**Nazwa przedmiotu:**

Społeczne oblicza przemian technologicznych

**Koordynator przedmiotu:**

dr Tomasz Dusiewicz

**Status przedmiotu:**

Fakultatywny ograniczonego wyboru

**Poziom kształcenia:**

Studia II stopnia

**Program:**

Automatyka i Robotyka

**Grupa przedmiotów:**

HES

**Kod przedmiotu:**

ML.NW143

**Semestr nominalny:**

3 / rok ak. 2016/2017

**Liczba punktów ECTS:**

3

**Liczba godzin pracy studenta związanych z osiągnięciem efektów uczenia się:**

1) Liczba godzin kontaktowych: 30 godz. wykładu.
2) Praca własna studenta: 45 godz., w tym:
a) 35 godz. przygotowanie się do zajęć;
b) 10 godz. przygotowanie się zaliczenia przedmiotu.
RAZEM: 75 godzin – 3 punkty ECTS.

**Liczba punktów ECTS na zajęciach wymagających bezpośredniego udziału nauczycieli akademickich:**

1,2 punktu ECTS - liczba godzin kontaktowych: 30 godz. wykładu.

**Język prowadzenia zajęć:**

polski

**Liczba punktów ECTS, którą student uzyskuje w ramach zajęć o charakterze praktycznym:**

**Formy zajęć i ich wymiar w semestrze:**

|  |  |
| --- | --- |
| Wykład: | 30h |
| Ćwiczenia: | 0h |
| Laboratorium: | 0h |
| Projekt: | 0h |
| Lekcje komputerowe: | 0h |

**Wymagania wstępne:**

-

**Limit liczby studentów:**

50

**Cel przedmiotu:**

Zasadniczym celem przedmiotu jest ukazanie, na wybranych przykładach, społecznych skutków rozwoju nowych technologii i roli innowacji technicznych we współczesnej kulturze. Odwołanie się do coraz częściej spotykanych w socjologii pojęć, kategorii i koncepcji, takich jak np. „społeczeństwo informacyjne”, „społeczeństwo sieciowe” czy „społeczeństwo medialne”, oddaje w pełni społeczne oblicza współczesnych przemian technologicznych.

**Treści kształcenia:**

1. Kultura i cywilizacja a społeczeństwo informacyjne. Wpływ „cyberkutlury” na procesy tworzenia się społeczności wirtualnych i więzi społecznych.
2. Innowacja – odstępstwo od reguły czy kreacja ? Kultura hakerska jako transgresja.
3. Czy w dobie „społeczeństwa informacyjnego” grozi nam cyberwojna ?
4. Typy demokracji w warunkach „społeczeństwa informacyjnego”.
5. Prawa i wolności człowieka w świecie wirtualnej rzeczywistości.
6. Wpływ przemian technologicznych na styl życia współczesnego człowieka (edukacja, praca, czas wolny).
7. Wpływ przemian technologicznych na kulturę zabawy (gry komputerowe).
8. Znaczenie współczesnych widowisk medialnych.
9. Telefon komórkowy jako podstawowy gadżet ery elektroniczno-cyfrowej.
10. Aparat cyfrowy, słuchawki, „plastikowe pieniądze” (karty kredytowe i płatnicze) i ich rola w codziennym życiu współczesnego człowieka.
11. Nowe technologie a nabywanie i kreowanie elektroniczno-cyfrowej osobowości czy cyber cielesności.
12. „Społeczeństwo informacyjne” jako społeczeństwo ryzyka – zagrożenia i perspektywy dla człowieka i kultury.

**Metody oceny:**

Zaliczenie w formie pisemnej w postaci oceny 3 obowiązkowych wypowiedzi pisemnych oraz postawy studenta na zajęciach.

**Egzamin:**

nie

**Literatura:**

Literatura podstawowa:
1. Białobłocki T., Moroz J., Nowina Konopka M., Zacher L. W., Społeczeństwo informacyjne. Istota, rozwój, wyzwania, Wyd. Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2006 – wybrane zagadnienia.
2. Godzic W., Żakowski M., (red.), Gadżety popkultury. Społeczne życie przedmiotów, Wyd. Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2007 – wybrane zagadnienia.
3. Haber L.H., Niezgoda M., (red.), Społeczeństwo informacyjne. Aspekty funkcjonalne i dysfunkcjonalne, Wyd. Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2006 – wybrane zagadnienia.
Literatura uzupełniająca:
1. Jordan T., Hakerstwo, Wyd. PWN, Warszawa 2011.
2. Korab K., (red.), Wirtual. Czy nowy wspaniały świat?, Wyd. Naukowe Scholar, Warszawa 2010 – wybrane zagadnienia.
3. Ling R., Dinner J., Komórka. Komunikacja mobilna, Wyd. PWN, Warszawa 2012.
4. Luterek M., e-government. Systemy informacji publicznej, Wyd. Wyd. Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2010 – wybrane zagadnienia.
5. Tapscott D. Cyfrowa dorosłość. Jak pokolenie sieci zmienia nasz świat, Wyd. Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2010 – wybrane zagadnienia.

**Witryna www przedmiotu:**

-

**Uwagi:**

-

## Efekty przedmiotowe

### Profil ogólnoakademicki - umiejętności

**Efekt ML.NW144\_U01:**

Student potrafi samodzielnie zdobywać wiedzę i rozwijać swe zainteresowania korzystając z różnych źródeł wiedzy i nowoczesnych technologii, potrafi dokonać obserwacji i interpretacji otaczających go zjawisk społecznych.

Weryfikacja:

Zaliczenie w formie pisemnej w postaci oceny 3 obowiązkowych wypowiedzi pisemnych oraz postawy studenta na zajęciach.

**Powiązane efekty kierunkowe:** AiR2\_U01

**Powiązane efekty obszarowe:** T2A\_U01

### Profil ogólnoakademicki - kompetencje społeczne

**Efekt ML.NW144\_K01:**

Student rozumie potrzebę uczenia się przez całe życie; potrafi inspirować proces uczenia się innych osób.

Weryfikacja:

Zaliczenie w formie pisemnej w postaci oceny 3 obowiązkowych wypowiedzi pisemnych oraz postawy studenta na zajęciach.

**Powiązane efekty kierunkowe:** AiR2\_K02

**Powiązane efekty obszarowe:** T2A\_K07

**Efekt ML.NW144\_K02:**

Student rozumie potrzebę formułowania i przekazywania społeczeństwu, w szczególności przez środki masowego przekazu, informacji i opinii dotyczących osiągnięć dotyczących techniki i innych aspektów działalności inżynierskiej.

Weryfikacja:

Zaliczenie w formie pisemnej w postaci oceny 3 obowiązkowych wypowiedzi pisemnych oraz postawy studenta na zajęciach.

**Powiązane efekty kierunkowe:** AiR2\_K02

**Powiązane efekty obszarowe:** T2A\_K07