



## Percepcja maszyn

### Karta opisu przedmiotu

#### Informacje podstawowe

<b>Kierunek studiów</b> Informatyka Społeczna	<b>Cykl dydaktyczny</b> 2026/2027	
<b>Specjalność</b> Wszystkie	<b>Kod przedmiotu</b> HIFSS.II1.07647.26	
<b>Jednostka organizacyjna</b> Wydział Humanistyczny	<b>Języki wykładowe</b> polski	
<b>Poziom kształcenia</b> Studia magisterskie II stopnia	<b>Obligatoryjność</b> Obowiązkowy	
<b>Forma studiów</b> Stacjonarne	<b>Blok zajęciowy</b> Przedmioty kierunkowe	
<b>Profil studiów</b> Praktyczny	<b>Przedmiot powiązany z badaniami naukowymi</b> Tak	
<b>Koordynator przedmiotu</b>	Anna Olszewska	
<b>Prowadzący zajęcia</b>	Anna Olszewska	
<b>Okres</b> Semestr 1	<b>Forma zaliczenia</b> Zaliczenie	<b>Liczba punktów ECTS</b> 1
	<b>Forma prowadzenia i godziny zajęć</b> 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
<b>Wiedzy - Student zna i rozumie:</b>			
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
<b>Umiejętności - Student potrafi:</b>			
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
<b>Kompetencji społecznych - Student jest gotów do:</b>			
K1	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_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
<b>Łączny nakład pracy studenta</b>	<b>Liczba godzin 25</b>
<b>Liczba godzin kontaktowych</b>	<b>Liczba godzin 15</b>

\* 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 :

Kształcenie zdalne, Dyskusja, Mini wykład

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

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

### Dodatkowa

- 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](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 rozstrzygania 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