**Nazwa przedmiotu:**

Społeczne oblicza przemian technologicznych

**Koordynator przedmiotu:**

dr Tomasz Dusiewicz

**Status przedmiotu:**

Fakultatywny ograniczonego wyboru

**Poziom kształcenia:**

Studia II stopnia

**Program:**

Elektronika

**Grupa przedmiotów:**

przedmioty ekonomiczno-społeczne

**Kod przedmiotu:**

SPOPT

**Semestr nominalny:**

3 / rok ak. 2019/2020

**Liczba punktów ECTS:**

3

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

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

**Język prowadzenia zajęć:**

polski

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

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

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

**Wymagania wstępne:**

przedmiot nie wymaga wstępnego wprowadzenia

**Limit liczby studentów:**

30

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

**Metody oceny:**

Zaliczenie w formie pisemnej w postaci oceny wypowiedzi pisemnej na przedstawione zagadnienia oraz postawy studenta na zajęciach.

**Egzamin:**

tak

**Literatura:**

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

**Witryna www przedmiotu:**

 brak

**Uwagi:**

## Charakterystyki przedmiotowe