

### Karta modułu/przedmiotu

Wypełnia Zespól Kierunku	Nazwa modułu (bloku przedmiotów): <b>PRZEDMIOT HUMANISTYCZNY</b>						Kod modułu: M23	
	Nazwa przedmiotu: <b>Przedmiot humanistyczny do wyboru I: Socjologia nowych mediów</b>						Kod przedmiotu: M23-1	
	Nazwa jednostki organizacyjnej prowadzącej przedmiot / moduł: <b>INSTYTUT INFORMATYKI STOSOWANEJ im. Krzysztofa Brzeskiego</b>							
	Nazwa kierunku: <b>INFORMATYKA</b> (w zakresie: <b>Administracja systemów i sieci komputerowych, Projektowanie baz danych i oprogramowanie użytkowe, Modelowanie 3D w zastosowaniach medycznych, prototypowaniu i mediach interaktywnych</b> )							
	Forma studiów: <b>niestacjonarne</b>			Profil kształcenia: <b>praktyczny</b>			Poziom kształcenia: <b>STUDIA I STOPNIA</b>	
	Rok / semestr: <b>1/2</b>			Status przedmiotu / modułu: <b>wybieralny</b>			Język przedmiotu / modułu: <b>polski</b>	
	Forma zajęć	wykład	ćwiczenia	laboratorium	projekt	seminarium	inne (wpisać jakie)	
	Wymiar zajęć (godz.)		<b>15</b>					

Koordynator przedmiotu / modułu	<b>Prof. dr hab. Marek Sokołowski</b>
Prowadzący zajęcia	<b>Prof. dr hab. Marek Sokołowski</b>
Cel kształcenia przedmiotu / modułu	Celem przedmiotu jest zaznajomienie studentów z zagadnieniami związanym z socjologią nowych mediów, analizującą problematykę interakcji człowieka z nowymi mediami. Stały się one nieodłącznym elementem środowiska człowieka w trzecim dziesięcioleciu XXI wieku, ułatwiając życie wielu z nas, ale też wnosząc w nową rzeczywistość nieznaną dotąd skalę zagrożeń, problemów i mało dotychczas rozpoznanych zagadnień, wchodzących w obszar nauk społecznych.
Wymagania wstępne	Podstawowe zagadnienia wyniesione ze szkoły średniej na temat społeczeństwa (WOS), mediów i kultury (wiedza o kulturze).

EFEKTY UCZENIA SIĘ		
Nr efektu uczenia się/ grupy efektów	Opis efektu uczenia się	Kod kierunkowego efektu uczenia się
<b>Wiedza</b>		
<b>Umiejętności</b>		
1	Student potrafi pozyskiwać informacje z literatury, baz wiedzy, Internetu oraz innych źródeł, także w języku angielskim, integrować je, dokonywać ich interpretacji, wyciągać wnioski oraz formułować i uzasadniać opinie	K_U01

2	Śledzić zmiany w informatyce, analizować nowe technologie, uczyć się nowych idei	K_U06
3	Formułować i rozwiązywać zadania, obejmujące aspekty pozatechniczne, w tym środowiskowe, ekonomiczne, etyczne i prawne	K_U09
<b>Kompetencje społeczne</b>		
4	Dostrzega pozatechniczne aspekty działalności inżyniera informatyka, w tym wpływu branży IT na społeczeństwo i środowisko społeczne	K_K02

<b>TREŚCI PROGRAMOWE</b>	
<b>Ćwiczenia</b>	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Wprowadzenia w problematykę ćwiczeń, przypomnienie zasad zaliczenia przedmiotu</li> <li>2. Pokolenie 3,0? „Cyfrowe dzieci” kontra analogowi dorośli?</li> <li>3. Czy można przewidzieć nieprzewidywalne? Internet jako „czarny łabędź” w koncepcji Nassima Taleba</li> <li>4. Robotyzacja i sztuczna inteligencja. Czy grozi nam śmierć <i>homo sapiens</i>?</li> <li>5. <i>Fake-news</i> i fabryki trolli. Mechanizmy rozpowszechniania, próby obrony</li> <li>6. Patostreming. Wulgarna przemoc czy wirtualny ekshibicjonizm?</li> <li>7. Youtuberzy i influencerzy. (Nowe?) gwiazdy i idole sieci?</li> <li>8. We władzy algorytmów? Kto faktycznie podejmuje (za nas) decyzje</li> <li>9. Czy utoniemy w oceanie hejtu? Język nienawiści w Sieci</li> <li>10. Cambridge Analytica. Nowe/stare narzędzie manipulacji?</li> <li>11. Infodemic [pandemia COVID-19]. Nowe czy stare lęki medialnego przekazu?</li> <li>12. „Gra w chińczyka?” Chińskie regulacje w zakresie dostępu do gier internetowych</li> <li>13. Technologia Pegasus a totalna (smart) inwigilacja</li> </ol>	
<b>Laboratorium</b>	
<b>Projekt</b>	
<b>Seminarium</b>	
<b>Inne</b>	

Literatura podstawowa	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Lev Manovich, <i>Język nowych mediów</i>, Warszawa 2006.</li> <li>2. Justyna Hofmokl, <i>Internet jako nowe dobro wspólne</i>, Warszawa 2009</li> <li>3. Manuel Castells, <i>Spółczesność sieci</i>, Warszawa 2008.</li> <li>4. Manuel Castells, <i>Galaktyka Internetu</i>, Poznań 2003 .</li> </ol>
Literatura uzupełniająca	<ol style="list-style-type: none"> <li>5. Manuel Castells, <i>Władza komunikacji</i>, Warszawa 2013.</li> <li>6. Marek Sokołowski, <i>(Roz)poznawanie cyfrowego świata</i> (red.), Elbląg 2014.</li> <li>7. Lech W. Zacher, <i>Nasza cyfrowa przyszłość</i> (red.), Warszawa 2012</li> </ol>
Metody kształcenia	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Wykład audytoryjny, metoda podająca, metoda problemowa (ćwiczenia), dyskusja.</li> </ol>

Metody weryfikacji efektów uczenia się		Nr efektu uczenia się/grupy efektów
Aktywny udział w zajęciach i dyskusjach		1-4
Przygotowanie prezentacji multimedialnej lub napisanie eseju na zadany temat.		1-4
Formy i warunki zaliczenia	Aktywny udział w zajęciach i dyskusjach. Zaliczenie kolokwium w ramach ćwiczeń, przygotowanie prezentacji multimedialnej lub napisanie eseju na zadany temat.	

NAKŁAD PRACY STUDENTA		
Rodzaj działań/zajęć	Liczba godzin	
	Ogółem	W tym zajęcia powiązane z praktycznym przygotowaniem zawodowym
Udział w wykładach		
Samodzielne studiowanie		
Udział w ćwiczeniach audytoryjnych i laboratoryjnych, warsztatach, seminariach	15	
Samodzielne przygotowywanie się do ćwiczeń	15	
Przygotowanie projektu / eseju / itp.	15	
Przygotowanie się do egzaminu / zaliczenia	5	
Udział w konsultacjach	1	
Inne		
<b>ŁĄCZNY nakład pracy studenta w godz.</b>	<b>51</b>	
<b>Liczba punktów ECTS za przedmiot</b>	<b>2 ECTS</b>	
<b>Liczba punktów ECTS przypisana do dyscypliny naukowej</b>	<b>Informatyka techniczna i telekomunikacja 2 ECTS</b>	
Liczba punktów ECTS związana z zajęciami praktycznymi	<b>0 ECTS</b>	
Liczba punktów ECTS za zajęcia wymagające bezpośredniego udziału nauczycieli akademickich	16 <b>0,6 ECTS</b>	