



Percepcja maszyn

Karta opisu przedmiotu

Informacje podstawowe

Kierunek studiów Informatyka Społeczna	Cykl dydaktyczny 2025/2026	
Specjalność Wszystkie	Kod przedmiotu HIFSS.II1.07647.25	
Jednostka organizacyjna Wydział Humanistyczny	Języki wykładowe polski	
Poziom kształcenia Studia magisterskie II stopnia	Obligatoryjność Obowiązkowy	
Forma studiów Stacjonarne	Blok zajęciowy Przedmioty kierunkowe	
Profil studiów Praktyczny	Przedmiot powiązany z badaniami naukowymi Tak	
Koordynator przedmiotu	Anna Olszewska	
Prowadzący zajęcia	Anna Olszewska	
Okres Semestr 1	Forma zaliczenia Zaliczenie	Liczba punktów ECTS 1
	Forma prowadzenia i godziny zajęć Konwersatorium: 15	

Cele kształcenia dla przedmiotu

C1	Przedstawienie wiedzy z zakresu modeli percepcji systemów technologicznych, uświadomienie słuchaczom problemów związanych ze społecznymi implikacjami ich funkcjonowania.
----	---

Efekty uczenia się dla przedmiotu

Kod	Efekty w zakresie	Kierunkowe efekty uczenia się	Metody weryfikacji
Wiedzy - Student zna i rozumie:			
W1	ma podstawową wiedzę o typowych rodzajach struktur komunikacyjnych oraz pozatechnicznych uwarunkowań sztucznych systemów komunikacji	IFS2P_W02	Aktywność na zajęciach, Referat
W2	zna podstawowe pojęcia z zakresu nauk społecznych i technicznych pozwalające na interpretację współczesnych społeczeństw i zachodzących w nich procesów, jak również zna kryteria wyboru metod analizy obserwowanego zjawiska.	IFS2P_W03, IFS2P_W04	Aktywność na zajęciach, Referat
Umiejętności - Student potrafi:			
U1	potrafi pozyskiwać informacje z literatury, baz danych oraz innych właściwie dobranych źródeł związane z wzajemnym oddziaływaniem pomiędzy informatycznymi technologiami komunikacyjnymi i światem społecznym	IFS2P_U01	Aktywność na zajęciach, Referat
Kompetencji społecznych - Student jest gotów do:			
K1	ma świadomość znaczenia interdyscyplinarnej wiedzy z zakresu nauk społecznych i technicznych podczas identyfikacji i rozstrzygania dylematów oraz związanych ze złożonymi relacjami technologii i świata społecznego przy rozwiązywaniu problemów poznawczych i praktycznych	IFS2P_K02	Referat

Treści programowe zapewniające uzyskanie efektów uczenia się dla modułu zajęć

Omówienie podstawowych modeli percepcji maszyn oraz epistemologicznych implikacji ich funkcjonowania.

Nakład pracy studenta

Rodzaje zajęć studenta	Średnia liczba godzin* przeznaczonych na zrealizowane aktywności
Konwersatorium	15
Przygotowanie do zajęć	5
Dodatkowe godziny kontaktowe	1
Przygotowanie projektu, prezentacji, pracy pisemnej, sprawozdania	4
Łączny nakład pracy studenta	Liczba godzin 25
Liczba godzin kontaktowych	Liczba godzin 15

* godzina (lekcyjna) oznacza 45 minut

Treści programowe

Lp.	Treści programowe	Efekty uczenia się dla przedmiotu	Formy prowadzenia zajęć
1.	percepcja maszyn: 1. Sztuczne zmysły: historia idei 2. Widzenie maszynowe: narzędzia oraz podstawy teoretyczne 3. Analiza sygnałów audio 4. Systemy haptyczne 5. Problem linearyzacji sygnałów 6. Problem izolacji rodzajów postrzegania 7. Epistemologia sztucznych światów	W1, W2, U1, K1	Konwersatorium

Informacje rozszerzone

Metody i techniki kształcenia :

Mini wykład, Dyskusja, Kształcenie zdalne

Rodzaj zajęć	Metody zaliczenia	Warunki zaliczenia przedmiotu
Konwersatorium	Aktywność na zajęciach, Referat	

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

Udział w dyskusji, aktywność na zajęciach oraz wykonywanie zadań, prezentacja referatu

Sposób obliczania oceny końcowej

aktywność na zajęciach oraz wykonywanie zadań 25% prezentacja referatu 75% Zasady i forma zaliczenia w drugim (w sesji) i trzecim (w sesji poprawkowej) terminie pozostaje bez zmian.

Sposób i tryb wyrównywania zaległości powstałych wskutek nieobecności studenta na zajęciach

samodzielne opracowanie zaległych tematów, prezentacja w czasie konsultacji

Wymagania wstępne i dodatkowe

lektura w jęz. angielskim

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

Konwersatorium: obecność, lektura, udział w dyskusji

Literatura

Obowiązkowa

1. Hetmański, M. (2013), Epistemologia informacji, Kraków: Copernicus Center Press,
2. Czabanowski, R. (2010). Sensory i systemy pomiarowe. Politechnika Wrocławska.
3. Sonka, M., Hlavac, V., & Boyle, R. (2014). Image processing, analysis, and machine vision. Cengage Learning.

Dodatkowa

1. Turowski, J. (2008). Podstawy mechatroniki. Wydawnictwo Wyższej Szkoły Humanistyczno-Ekonomicznej.

Badania i publikacje

Publikacje

1. Olszewska, A., & Gancarczyk, J. (2017, July). Touchscreen user interface design for content based image retrieval. [w:] Proceedings of the conference on Electronic Visualisation and the Arts, s. 315-316
2. Realizatorka i pomysłodawczyni projektu Re:, którego celem jest przywrócenie do życia jednego z klasycznych dzieł sztuki mediów. SENSTER został stworzony pod koniec lat 60. przez Edwarda Ihnatowicza. Obecnie zajmuje się opieką kuratorską nad rzeźbą.
3. A. Olszewska, M. Długosz, Senster: Reactivation of a Cybernetic Sculpture. Leonardo, (2019) 1-11
https://doi.org/10.1162/leon_a_01828
4. A. Olszewska, Zerwanie relacji agnostycznej, czyli o strategiach projektowania inteligentnych maszyn, [w:] I. Trzcńska, red. Człowiek w świecie maszyn: wprowadzenie do antropologii cyberkultury, Kraków 2019, s. 101-116.

Kierunkowe efekty uczenia się

Kod	Treść
IFS2P_K02	ma świadomość znaczenia interdyscyplinarnej wiedzy z zakresu nauk społecznych i technicznych podczas identyfikacji i rozstrzygnięcia dylematów oraz związanych ze złożonymi relacjami technologii i świata społecznego przy rozwiązywaniu problemów poznawczych i praktycznych
IFS2P_U01	potrafi w stopniu zaawansowanym z właściwie dobranych źródeł pozyskiwać informacje związane z wzajemnym oddziaływaniem pomiędzy technologiami a światem społecznym oraz ma zaawansowane umiejętności integrowania i interpretowania uzyskanych informacji oraz wyciągania wniosków, formułowania i uzasadniania na ich podstawie opinii
IFS2P_W02	ma zaawansowaną wiedzę z zakresu metod i technik programowania, konstrukcji i ekstrakcji baz danych oraz grafiki komputerowej oraz projektowania interfejsów, interakcji i doświadczeń użytkownika
IFS2P_W03	zna na poziomie zaawansowanym pojęcia z zakresu nauk społecznych i technicznych pozwalające na interpretację współczesnych społeczeństw i zachodzących w nich procesów, jak również zna kryteria wyboru metod ich analizy
IFS2P_W04	ma zaawansowaną wiedzę z zakresu znajomości systemów zajmujących się gromadzeniem i przetwarzaniem danych oraz zna zasady projektowania, analizowania i optymalizowania systemów gromadzenia i przetwarzania danych, przy zachowaniu zasad bezpieczeństwa danych