

#### KARTA PRZEDMIOTU

Nazwa w języku polskim: **Kultura eksperymentu**

Nazwa w języku angielskim: **The culture of experimentation**

Karta przedmiotu ważna od roku akademickiego: **2022/23**

Kierunek studiów: **Informatyka**

Poziom studiów: **Studia pierwszego stopnia**

Forma studiów: **Niestacjonarne**

Profil: **Praktyczny**

Specjalność: **Cyberbezpieczeństwo, Systemy i sieci komputerowe, Informatyka przemysłowa**

Język wykładowy: **polski**

Jednostka prowadząca: **Wydział Nauk Społecznych i Technicznych**

Prowadzący: **dr hab. inż. Roman Galar**

#### OBCIĄŻENIE STUDENTA

	Wykład	Ćwiczenia	Konwersatorium	Projekt	Laboratorium
Liczba godzin zajęć dydaktycznych organizowanych przez Uczelnię	<b>10</b>				
Liczba godzin całkowitego nakładu pracy studenta	<b>25</b>				
Forma zaliczenia	<b>Zaliczenie z oceną</b>				
Liczba punktów ECTS	<b>1</b>				

#### WYMAGANIA WSTĘPNE W ZAKRESIE WIEDZY, UMIEJĘTNOŚCI I INNYCH KOMPETENCJI

Brak.

#### CELE PRZEDMIOTU

C1	Przyswojenie wiadomości o postawach poznawczych i działaniach, które prowadzą do wiedzy o praktycznie potwierdzonej skuteczności.
C2	Kształtowanie nawyku krytycznej analizy rzeczywistości.

PRZEDMIOTOWE EFEKTY UCZENIA – PEU	
<b>Z zakresu wiedzy:</b>	
PEU_W01	Zna możliwości i ograniczenia eksperymentalnego dochodzenia do prawdy.
<b>Z zakresu umiejętności:</b>	
PEU_U01	Potrafi rozpoznać typowe błędy rozumowania.
<b>Z zakresu kompetencji społecznych:</b>	
PEU_K01	Jest gotów sceptycznie analizować zawartość informacyjną przekazu marketingowego.

TREŚCI PROGRAMOWE		
Forma zajęć: Konwersatorium		<b>Liczba godzin</b>
W1	Sprawy organizacyjne. Wprowadzenie: kultura eksperymentu jako podłoże rewolucji naukowo-technicznej i jej współczesny status.	<b>2</b>
W2	Eksperymentalne metody poznania — Ockham, Kartezjusz, Popper, Taleb i inni.	<b>2</b>
W3	Jak mózg interpretuje dane — przegląd typowych błędów rozumowania.	<b>2</b>
W4	Elementy kultury eksperymentu w praktykach innowacyjnych Doliny Krzemowej.	<b>2</b>
W5	Poza determinizmem — specyfika eksperymentów w obrębie nauk przyrodniczych i społecznych. Podsumowanie. Zaliczenie zajęć.	<b>2</b>
<b>Razem</b>		<b>10</b>

STOSOWANE NARZĘDZIA DYDAKTYCZNE	
1.	Prezentacja treści z wykorzystaniem multimedialnych.
2.	Zalecane teksty.
3.	Elementy debaty w ramach wykładu, dyskusja.

**METODY I FORMY OCENY  
OSIĄGNIĘCIA PRZEDMIOTOWYCH EFEKTÓW UCZENIA**

Formy oceny (F lub P)*	Numer efektu uczenia	Metody oceny osiągnięcia efektu uczenia
F w	PEU_W01, PEU_U01, PEU_K01	Aktywność w ramach wykładu, dyskusja, elementy debaty.
P w	PEU_W01, PEU_U01, PEU_K01	Zaliczenie w formie pisemnej lub ustnej.

\*F – ocena formująca (w trakcie semestru), P – ocena podsumowująca (na koniec semestru)

**KRYTERIA OCENY  
OSIĄGNIĘCIA PRZEDMIOTOWYCH EFEKTÓW UCZENIA**

Nr PEU	Ocena dostateczna	Ocena dobra	Ocena bardzo dobra
<b>PEU_W01</b>	Wykazuje ogólną wiedzę w kwestiach poznania poprzez eksperymentowanie.	Dodatkowo jest świadomy trudności i ograniczeń na drodze poznania eksperymentalnego.	Dodatkowo zna znaczenie czynników kulturowych w badaniach eksperymentalnych.
<b>PEU_U01</b>	Potrafi omówić typowe błędy rozumowania.	Dodatkowo potrafi rozpoznać typowe błędy rozumowania.	Dodatkowo orientuje się w genezie typowych błędów rozumowania.
<b>PEU_U03</b>	Gotów jest dostrzegać manipulacje w aspektach marketingu	Dodatkowo zauważa manipulacyjne elementy przekazu.	Dodatkowo próbuje rozpoznawać ukryte intencje autorów przekazu.

**LITERATURA PODSTAWOWA**

Taleb N.N., Czarny Łabędź, o skutkach nieprzewidywalnych zdarzeń, Kurhaus, Warszawa 2014.

**LITERATURA UZUPEŁNIAJĄCA**

Popper K.R., Logika odkrycia naukowego, Aletheia, 2003.

**ŹRÓDŁA ELEKTRONICZNE**

[https://books.google.pl/books/about/Knowledge\\_Management\\_in\\_the\\_Learning\\_Soc.html?id=G8wkXI0GLKoC&redir\\_esc=y](https://books.google.pl/books/about/Knowledge_Management_in_the_Learning_Soc.html?id=G8wkXI0GLKoC&redir_esc=y)  
[http://www.uaue.zarz.agh.edu.pl/Panel\\_tematyczny/Unia\\_Europejska\\_Dylematy\\_XXI\\_wieku.pdf](http://www.uaue.zarz.agh.edu.pl/Panel_tematyczny/Unia_Europejska_Dylematy_XXI_wieku.pdf)  
[https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&ved=2ahUKEwj\\_vprMyN\\_uAhWpAWMBHduUBC4QFjAEegQIBxAC&url=https%3A%2F%2Fyadda.icm.edu.pl%2Fbaztech%2Felement%2Fbwmeta1.element.baztech-5cb50782-4734-44e4-a977-05c988fdae91%2F%2Fgalar\\_Sceptycznie\\_1\\_2012.pdf&usg=AOvVaw2kXGxIIW3bzBk6qb-o3jF5](https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&ved=2ahUKEwj_vprMyN_uAhWpAWMBHduUBC4QFjAEegQIBxAC&url=https%3A%2F%2Fyadda.icm.edu.pl%2Fbaztech%2Felement%2Fbwmeta1.element.baztech-5cb50782-4734-44e4-a977-05c988fdae91%2F%2Fgalar_Sceptycznie_1_2012.pdf&usg=AOvVaw2kXGxIIW3bzBk6qb-o3jF5)

**MACIERZ POWIĄZANIA  
EFEKTÓW UCZENIA DLA PRZEDMIOTU KULTURA EKSPERYMENTU  
Z EFEKTAMI UCZENIA NA KIERUNKU: INFORMATYKA**

Efekt uczenia	Kod efektu kierunkowego	Cele przedmiotu	Treści programowe	Narzędzia dydaktyczne
PEU_W01	K_W01, K_W09	C1, C2	W1, W2, W4, W5	1-3
PEU_U01	K_U01, K_U04, K_U06	C2	W3, W5	1-3
PEU_K01	K_K02	C2	W2, W3, W4	1-3