**Nazwa przedmiotu:**

Komputer w kulturze współczesnej

**Koordynator przedmiotu:**

prof. dr hab. Marek Maciejczak

**Status przedmiotu:**

Fakultatywny ograniczonego wyboru

**Poziom kształcenia:**

Studia I stopnia

**Program:**

Inzynieria Chemiczna i Procesowa

**Grupa przedmiotów:**

HES

**Kod przedmiotu:**

1070-IC000-ISP-H304

**Semestr nominalny:**

3 / rok ak. 2020/2021

**Liczba punktów ECTS:**

2

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

1. Godziny kontaktowe z nauczycielem akademickim wynikające z planu studiów 30
2. Godziny kontaktowe z nauczycielem akademickim w ramach konsultacji, egzaminów, sprawdzianów etc. 20
3. Godziny pracy samodzielnej studenta w ramach przygotowania do zajęć oraz opracowania sprawozdań, projektów, prezentacji, raportów, prac domowych etc. 20
4. Godziny pracy samodzielnej studenta w ramach przygotowania do egzaminu, sprawdzianu, zaliczenia etc. 15
Sumaryczny nakład pracy studenta 85

**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:**

Zainteresowanie wpływem komputera na naukę, relacje między ludzkie, politykę, sztukę, religię, itd.

**Limit liczby studentów:**

-

**Cel przedmiotu:**

1. Ćwiczenia mają na celu ukazanie, jak komputer kształtuje wszystkie aspekty życia, jak wpływa na otoczenie i zmienia człowieka.
2. Ćwiczenia poszerzają znajomość dziedzin, w których wykorzystuje się techniki komputerowe. Pozwalają zrozumieć dynamiczne zmiany zachodzące w społeczeństwie informacyjnym, kulturze konsumpcyjnej.

**Treści kształcenia:**

1. Czy komputery mogą myśleć? Test Turinga
2. Sztuczna inteligencja. Mocna i słaba teoria sztucznej inteligencji
3. Komputer kwantowy
4. Gry komputerowe jako element kultury
5. Prywatność i wolność w cyberprzestrzeni

**Metody oceny:**

1. sprawozdanie
2. seminarium

**Egzamin:**

nie

**Literatura:**

1. C. Pein, Nowy Dziki Zachód, Zwycięzcy i przegrani Doliny Krzemowej. tłum. B. Gutowska-Nowak, Kraków 2019.
2. B. Brożek, Umysł matematyczny, Kraków 2018.
3. A. Brożek, J. Jadacki, Eksperymenty myślowe w filozofii, „Filozofia Nauki”, 2012 s. 5-27.
4. R.Penrose, Cienie umysłu, Poznań 2000.
5. R. Penrose, Droga do rzeczywistości, Warszawa 2007.
6. P. Wallace, Psychologia Internetu, Poznań 2001.
7. L. Rutkowski, Metody i techniki sztucznej inteligencji, Warszawa 2006.
8. K. Księski, „Dystopijna wizja świata bliskiego zasięgu. Cyberpunk jako złożone zjawisko kulturowe. Zarys zjawiska”, „Kultura i Historia”, nr 21/2011.
9. J. D. Bolter, Człowiek Turinga, Warszawa 1990.
10. H. Putman, Mózgi w nauczaniu, w: Wiele twarzy realizmu i inne eseje, Warszawa 1998 s. 483-469.
11. A. Giddens, Nowoczesność i tożsamość. Ja i społeczeństwo w epoce późnej nowoczesności, tłum. A. Szulżycka, Warszawa 2007.
12. M. Jacyno, Kultura indywidualizmu, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2007.
13. N. Carr, Płytki umysł. Jak Internet wpływa na nasz mózg, Wydawnictwo HELION, Gliwice 2013.

**Witryna www przedmiotu:**

-

**Uwagi:**

Obecność na zajęciach nie jest obowiązkowa.
Metody weryfikacji osiągnięcia efektów uczenia się: omówienie tekstu dotyczącego jednego z zagadnień na temat przedmiotu. Napisanie eseju.
Ocena końcowa składa się z dwóch części:
1) prezentacja zaproponowanego przez wykładowcę tekstu na ćwiczeniach oraz krytyczna jego analiza;
2) napisanie eseju na temat wybranego zagadnienia spośród tych, które były omawiane na zajęciach.
Zajęcia prowadzone są zdalnie z wykorzystaniem platformy Microsoft Teams.
Ocena końcowa składa się z dwóch części:
1) prezentacja zaproponowanego przez wykładowcę tekstu na ćwiczeniach oraz krytyczna jego analiza;
2) napisanie eseju na temat wybranego zagadnienia spośród tych, które były omawiane na zajęciach.
Zaliczenie przedmiotu odbędzie się online.

## Charakterystyki przedmiotowe

### Profil ogólnoakademicki - wiedza

**Charakterystyka W1:**

Student ma podstawową wiedzę dotyczącą różnic w zakresie przetwarzania informacji przez człowieka i maszynę.

Weryfikacja:

sprawozdanie, seminarium

**Powiązane charakterystyki kierunkowe:** K1\_W01, K1\_W09

**Powiązane charakterystyki obszarowe:** P6U\_W, I.P6S\_WG.o, III.P6S\_WK

### Profil ogólnoakademicki - umiejętności

**Charakterystyka U1:**

Posiada umiejętność krytycznej analizy związków jakie zachodzą między ekspansją kultury masowej a zanikaniem tradycyjnych wartości.

Weryfikacja:

sprawozdanie, seminarium

**Powiązane charakterystyki kierunkowe:** K1\_U01, K1\_U02, K1\_U03, K1\_U04

**Powiązane charakterystyki obszarowe:** I.P6S\_UK, P6U\_U, I.P6S\_UW.o, III.P6S\_UW.o, I.P6S\_UU

### Profil ogólnoakademicki - kompetencje społeczne

**Charakterystyka KS1:**

Ma świadomość konieczności pogłębiania i rozszerzania własnych umiejętności i kompetencji w zakresie krytycznej analizy przekazów medialnych.

Weryfikacja:

-

**Powiązane charakterystyki kierunkowe:** K1\_K01, K1\_K04

**Powiązane charakterystyki obszarowe:** P6U\_K, I.P6S\_KO, I.P6S\_KR, I.P6S\_KK