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:<br><br>1. Wprowadzenie do przedmiotu. Społeczeństwo informacyjne pojęcia i konteksty<br>Omówienie sylabusa, zasad zaliczenia oraz podstawowych definicji.<br>2. Rewolucja cyfrowa i transformacja społeczeństw<br>Zmiany cywilizacyjne pod wpływem ICT, zjawiska globalne i lokalne.<br>3. Media cyfrowe i nowe formy komunikacji społecznej<br>Media społecznościowe, platformizacja, komunikacja sieciowa.<br>4. Rola informacji i danych w społeczeństwie informacyjnym<br>Big Data, dane osobowe, ekonomia uwagi.<br>5. Sztuczna inteligencja i algorytmy nowe podmioty wpływu?<br>Wpływ AI na media, decyzje polityczne i życie codzienne.<br>6. Cyfrowa demokracja i e-partycypacja obywatelska<br>Udział obywateli w życiu publicznym z wykorzystaniem narzędzi cyfrowych.<br>7. Dezinformacja, fake news i wojna informacyjna<br>Analiza przykładów manipulacji i operacji wpływu.<br>8. Cyfrowa prywatność, nadzór i kultura kontroli<br>Monitoring, systemy scoringowe, technologie biometryczne.<br>9. Kultura internetu memy, język sieci, tożsamość cyfrowa<br>Praktyki kulturowe i społeczne w przestrzeni online.<br>10. Cyfrowe nierówności i wykluczenie informacyjne<br>Różnice pokoleniowe, regionalne i klasowe w dostępie do technologii.<br>11. Praca i edukacja w erze cyfrowej<br>Zmiany ról zawodowych, nauczanie zdalne, kompetencje przyszłości.<br>12. Internet rzeczy i środowiska inteligentne (smart cities)<br>Automatyzacja życia codziennego i jej skutki społeczne.<br>13. Etyka technologii i odpowiedzialność użytkownika<br>Dylematy moralne związane z użyciem technologii.<br>14. Prezentacje studentów analizy przypadków i debaty tematyczne<br>Praca zespołowa, prezentacje i dyskusje.<br>15. Podsumowanie i ewaluacja kursu<br>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:<br><br>1. Sienkiewicz P., Społeczeństwo informacyjne. Szanse, zagrożenia, wyzwania, Wydawnictwo Naukowe Akademii Marynarki Wojennej, Gdynia, 2018.<br>2. Nowak P., Człowiek w świecie algorytmów. Filozofia, media, technologia, Wydawnictwo UMCS, Lublin, 2022.<br>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):<br><br>1. Koncepcja społeczeństwa informacyjnego wybrane teorie i ujęcia.<br>2. Rola danych i informacji we współczesnych systemach społecznych i politycznych.<br>3. Algorytmy i sztuczna inteligencja jako podmioty wpływu w przestrzeni publicznej.<br>4. Media społecznościowe a polaryzacja opinii publicznej.<br>5. Dezinformacja i fake news mechanizmy i przykłady.<br>6. Wpływ technologii cyfrowych na styl życia, edukację i pracę.<br>7. Etyczne aspekty korzystania z narzędzi cyfrowych i danych osobowych.<br>8. Internet rzeczy i inteligentne miasta korzyści i zagrożenia społeczne.<br><br>Przykładowe pytania i zadania (po polsku):<br><br>1. Wyjaśnij, czym różni się informacja od danych i wiedzy.<br>2. Podaj przykłady pozytywnego i negatywnego wpływu mediów społecznościowych na debatę publiczną.<br>3. Opracuj krótką analizę przypadku dezinformacji w mediach.<br>4. Zidentyfikuj jeden przykład użycia sztucznej inteligencji w przestrzeni publicznej i oceń jego skutki społeczne.<br>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.