Uniwersytet Gdański

Karta przedmiotu

Nazwa i kod przedmiotu	Technologie i społeczeństwo informacyjne (Ćw. audytoryjne), PG_00205454		
Kierunek studiów	Dyplomacja (O)		
Data rozpoczęcia studiów	październik 2027 r.	Rok akademicki realizacji przedmiotu	2027/2028
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	1	Liczba punktów ECTS	3.0
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	2.0	43.0	75

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_K03] Potrafi współpracować w zespole i ustalać priorytety dla realizacji określonych zadań.		
	[DYPL3_K08] Wykorzystuje nabytą wiedzę i umiejętności, aby działać w sposób przedsiębiorczy.		
	[DYPL3_W06] Ma zaawansowaną wiedzę o metodach, technikach i narzędziach badawczych w naukach o polityce umożliwiającą analizę podmiotów, relacji, struktur instytucjonalnych i procesów oraz zjawisk zachodzących w państwie i w środowisku międzynarodowym.		
	[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_U08] Ma świadomość zachodzących relacji między polityką, dyplomacją a procesami historycznymi, ekonomicznymi, społecznymi i kulturowymi. Potrafi je ocenić i wyciągać wnioski w kontekście polityki i dyplomacji.		

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
• Aktywność i udział w ćwiczeniach (dyskusje, praca w grupach):	50.0%	65.0%
Systematyczna praca i przygotowanie do zajęć (analiza materiałów, krótkie zadania):	50.0%	35.0%

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.

<table>
<tr><td rowspan="2"></td><td>Uzupełniająca lista lektur</td><td>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.</td></tr>
<tr><td>Adresy eZasobów</td><td></td></tr>
<tr><td>Przykładowe zagadnienia/ przykładowe pytania/ realizowane zadania</td><td colspan="2">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.</td></tr>
<tr><td>Praktyki zawodowe w ramach przedmiotu</td><td colspan="2">Nie dotyczy</td></tr>
</table>

Dokument wygenerowany elektronicznie. Nie wymaga pieczęci ani podpisu.