



Eksperymentalne metody nauk społecznych

Karta opisu przedmiotu

Informacje podstawowe

Kierunek studiów Informatyka Społeczna Specjalność Wszystkie Jednostka organizacyjna Wydział Humanistyczny Poziom kształcenia Studia magisterskie II stopnia Forma studiów Stacjonarne Profil studiów Praktyczny		Cykl dydaktyczny 2025/2026 Kod przedmiotu HIFSS.II2.07702.25 Języki wykładowe polski Obligatoryjność Obowiązkowy Blok zajęciowy Przedmioty ogólne Przedmiot powiązany z badaniami naukowymi Tak
Koordynator przedmiotu	Wojciech Kowalik	
Prowadzący zajęcia	Wojciech Kowalik	
Okres Semestr 2	Forma zaliczenia Egzamin Forma prowadzenia i godziny zajęć Wykład: 15 Ćwiczenia laboratoryjne: 30	Liczba punktów ECTS 4

Efekty uczenia się dla przedmiotu

Kod	Efekty w zakresie	Kierunkowe efekty uczenia się	Metody weryfikacji
Wiedzy - Student zna i rozumie:			

Kod	Efekty w zakresie	Kierunkowe efekty uczenia się	Metody weryfikacji
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	Egzamin
Umiejętności - Student potrafi:			
U1	Uczestnicy i uczestniczki zajęć zdobędą umiejętności niezbędne do zaprojektowania eksperymentów dostarczających danych wspierających projektowanie interwencji społecznych oraz technologicznych.	IFS2P_U03	Projekt
Kompetencje społecznych - Student jest gotów do:			
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	Aktywność na zajęciach
K2	Student, studentka ma świadomość przestrzegania zasad etycznych w badaniach eksperymentalnych.	IFS2P_K05	Aktywność na zajęciach

Treści programowe zapewniające uzyskanie efektów uczenia się dla modułu zajęć

Głównym celem kursu jest zapoznanie studentów i studentek z metodami eksperymentalnymi wspierającymi projektowanie interwencji społecznych i technologicznych.

Nakład pracy studenta

Rodzaje zajęć studenta	Średnia liczba godzin* przeznaczonych na zrealizowane aktywności
Wykład	15
Ćwiczenia laboratoryjne	30
Przygotowanie do zajęć	30
Samodzielne studiowanie tematyki zajęć	20
Egzamin lub kolokwium zaliczeniowe	2
Dodatkowe godziny kontaktowe	3
Łączny nakład pracy studenta	Liczba godzin 100
Liczba godzin kontaktowych	Liczba godzin 45

* godzina (lekcyjna) oznacza 45 minut

Treści programowe

Lp.	Treści programowe	Efekty uczenia się dla przedmiotu	Formy prowadzenia zajęć
1.	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. Ramowy program wykładu: 1. Eksperyment jako metoda badawcza - wprowadzenie 2. Eksperyment – podstawowe pojęcia i założenia 3. Podstawowe i zaawansowane plany eksperymentalne 4. Szczególne warianty planów eksperymentalnych i nieeksperymentalny model ex post facto 5. Etyka w badaniach eksperymentalnych 6. Eksperyment w koncepcji Living Lab 7. Podsumowanie oraz egzamin	W1, U1, K1, K2	Wykład
2.	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: 1) Dokonywać krytycznej analizy wybranych eksperymentów, 2) Projektować badania eksperymentalne w modelu laboratoryjnym i terenowym, 3) Tworzyć eksperymenty w przestrzeni internetu przy wykorzystaniu narzędzi cyfrowych.	W1, U1, K1, K2	Ćwiczenia laboratoryjne

Informacje rozszerzone

Metody i techniki kształcenia :

Praca grupowa, Dyskusja, Mini wykład, Kształcenie zdalne

Rodzaj zajęć	Metody zaliczenia	Warunki zaliczenia przedmiotu
Wykład	Aktywność na zajęciach, Projekt, Egzamin	Egzamin
Ćwiczenia laboratoryjne	Aktywność na zajęciach, Projekt, Egzamin	Aktywność na zajęciach (analiza krytyczna eksperymentu), projekt zaliczeniowy (plan eksperymentalny oraz projektowanie eksperymentu internetowego).

Dodatkowy opis

Zajęcia są przystosowane do prowadzenia w formie zdalnej i mogą odbywać się z wykorzystaniem technik kształcenia na odległość (on-line)

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

Warunkiem podejścia do egzaminu jest zaliczenie ćwiczeń. Warunkiem zaliczenia jest obecność i aktywny udział w ćwiczeniach, wykonywanie zadań na zajęciach oraz wykonanie i zaprezentowanie projektu. Projekt realizowany w ramach tych zajęć będzie obejmował umiejętność zaplanowanie eksperymentu zgodnie z przyjętym planem eksperymentalnym i zaprojektowanie jego przebiegu w oprogramowaniu do tworzenia i realizacji eksperymentów internetowych.

Sposób obliczania oceny końcowej

Ocena końcowa obliczana jest w oparciu o średnią ocen z egzaminu pisemnego (50%) oraz projektu realizowanego w ramach ćwiczeń laboratoryjnych (50%). Warunkiem podejścia do egzaminu jest zaliczenie ćwiczeń. Drugi i trzeci termin egzaminu będzie miał formę pisemną i zostanie ustalony odpowiednio w czasie trwania sesji i podczas sesji poprawkowej.

Sposób i tryb wyrównywania zaległości powstałych wskutek nieobecności studenta na zajęciach

Zaległości student może nadrobić w oparciu o literaturę zaleconą przez wykładowcę. Powstałe zaległości student zalicza w terminie ustalonym z wykładowcą.

Wymagania wstępne i dodatkowe

Uczestnicy i uczestniczki kursu posiadają wiedzę i umiejętności z zakresu metod badawczych w naukach społecznych.

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

Wykład: Udział w wykładach nie jest obowiązkowy, jednak student przed przystąpieniem do ćwiczeń musi zapoznać się z treściami poruszonymi na wykładzie. Ćwiczenia laboratoryjne: Podczas zajęć studenci analizują konkretne metody eksperymentalne wykorzystywane w naukach społecznych i przygotowują własny eksperyment.

Literatura

Obowiązkowa

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.

Badania i publikacje

Publikacje

1. Klimkiewicz, K., Szmal, A., Staszewicz, 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.

Kierunkowe efekty uczenia się

Kod	Treść
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