



## Socjotechnika

### Karta opisu przedmiotu

#### Informacje podstawowe

<b>Kierunek studiów</b> Informatyka Społeczna	<b>Cykl dydaktyczny</b> 2022/2023
<b>Specjalność</b> -	<b>Kod przedmiotu</b> HIFSS.I8K.50019a265782c8e150d6dc7a5d8ee759.22
<b>Jednostka organizacyjna</b> Wydział Humanistyczny	<b>Języki wykładowe</b> polski
<b>Poziom kształcenia</b> Studia licencjackie I stopnia	<b>Obligatoryjność</b> Do wyboru
<b>Forma studiów</b> Stacjonarne	<b>Blok zajęciowy</b> Przedmioty kierunkowe
<b>Profil studiów</b> Praktyczny	<b>Przedmiot powiązany z badaniami naukowymi</b> Nie
<b>Koordinator przedmiotu</b>	Aldona Guzik
<b>Prowadzący zajęcia</b>	Aldona Guzik

<b>Okres</b> Semestr 4	<b>Forma zaliczenia</b> Zaliczenie	<b>Liczba punktów ECTS</b> 3
	<b>Forma prowadzenia i godziny zajęć</b> Wykład: 15 Ćwiczenia projektowe: 15	

#### Cele kształcenia dla przedmiotu

C1	Celem zajęć jest zapoznanie studentów z podstawowymi przejawami manipulacji i perswazji, uświadomienie im jak unikać manipulacji w kontaktach społecznych, zarówno tworząc przekaz, jak i jak nie poddawać się manipulacji będąc odbiorcą przekazu.
----	---

## Efekty uczenia się dla przedmiotu

Kod	Efekty w zakresie	Kierunkowe efekty uczenia się	Metody weryfikacji
<b>Wiedzy - Student zna i rozumie:</b>			
W1	Student zna zasady wywierania wpływu społecznego, socjotechniki oraz istotę działań perswazyjnych.	IFS1P_W02, IFS1P_W04, IFS1P_W06	Aktywność na zajęciach, Kolokwium, Projekt, Studium przypadków, Prezentacja
W2	Student rozumie na czym polega inżynieria społeczna.	IFS1P_W07, IFS1P_W11, IFS1P_W12	Aktywność na zajęciach, Kolokwium, Projekt, Studium przypadków, Prezentacja
<b>Umiejętności - Student potrafi:</b>			
U1	Student potrafi wykorzystać narzędzia do działań perswazyjnych, jednocześnie umie unikać sytuacji w której sam poddawany byłby manipulacji, analizuje wpływ innych osób, obrazów i treści na własne działania.	IFS1P_U01, IFS1P_U02, IFS1P_U03	Aktywność na zajęciach, Kolokwium, Projekt, Studium przypadków, Prezentacja
U2	Student prawidłowo rozpoznaje rodzaje działań perswazyjnych różnych podmiotów politycznych, ekonomicznych, społecznych, rozumie specyfikę wykorzystania działań perswazyjnych w przestrzeni Internetu.	IFS1P_U07, IFS1P_U10	Aktywność na zajęciach, Kolokwium, Projekt, Studium przypadków, Prezentacja
<b>Kompetencji społecznych - Student jest gotów do:</b>			
K1	Student jest gotów współpracować z grupą, jak również odpowiednio określić priorytety służące realizacji określonego zadania	IFS1P_K02, IFS1P_K03, IFS1P_K05, IFS1P_K06	Aktywność na zajęciach, Projekt, Prezentacja

## Treści programowe zapewniające uzyskanie efektów uczenia się dla modułu zajęć

Podczas zajęć studenci poznają podstawowe techniki wywierania wpływu społecznego. Prezentowane będą zagadnienia związane z budową i funkcjonowaniem mózgu, działania bodziec – reakcja oraz zagadnienia związane z perswazją wizualną i werbalną. Wśród poruszanych zagadnień, które zapewnią uzyskanie efektów kształcenia będą: metody i techniki perswazji i manipulacji, zasady psychologii wykorzystywane w socjotechnice, zasady inżynierii społecznej oraz szeroko rozumiane czynniki ograniczające skuteczność perswazji i manipulacji.

## Nakład pracy studenta

Rodzaje zajęć studenta	Średnia liczba godzin* przeznaczonych na zrealizowane aktywności
Wykład	15
Ćwiczenia projektowe	15
Przygotowanie do zajęć	15
Przygotowanie projektu, prezentacji, pracy pisemnej, sprawozdania	15
Egzamin lub kolokwium zaliczeniowe	2

Dodatkowe godziny kontaktowe	5
Samodzielne studiowanie tematyki zajęć	15
<b>Łączny nakład pracy studenta</b>	<b>Liczba godzin</b> 82
<b>Liczba godzin kontaktowych</b>	<b>Liczba godzin</b> 30

\* godzina (lekcyjna) oznacza 45 minut

## Treści programowe

Lp.	Treści programowe	Efekty uczenia się dla przedmiotu	Formy prowadzenia zajęć
1.	Podstawowe zagadnienia socjotechniki i inżynierii społecznej.	W1, W2, U2, K1	Wykład
2.	Zasady funkcjonowania mózgu	W1, U1, K1	Wykład
3.	Metody i techniki perswazji (2 zajęcia)	W1, W2, U1, U2, K1	Wykład
4.	Psychologiczne zasady stosowane w socjotechnice	W1, W2, U1, U2, K1	Wykład
5.	Manipulacje emocjami.	W1, W2, U1, U2, K1	Wykład
6.	Czynniki ograniczające skuteczność socjotechniki.	W1, W2, U1, U2, K1	Wykład
7.	Dlaczego mózg nas oszukuje?	W1, W2, U1, U2, K1	Ćwiczenia projektowe
8.	Socjotechnika na przykładach.	W1, W2, U1, U2, K1	Ćwiczenia projektowe
9.	Perswazyjność obrazu	W1, W2, U1, U2, K1	Ćwiczenia projektowe
10.	Techniki sekwencyjne w perswazji	W1, W2, U1, U2, K1	Ćwiczenia projektowe
11.	Słowa klucze w perswazji i manipulacji	W1, W2, U1, U2, K1	Ćwiczenia projektowe
12.	Socjotechnika w internecie.	W1, W2, U1, U2, K1	Ćwiczenia projektowe
13.	Socjotechnika polityczna	W1, W2, U1, U2, K1	Ćwiczenia projektowe

## Informacje rozszerzone

### Metody i techniki kształcenia:

Mini wykład, Dyskusja, Studium przypadku (Case study), Praca grupowa

Rodzaj zajęć	Metody zaliczenia	Warunki zaliczenia przedmiotu
Wykład	Kolokwium	
Ćwiczenia projektowe	Aktywność na zajęciach, Projekt, Studium przypadków, Prezentacja	

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

Wykład kończy się kolokwium. Zaliczenie zajęć projektowych to ocena aktywności na zajęciach oraz prezentacji projektu.

Zaliczenie poprawkowe odbywa się na analogicznych zasadach.

### **Sposób obliczania oceny końcowej**

Ocena końcowa jest średnią z oceny z kolokwium i oceny ćwiczeń projektowych.

### **Sposób i tryb wyrównywania zaległości powstałych wskutek nieobecności studenta na zajęciach**

Zaległości będą nadrabiane w oparciu o literaturę poleconą przez prowadzącego. Każda nieobecność, ponad dopuszczalną, musi zostać odrobiona w formie konsultacji z prowadzącym na podstawie literatury, którą student ma obowiązek przeczytać.

## **Wymagania wstępne i dodatkowe**

brak wymagań wstępnych

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

Obecność na zajęciach projektowych jest obowiązkowa. Dopuszczalna jest nieobecność na jednych zajęciach.

## **Literatura**

### **Obowiązkowa**

1. Hadnagy Christopher. 2020. Socjotechnika. Sztuka zdobywania władzy nad umysłami Wyd. Onepress
2. Trejderowski Tomasz. 2009. Socjotechnika. Podstawy manipulacji w praktyce, Wydawnictwo Eneteia
3. Cialdini Robert. 2011. ZASADY WYWIERANIA WPŁYWU NA LUDZI, Gliwice: OnePress

### **Dodatkowa**

1. Kochan Marek. 1995. POJEDYNEK NA SŁOWA. Techniki erystyczne, Kraków: Znak.

## Kierunkowe efekty uczenia się

Kod	Treść
IFS1P_K02	w sposób odpowiedzialny pełni rolę zawodową, przestrzegając zasad etyki i dbając o rozwój dorobku swojego zawodu
IFS1P_K03	potrafi odpowiednio określić priorytety służące realizacji określonego zadania
IFS1P_K05	prawidłowo identyfikuje i rozstrzyga dylematy związane z komunikacją człowiek-komputer
IFS1P_K06	potrafi samodzielnie i krytycznie uzupełniać interdyscyplinarną wiedzę i umiejętności
IFS1P_U01	potrafi wykorzystać podstawową wiedzę teoretyczną do szczegółowego opisu i praktycznego analizowania procesów związanych z przemianami dokonywanymi się w społeczeństwie pod wpływem najnowszych technologii, potrafi również przetwarzać dane i wykorzystywać odpowiednie dla nich narzędzia.
IFS1P_U02	potrafi prawidłowo interpretować zjawiska społeczne, zwłaszcza dotyczące sfery komunikacji z użyciem nowych technologii informatycznych i medialnych.
IFS1P_U03	potrafi prognozować skutki konkretnych procesów i zjawisk z wykorzystaniem standardowych metod i narzędzi właściwych komunikacji za pomocą najnowszych technologii oraz potrafi komunikować się z szerokim otoczeniem społecznym oraz brać udział w debacie na temat prognozowanych skutków.
IFS1P_U07	potrafi przygotować i przedstawić w języku polskim i języku obcym (na poziomie minimum B2 Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego) prezentację ustną, dotyczącą szczegółowych zagadnień związanych z wzajemnym oddziaływaniem pomiędzy informatycznymi technologiami komunikacyjnymi i światem społecznym.
IFS1P_U10	potrafi posługiwać się technikami informacyjno-komunikacyjnymi właściwymi do realizacji różnorodnych zadań oraz umie prezentować problem wykorzystując odpowiednie programy komputerowe.
IFS1P_W02	ma podstawową wiedzę o typowych rodzajach struktur komunikacyjnych i perswazyjnych oraz instytucji społecznych.
IFS1P_W04	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.
IFS1P_W06	ma podstawową wiedzę niezbędną do rozumienia społecznych, ekonomicznych, prawnych, etycznych i innych pozatechnicznych uwarunkowań nowych technologii komunikacyjnych i komputerowych oraz zna zasady tworzenia i rozwoju różnych form przedsiębiorczości.
IFS1P_W07	ma podstawową wiedzę na temat sposobów wywierania wpływu społecznego i innowacji społecznych.
IFS1P_W11	ma wiedzę o procesach zmian wybranych struktur komunikacyjnych oraz ich elementów, o przyczynach, przebiegu, skali i konsekwencjach tych zmian.
IFS1P_W12	ma wiedzę o człowieku, w szczególności jako podmiocie konstytuującym struktury społeczne we współczesnym społeczeństwie zmieniającym się pod wpływem nowych technologii.