



# Experimental Methods of Social Sciences

## Course description sheet

### Basic information

<b>Field of study</b> Social Informatics	<b>Didactic cycle</b> 2026/2027	
<b>Major</b> All	<b>Course code</b> HIFSS.II2.07702.26	
<b>Organisational unit</b> Faculty of Humanities	<b>Lecture languages</b> Polish	
<b>Study level</b> Second-cycle studies	<b>Mandatoriness</b> Obligatory	
<b>Form of study</b> Full-time studies	<b>Block</b> General Modules	
<b>Profile</b> Practical	<b>Course related to scientific research</b> Yes	
<b>Course coordinator</b>	Wojciech Kowalik	
<b>Lecturer</b>	Wojciech Kowalik	
<b>Period</b> Semester 2	<b>Method of verification of the learning outcomes</b> Exam	<b>Number of ECTS credits</b> 4
	<b>Activities and hours</b> Lectures: 15 Laboratory classes: 30	

### Course's learning outcomes

Code	Outcomes in terms of	Learning outcomes prescribed to a field of study	Methods of verification
<b>Knowledge - Student knows and understands:</b>			

Code	Outcomes in terms of	Learning outcomes prescribed to a field of study	Methods of verification
W1	Studenci i studentki zdobędą wiedzę na temat metod eksperymentalnych w naukach społecznych ze szczególnym naciskiem na eksperymenty społeczne i internetowe.	IFS2P_W08, IFS2P_W12	Examination
<b>Skills - Student can:</b>			
U1	Uczestnicy i uczestniczki zajęć zdobędą umiejętności niezbędne do zaprojektowania eksperymentów dostarczających danych wspierających projektowanie interwencji społecznych oraz technologicznych.	IFS2P_U03	Project
<b>Social competences - Student is ready to:</b>			
K1	Zajęcia pozwolą na rozwinięcie wśród uczestników i uczestniczek umiejętności współpracy zespołowej oraz oceny społecznych skutków projektowanych interwencji społecznych i technologicznych.	IFS2P_K03, IFS2P_K06	Activity during classes
K2	Student, studentka ma świadomość przestrzegania zasad etycznych w badaniach eksperymentalnych.	IFS2P_K05	Activity during classes

### Student workload

Activity form	Average amount of hours* needed to complete each activity form
Lectures	15
Laboratory classes	30
Preparation for classes	30
Realization of independently performed tasks	20
Examination or final test/colloquium	2
Contact hours	3
<b>Student workload</b>	<b>Hours</b> 100
<b>Workload involving teacher</b>	<b>Hours</b> 45

\* hour means 45 minutes

### Program content

No.	Program content	Course's learning outcomes	Activities
1.	<p>Głównym celem kursu jest zapoznanie studentów i studentek z metodami eksperymentalnymi pozwalającymi wyjaśniać zjawiska społeczne oraz projektować działania o charakterze interwencji społecznych i technologicznych. Zajęcia składają się z dwóch modułów: a) wprowadzenia do metod eksperymentalnych, eksperymentów terenowych, eksperymentów internetowych, badań w działaniu oraz badań partycypacyjnych w szerszym kontekście metod eksperymentalnych stosowanych w naukach społecznych; b) zaawansowanych planów eksperymentalnych z naciskiem na ich możliwe zastosowanie w tworzeniu rozwiązań technologicznych oraz projektowaniu i wprowadzaniu interwencji społecznych.</p> <p>Ramowy program wykładu:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Eksperyment jako metoda badawcza - wprowadzenie</li> <li>2. Eksperyment - podstawowe pojęcia i założenia</li> <li>3. Podstawowe i zaawansowane plany eksperymentalne</li> <li>4. Szczególne warianty planów eksperymentalnych i nieeksperymentalny model ex post facto</li> <li>5. Etyka w badaniach eksperymentalnych</li> <li>6. Eksperyment w koncepcji Living Lab</li> <li>7. Podsumowanie oraz egzamin</li> </ol>	W1, U1, K1, K2	Lectures
2.	<p>W trakcie ćwiczeń laboratoryjnych studenci i studentki będą w praktyce stosować nabytą w trakcie wywiadów wiedzę oraz umiejętności - tj. identyfikować kluczowe elementy planów eksperymentalnych oraz w sposób kompleksowy projektować proces badań eksperymentalnych w oparciu o różne plany eksperymentalne. W ramach ćwiczeń laboratoryjnych studenci i studentki będą:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Dokonywać krytycznej analizy wybranych eksperymentów,</li> <li>2) Projektować badania eksperymentalne w modelu laboratoryjnym i terenowym,</li> <li>3) Tworzyć eksperymenty w przestrzeni internetu przy wykorzystaniu narzędzi cyfrowych.</li> </ol>	W1, U1, K1, K2	Laboratory classes

### Extended information/Additional elements

#### Teaching methods and techniques :

E-learning, Lectures, Discussion, Group work

Activities	Methods of verification	Credit conditions
Lectures	Activity during classes, Project, Examination	Egzamin
Lab. classes	Activity during classes, Project, Examination	Aktywność na zajęciach (analiza krytyczna eksperymentu), projekt zaliczeniowy (plan eksperymentalny oraz projektowanie eksperymentu internetowego).

## **Rules of participation in given classes, indicating whether student presence at the lecture is obligatory**

Lectures: Studenci uczestniczą w zajęciach poznając kolejne treści nauczania zgodnie z sylabusem przedmiotu. Studenci winni na bieżąco zadawać pytania i wyjaśniać wątpliwości. Rejestracja audiowizualna wykładu wymaga zgody prowadzącego. Laboratory classes: Studenci wykonują ćwiczenia laboratoryjne zgodnie z materiałami udostępnionymi przez prowadzącego. Student jest zobowiązany do przygotowania się w przedmiocie wykonywanego ćwiczenia, co może zostać zweryfikowane kolokwium w formie ustnej lub pisemnej. Zaliczenie zajęć odbywa się na podstawie zaprezentowania rozwiązania postawionego problemu. Zaliczenie modułu jest możliwe po zaliczeniu wszystkich zajęć laboratoryjnych.

## **Literature**

### **Obligatory**

1. Literatura obowiązkowa:
2. Grzyb, Tomasz. 2017. Eksperyment terenowy w psychologii społecznej, Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.
3. Brzeziński, Jerzy. 2019. Metodologia badań psychologicznych. Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.
4. Sułek A. 1979. Eksperyment w badaniach społecznych. Warszawa: PWN.
5. Literatura dodatkowa:
6. \* Kuo-Yi Lin, Annie Pei-I Yu, Pei-Chun Chu & Chen-Fu Chien. 2017. User-experience-based design of experiments for new product development of consumer electronics and an empirical study, "Journal of Industrial and Production Engineering", 34(7): 504-519.
7. Hock R. H. (2003), 40 prac badawczych, które zmieniły oblicze psychologii. Gdańsk: Gdańskie Wydawnictwo Psychologiczne.
8. Bakshy E., Eckles D., Bernstein M.S. (2014). Designing and Deploying Online Field Experiments , Proceedings of the 23rd International conference on WWW, s. 283 292.

## **Scientific research and publications**

### **Publications**

1. Klimkiewicz, K., Szmaj, A., Staszkiwicz, M., Kowalik, W., & Kowal, D. (2022). Analysis and Development of Competencies of Faculty Innovation Brokers. Evaluation and Measurement Methods. In Science, Business and Universities (pp. 111-127). Routledge.
2. Kowalik, W. (2021). Conditions and Limitations of the Role of Online Access to Cultural Heritage in Achieving the Sustainable Development Goals—Evidence from Poland. Arts, Sustainability and Education: ENO Yearbook 2, 285-302.
3. Klimkiewicz, K., & Kowalik, W. (2020). Changes in the Discourse on Corporate Social Responsibility: A Case Study, the Example of a Trade Journal in the Field of Human Resource Management. Human Resource Management/Zarządzanie Zasobami Ludzkimi.
4. Doświadczenie praktyczne:
5. Wieloletni współpracownik Małopolskiego Instytutu Kultury oraz Fundacji Warsztat Innowacji Społecznych. Członek „The European Network of Observatories in the Field of Arts and Cultural Education (ENO)”. Doradca i strateg z zakresu analityki webowej i kampanii reklamowych on-line. Jako trener i dydaktyk prowadzi zajęcia na kilku kierunkach studiów I i II stopnia, a także na studiach podyplomowych i dedykowanych szkoleniach (m. in. metody badań społecznych, warsztaty analityki internetowej, pomiar działań employer branding, zachowania organizacyjne). Brał udział w kilkudziesięciu projektach badawczych i wdrożeniowych – część realizowanych z zagranicznymi jednostkami badawczymi (University of Iceland, Humboldt-Universität zu Berlin, University Politehnica of Bucharest, Mälardalen University; University Pompeu Fabra). Współrealizator projektu pn. „GameHub – University-Enterprises Cooperation in game Industry in Ukraine” w ramach programu Erasmus+: KA2.

## Learning outcomes prescribed to a field of study

Code	Content
IFS2P_K03	ma pełne kompetencje pozwalające na uczestniczenie w przygotowaniu i wdrażaniu projektów społecznych oraz potrafi w pełni przewidywać wielokierunkowe skutki społeczne swojej działalności
IFS2P_K05	jest gotowy do odpowiedzialnego pełnienia ról zawodowych, w zakresie podtrzymywania etosu oraz przestrzegania i rozwijania zasad etyki zawodowej
IFS2P_K06	inicjuje działania na rzecz interesu publicznego i w pełni potrafi określić priorytety służące ich realizacji
IFS2P_U03	potrafi wykorzystać odpowiednie metody analityczne oraz ocenić ich przydatność i możliwości zastosowania rozwiązań przy projektowaniu rozwiązań złożonych problemów lokujących się na styku technologii i świata społecznego
IFS2P_W08	ma zaawansowaną wiedzę o relacjach między strukturami i instytucjami społecznymi i ich elementami w społeczeństwie zmieniającym się pod wpływem technologii
IFS2P_W12	ma zaawansowaną wiedzę o człowieku, jako podmiocie budującym struktury społeczne we współczesnym, zmieniającym się pod wpływem technologii społeczeństwie