

Karta przedmiotu

Nazwa i kod przedmiotu	Technologie i społeczeństwo informacyjne (Ćw. audytoryjne), PG_00190969						
Kierunek studiów	Politologia (O)						
Data rozpoczęcia studiów	październik 2026 r.	Rok akademicki realizacji przedmiotu			2026/2027		
Poziom kształcenia	I stopnia - licencjackie	Grupa zajęć			Grupa zajęć obowiązkowych z zakresu kierunku studiów Grupa zajęć powiązanych z prowadzonymi badaniami naukowymi w dziedzinie nauki związanej z kierunkiem - profil ogólnoakademicki		
Forma studiów	stacjonarne	Sposób realizacji			na uczelni		
Rok studiów	1	Język wykładowy			polski		
Semestr studiów	2	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						
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		20.0	50
Cel przedmiotu	<p>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.</p> <p>W szczególności przedmiot ma na celu:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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
	[POLL3_U11] Potrafi analizować, oceniać i wykorzystywać treści przekazu medialnego.	Ocena i wykorzystuje treści przekazu medialnego.	[SU1] wypowiedź ustna/rozmowa/diskusja [SU5] realizacja zadania problemowego
	[POLL3_U05] Posiada umiejętności niezbędne dla partycypacji w życiu publicznym, umie samodzielnie planować i realizować własne uczenie się przez całe życie.	Zna narzędzia cyfrowej partycypacji i umie się nimi posługiwać.	[SU1] wypowiedź ustna/rozmowa/diskusja [SU5] realizacja zadania problemowego
	[POLL3_U13] Umie przygotowywać wystąpienia ustne dotyczące zagadnień szczegółowych z zastosowaniem źródeł oraz ujęć teoretycznych.	Umie przygotować wystąpienie ustne na temat wpływu technologii na społeczeństwo z zastosowaniem właściwych argumentów i przykładów.	[SU1] wypowiedź ustna/rozmowa/diskusja [SU5] realizacja zadania problemowego [SU8] obserwacja samodzielnej lub zespołowej pracy studenta
	[POLL3_K05] Ma potrzebę uzupełniania, poszerzania i doskonalenia nabytej wiedzy i umiejętności.	Ma potrzebę poszerzania wiedzy i kompetencji związanych z rozwojem technologii i ich wpływem na społeczeństwo.	[SK1] wypowiedź ustna/rozmowa/diskusja [SK5] realizacja zadania problemowego [SK8] obserwacja samodzielnej lub zespołowej pracy studenta
	[POLL3_W12] Ma zaawansowaną wiedzę na temat środków masowego przekazu i ich roli w społeczeństwie.	Student ma zaawansowaną wiedzę na temat środków masowego przekazu i ich roli w społeczeństwie informacyjnym.	[SW1] wypowiedź ustna/rozmowa/diskusja [SW5] realizacja zadania problemowego
	[POLL3_W03] Posiada zaawansowaną wiedzę o roli i znaczeniu partycypacji polityczno-społecznej jednostki w funkcjonowaniu podmiotów politycznych.	Student zna mechanizmy partycypacji społeczno-politycznej w kontekście narzędzi cyfrowych i komunikacji sieciowej.	[SW1] wypowiedź ustna/rozmowa/diskusja [SW5] realizacja zadania problemowego
	[POLL3_W02] Ma zaawansowaną wiedzę o roli człowieka w życiu społecznym a zwłaszcza politycznym oraz o jego interakcjach z otoczeniem społecznym, politycznym, kulturowym, prawnym i ekonomicznym.	Student rozumie rolę człowieka w życiu społecznym, w szczególności politycznym, oraz jego interakcje z otoczeniem technologicznym, prawnym i kulturowym.	[SW1] wypowiedź ustna/rozmowa/diskusja [SW5] realizacja zadania problemowego
	[POLL3_K01] Jest przygotowany do uczestnictwa w życiu publicznym oraz w zespołach realizujących projekty społeczne, polityczne i obywatelskie na różnych poziomach partycypacji, wykorzystuje nabytą wiedzę, umiejętności i kompetencje, aby działać w sposób przedsiębiorczy.	Jest przygotowany do uczestnictwa w życiu publicznym oraz w działaniach obywatelskich z wykorzystaniem narzędzi informacyjnych.	[SK1] wypowiedź ustna/rozmowa/diskusja [SK5] realizacja zadania problemowego [SK8] obserwacja samodzielnej lub zespołowej pracy studenta

Treści przedmiotu	<p>Ramowy program przedmiotu wersja polska:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Wprowadzenie do przedmiotu. Społeczeństwo informacyjne pojęcia i konteksty Omówienie sylabusu, 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.
-------------------	--

<p>Wymagania wstępne i dodatkowe</p>	<p>Wersja polska Wymagania wstępne:</p> <p>Przed rozpoczęciem zajęć student powinien posiadać:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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. <p>Zalecane (ale niewymagane) wcześniejsze zaliczenie przedmiotów:</p> <p>Wprowadzenie do nauk społecznych,</p> <p>Podstawy wiedzy o państwie i polityce,</p> <p>Wprowadzenie do komunikacji społecznej.</p> <p>Jeśli student nie posiada powyższych kompetencji, może je uzupełnić samodzielnie w trakcie realizacji przedmiotu.</p>											
<p>Sposoby i kryteria oceniania osiągniętych efektów uczenia się</p>	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Sposób oceniania (składowe)</th> <th>Próg zaliczeniowy</th> <th>Składowa ocena końcowej</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Systematyczna praca i przygotowanie do zajęć (analiza materiałów, krótkie zadania):</td> <td>50.0%</td> <td>35.0%</td> </tr> <tr> <td>• Aktywność i udział w ćwiczeniach (dyskusje, praca w grupach):</td> <td>50.0%</td> <td>65.0%</td> </tr> </tbody> </table>	Sposób oceniania (składowe)	Próg zaliczeniowy	Składowa ocena 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%		
Sposób oceniania (składowe)	Próg zaliczeniowy	Składowa ocena 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%										
<p>Zalecana lista lektur</p>	<p>Podstawowa lista lektur</p>	<p>Literatura podstawowa publikacje polskojęzyczne:</p> <ol style="list-style-type: none"> 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.