe i nowe formy komunikacji społecznej Media społecznościowe, platformizacja, komunikacja sieciowa. 4. Rola informacji i danych w społeczeństwie informacyjnym Big Data, dane osobowe, ekonomia uwagi. 5. Sztuczna inteligencja i algorytmy nowe podmioty wpływu? Wpływ AI na media, decyzje polityczne i życie codzienne. 6. Cyfrowa demokracja i e-partycypacja obywatelska Udział obywateli w życiu publicznym z wykorzystaniem narzędzi cyfrowych. 7. Dezinformacja, fake news i wojna informacyjna Analiza przykładów manipulacji i operacji wpływu. 8. Cyfrowa prywatność, nadzór i kultura kontroli Monitoring, systemy scoringowe, technologie biometryczne. 9. Kultura internetu memy, język sieci, tożsamość cyfrowa Praktyki kulturowe i społeczne w przestrzeni online. 10. Cyfrowe nierówności i wykluczenie informacyjne Różnice pokoleniowe, regionalne i klasowe w dostępie do technologii. 11. Praca i edukacja w erze cyfrowej Zmiany ról zawodowych, nauczanie zdalne, kompetencje przyszłości. 12. Internet rzeczy i środowiska inteligentne (smart cities) Automatyzacja życia codziennego i jej skutki społeczne. 13. Etyka technologii i odpowiedzialność użytkownika Dylematy moralne związane z użyciem technologii. 14. Prezentacje studentów analizy przypadków i debaty tematyczne Praca zespołowa, prezentacje i dyskusje. 15. Podsumowanie i ewaluacja kursu Refleksja końcowa, omówienie wniosków, zaliczenie.

Wymagania wstępne i dodatkowe

Wersja polska Wymagania wstępne:

Przed rozpoczęciem zajęć student powinien posiadać:

- podstawową wiedzę z zakresu funkcjonowania społeczeństwa i instytucji politycznych,
- ogólną orientację w zagadnieniach związanych z mediami, komunikacją społeczną i nowymi technologiami,
- umiejętność pracy z tekstem naukowym i źródłami informacji,
- kompetencje cyfrowe na poziomie podstawowym, umożliwiające korzystanie z narzędzi internetowych, multimediów oraz platform e-learningowych.

Zalecane (ale niewymagane) wcześniejsze zaliczenie przedmiotów:

Wprowadzenie do nauk społecznych,

Podstawy wiedzy o państwie i polityce,

Wprowadzenie do komunikacji społecznej.

Jeśli student nie posiada powyższych kompetencji, może je uzupełnić samodzielnie w trakcie realizacji przedmiotu.

Sposoby i kryteria oceniania osiąganych efektów uczenia się

Sposób oceniania (składowe)	Próg zaliczeniowy	Składowa oceny końcowej
Systematyczna praca i przygotowanie do zajęć (analiza materiałów, krótkie zadania):	50.0%	35.0%
• Aktywność i udział w ćwiczeniach (dyskusje, praca w grupach):	50.0%	65.0%

Zalecana lista lektur

Podstawowa lista lektur

Literatura podstawowa publikacje polskojęzyczne:

1. Castells M., Społeczeństwo sieci, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa, 2008.
2. Jemielniak D., Marks P., Społeczeństwo informacyjne: geneza, koncepcje, rozwój, Scholar, Warszawa, 2019.
3. Szpunar M., Kultura algorytmów, Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu Śląskiego, Katowice, 2020.
4. Zacher L.W., Społeczeństwo informacyjne konsekwencje cywilizacyjne, Wydawnictwo Poltext, Warszawa, 2012.
5. Hausner J. (red.), Państwo i społeczeństwo w dobie rewolucji cyfrowej, Fundacja GAP, Kraków, 2020.
6. Gackowski T., Dezinformacja w Internecie, Difin, Warszawa, 2022.

	Uzupełniająca lista lektur	Literatura uzupełniająca publikacje polskojęzyczne: 1. Sienkiewicz P., Społeczeństwo informacyjne. Szanse, zagrożenia, wyzwania, Wydawnictwo Naukowe Akademii Marynarki Wojennej, Gdynia, 2018. 2. Nowak P., Człowiek w świecie algorytmów. Filozofia, media, technologia, Wydawnictwo UMCS, Lublin, 2022. 3. Tarkowski A. (red.), Wolne i otwarte technologie w edukacji, Fundacja Nowoczesna Polska, Warszawa, 2010.
	Adresy eZasobów	
Przykładowe zagadnienia/ przykładowe pytania/ realizowane zadania	Przykładowe zagadnienia (po polsku): 1. Koncepcja społeczeństwa informacyjnego wybrane teorie i ujęcia. 2. Rola danych i informacji we współczesnych systemach społecznych i politycznych. 3. Algorytmy i sztuczna inteligencja jako podmioty wpływu w przestrzeni publicznej. 4. Media społecznościowe a polaryzacja opinii publicznej. 5. Dezinformacja i fake news mechanizmy i przykłady. 6. Wpływ technologii cyfrowych na styl życia, edukację i pracę. 7. Etyczne aspekty korzystania z narzędzi cyfrowych i danych osobowych. 8. Internet rzeczy i inteligentne miasta korzyści i zagrożenia społeczne. Przykładowe pytania i zadania (po polsku): 1. Wyjaśnij, czym różni się informacja od danych i wiedzy. 2. Podaj przykłady pozytywnego i negatywnego wpływu mediów społecznościowych na debatę publiczną. 3. Opracuj krótką analizę przypadku dezinformacji w mediach. 4. Zidentyfikuj jeden przykład użycia sztucznej inteligencji w przestrzeni publicznej i oceń jego skutki społeczne. 5. Przygotuj prezentację na temat wybranej technologii cyfrowej i jej wpływu na relacje społeczne.	
Praktyki zawodowe w ramach przedmiotu	Nie dotyczy	

Dokument wygenerowany elektronicznie. Nie wymaga pieczęci ani podpisu.