

**AGH**AGH UNIVERSITY OF SCIENCE
AND TECHNOLOGY

Nazwa modułu zajęć: Internet (wszech) rzeczy. Społeczne i kulturowe konsekwencje internetowej rewolucji „nie-ludzi”

Rok akademicki: 2019/2020 Kod: HIFS-1-509-s Punkty ECTS: 2

Wydział: Humanistyczny

Kierunek: Informatyka Społeczna Specjalność: —

Poziom studiów: Studia I stopnia Forma studiów: Stacjonarne

Język wykładowy: Polski Profil: Praktyczny (P) Semestr: 5

Strona www: —

Prowadzący moduł: licencjat Szczepaniak Sebastian (skszczepaniak@gmail.com)

Treści programowe zapewniające uzyskanie efektów uczenia się dla modułu zajęć

Zajęcia będą skupiały się na tematyce związanej ze społecznymi, gospodarczymi i innymi pozatechnicznymi uwarunkowaniami w zakresie koncepcji ukazujących wpływ nowoczesnych technologii na rynek i aktorów społecznych

Opis efektów uczenia się dla modułu zajęć

Kod MEU	Student, który zaliczył moduł zajęć zna i rozumie/potrafi/jest gotów do	Powiązania z KEU	Sposób weryfikacji i oceny efektów uczenia się osiągniętych przez studenta w ramach poszczególnych form zajęć i dla całego modułu zajęć
Wiedza: zna i rozumie			
M_W001	Student ma wiedzę na temat społecznych, gospodarczych i innych pozatechnicznych uwarunkowań w zakresie koncepcji ukazujących wpływ nowoczesnych technologii na rynek i aktorów społecznych	IFS1P_W06, IFS1P_W12	Kolokwium, Aktywność na zajęciach
M_W002	Student ma podstawową wiedzę teoretyczną i metodologiczną potrzebną do opisu i analizy zmian zachodzący we współczesnym społeczeństwie pod wpływem nowych technologii informatycznych i medialnych.	IFS1P_W08	Udział w dyskusji, Kolokwium, Aktywność na zajęciach
Umiejętności: potrafi			

M_U001	Student umiejętnie wykorzystuje wiedzę teoretyczną i metodologiczną do opisu, analizy i interpretacji procesów związanych z przemianami zachodzącymi we współczesnych społeczeństwach pod wpływem nowoczesnych technologii.	IFS1P_U02, IFS1P_U01	Udział w dyskusji, Kolokwium, Aktywność na zajęciach
M_U002	Student potrafi właściwie analizować przyczyny i przebieg zmian zachodzących we współczesnym społeczeństwie pod wpływem nowych technologii informatycznych i komunikacyjnych	IFS1P_U09	Kolokwium, Aktywność na zajęciach
Kompetencje społeczne: jest gotów do			
M_K001	Student prawidłowo identyfikuje i rozstrzyga dylematy związane z wpływem nowych technologii na funkcjonowanie człowieka w społeczeństwie.	IFS1P_K04	Udział w dyskusji, Aktywność na zajęciach

Liczba godzin zajęć w ramach poszczególnych form zajęć

Suma	Forma zajęć dydaktycznych										
	Wykład	Ćwiczenia audytoryjne	Ćwiczenia laboratoryjne	Ćwiczenia projektowe	Konwersatorium	Zajęcia seminaryjne	Zajęcia praktyczne	Zajęcia terenowe	Zajęcia warsztatowe	Prace kontrolne i przejściowe	Lektorat
30	0	0	0	0	0	0	0	0	30	0	0

Matryca kierunkowych efektów uczenia się w odniesieniu do form zajęć i sposobu zaliczenia, które pozwalają na ich uzyskanie

Kod MEU	Student, który zaliczył moduł zajęć zna i rozumie/potrafi/jest gotów do	Forma zajęć dydaktycznych										
		Wykład	Ćwiczenia audytoryjne	Ćwiczenia laboratoryjne	Ćwiczenia projektowe	Konwersatorium	Zajęcia seminaryjne	Zajęcia praktyczne	Zajęcia terenowe	Zajęcia warsztatowe	Prace kontrolne i przejściowe	Lektorat
Wiedza: zna i rozumie												
M_W001	Student ma wiedzę na temat społecznych, gospodarczych i innych pozatechnicznych uwarunkowań w zakresie koncepcji ukazujących wpływ nowoczesnych technologii na rynek i aktorów społecznych	-	-	-	-	-	-	-	-	-	+	-

M_W002	Student ma podstawową wiedzę teoretyczną i metodologiczną potrzebną do opisu i analizy zmian zachodzący we współczesnym społeczeństwie pod wpływem nowych technologii informatycznych i medialnych.	-	-	-	-	-	-	-	-	-	+	-	-
Umiejętności: potrafi													
M_U001	Student umiejętnie wykorzystuje wiedzę teoretyczną i metodologiczną do opisu, analizy i interpretacji procesów związanych z przemianami zachodzącymi we współczesnych społeczeństwach pod wpływem nowoczesnych technologii.	-	-	-	-	-	-	-	-	-	+	-	-
M_U002	Student potrafi właściwie analizować przyczyny i przebieg zmian zachodzących we współczesnym społeczeństwie pod wpływem nowych technologii informatycznych i komunikacyjnych	-	-	-	-	-	-	-	-	-	+	-	-
Kompetencje społeczne: jest gotów do													
M_K001	Student prawidłowo identyfikuje i rozstrzyga dylematy związane z wpływem nowych technologii na funkcjonowanie człowieka w społeczeństwie.	-	-	-	-	-	-	-	-	-	+	-	-

Nakład pracy studenta (bilans punktów ECTS)

Forma aktywności studenta	Obciążenie studenta
Udział w zajęciach dydaktycznych/praktyka	30 godz
Przygotowanie do zajęć	20 godz
Samodzielne studiowanie tematyki zajęć	10 godz
Sumaryczne obciążenie pracą studenta	60 godz
Punkty ECTS za moduł	2 ECTS

Pozostałe informacje

Szczegółowe treści kształcenia w ramach poszczególnych form zajęć (szczegółowy program wykładów i pozostałych zajęć)

Zajęcia warsztatowe

Internet(wszech) rzeczy. Społeczne i kulturowe konsekwencje internetowej rewolucji „nie-ludzi”

Zagadnienia realizowane podczas zajęć :

1. Gospodarka oparta o wiedzy – jak nowoczesne technologie zmieniają rynek i

aktorów społecznych. Translacje innowacji.

2. Teoria Aktora-Sieci – wprowadzenie teoretyczne w kontekście ICT

3. Informatyka społeczna – o współodczuwaniu systemów społecznych i informatycznych. Internet bez struktur społecznych.

4. Technologizacja życia codziennego – Personalizacja i inwigilacja (BigData), Internet Rzeczy i jego społeczno-kulturowe implikacje.

5. Sharing economy – zajęcia z projektem praktycznym

Metody i techniki kształcenia:

Zajęcia warsztatowe: Na zajęciach warsztatowych używane są techniki twórczego myślenia i pracy zespołowej. Kolejnym elementem kształcenia są dyskusje grupowe i odpowiedzi przekazywane przez osobę prowadzącą zajęcia.

Warunki i sposób zaliczenia poszczególnych form zajęć, w tym zasady zaliczeń poprawkowych, a także warunki dopuszczenia do egzaminu:

Zaliczenie odbywa się na zasadzie kolokwium, zarówno w pierwszym, jak i w kolejnych terminach

Zasady udziału w poszczególnych zajęciach, ze wskazaniem, czy obecność studenta na zajęciach jest obowiązkowa:

Zajęcia warsztatowe:

- Obecność obowiązkowa: Tak

- Zasady udziału w zajęciach: Studenci wykonują prace w grupach i twórczo rozwiązują problemy zgodnie z planem zadań przekazany przez osobę prowadzącą zajęcia. Ocena pracy studentów bazuje na efektach końcowych wykonanych prac.

Sposób obliczania oceny końcowej

80% kolokwium zaliczeniowe

20% aktywny udział w zajęciach

Sposób i tryb wyrównywania zaległości powstałych wskutek nieobecności studenta na zajęciach:

Nieobecności student zalicza na podstawie literatury i zadań zadanych przez prowadzącego.

Wymagania wstępne i dodatkowe, z uwzględnieniem sekwencyjności modułów

brak

Zalecana literatura i pomoce naukowe

1. The Network Society: from Knowledge to Policy – rozdział I Manuela Castellsa pod tym samym tytułem, Dostęp:

http://www.umass.edu/digitalcenter/research/pdfs/JF_NetworkSociety.pdf

Global Innovation Index, Dostęp:

<https://www.globalinnovationindex.org/userfiles/file/reportpdf/GII-2014-v5.pdf>

2. Bruno Latour. Splatając na nowo to co społeczne. Wprowadzenie do teorii aktora-sieci. Kraków: Universitas 2010 – wstęp Krzysztofa Abriszewskiego.

The Network Society: from Knowledge to Policy – rozdział II Gustavo Cardoso Societies in Transition to the Network Society, Dostęp: http://www.umass.edu/digitalcenter/research/pdfs/JF_NetworkSociety.pdf

3. Social Informatics Diagram. Dostęp: <http://www.social-informatics.org/uploadi/editor/1158776249plakat%20ENG1.pdf>

Kurosu T. (2010). In Search of a Paradigm of Socio-Informatics : On Socio-Informatics and Social Informatics, Dostęp: <http://ci.nii.ac.jp/naid/110007730202>

4.Steffens M. iBeacon, retail-beacon for the future, Dostęp: <http://www.livewallconcepts.com/blog/ibeacon-retail-beacon-for-the-future>

Królewski J., M. Baluś.(2013). E-marketing. Współczesne Trendy: WN PWN , rozdział V – Usability i User Experience, rozdział XVII – Z technologią za pan brat.

5.Warden P. (2011). Big Data Glossary. Sebastopol: O’Reilly Media.

6. McKinsey Global Institute. (2011). Big data: The next frontier for innovation, competition, and productivity, Dostęp:

http://www.mckinsey.com/~media/McKinsey/dotcom/Insights%20and%20pubs/MGI/Research/Technology%20and%20Innovation/Big%20Data/MGI_big_data_full_report.ashx

- dodatkowa literatura zostanie udostępniona podczas zajęć

Publikacje naukowe osób prowadzących zajęcia związane z tematyką modułu

Doświadczenie zawodowe pozaakademickie:

Jarosław Królewski – Dyrektor Zarządzający i współtwórca HG Intelligence S.A oraz platformy Synerise.com. Współtwórca spółek budujących oprogramowanie B2B wspierające i realizujące zagadnienia Business Intelligence oraz propagujących idee IoT. Pomysłodawca oraz współautor bestsellerowej książki E-Marketing, wydanej w 2013 nakładem PWN. W ramach pracy zawodowej od 2006 r. związany z branżą internetową. Zawodowo brał udział w projektach dla takich marek jak: Procter&Gamble(global campaigns), BrunoBanani, XX by Mexx, Mota-Engil, RWE, Lubella, Warka, Nutricia, Polkomtelt, Nutricia, Play, Muzodajnia, Tchibo, Microsoft, Construction, Valvex, Energa, Bayer HealthCare, Avon, Hitachi, PO, Golpla, HIPP, Terravita, Silesia Travel, Crunchips, Felix, Replay, Crispers, Puma, European Sociological Association, UncleBens, AGH, AlmaMarket, Neckermann, Payback, Maspex SA, Polski Lek SA, Money.pl, TVN SA, Jafar SA, Tymbark SA, Polski Lek SA, Tiger, Gino Rossi SA, E-muzyka SA, Simple Creative Products.

Informacje dodatkowe

brak