

I. Informacje ogólne

1. Nazwa zajęć/przedmiotu: Gospodarka postindustrialna – III Rewolucja przemysłowa (informatyczna)
2. Kod zajęć/przedmiotu: 18-GPostInW-36ged1
3. Rodzaj zajęć/przedmiotu (obowiązkowy lub fakultatywny): obowiązkowy
4. Kierunek studiów: Gospodarka i ekonomia w dziejach
5. Poziom studiów (I lub II stopień, jednolite studia magisterskie): I
6. Profil studiów (ogólnoakademicki / praktyczny): ogólnoakademicki
7. Rok studiów (jeśli obowiązuje): III
8. Rodzaje zajęć i liczba godzin (np.: 15 h W, 30 h ĆW): 30 h W
9. Liczba punktów ECTS: 4
10. Imię, nazwisko, tytuł / stopień naukowy, adres e-mail prowadzącego zajęcia: dr Jakub Kujawa, jakub.kujawa@amu.edu.pl, dr hab. Regina Pacanowska, regina@amu.edu.pl
11. Język wykładowy: polski
12. Zajęcia / przedmiot prowadzone zdalnie (e-learning) (tak [częściowo/w całości] / nie): nie

II. Informacje szczegółowe

1. Cele zajęć/przedmiotu:

Student poznaje genezę i przesłanki do rozwoju gospodarki postindustrialnej, którą definiuje nowoczesna zautomatyzowana technologia produkcji w przemyśle oraz narodziny sektora technologii informatycznych i komunikacyjnych w rozwiniętych krajach świata. Student poznaje przyczyny i rozwój innowacji charakterystycznych dla okresu gospodarki postindustrialnej oraz ich oddziaływanie na życie społeczeństw na świecie. Student zdobywa wiedzę dotyczącą najważniejszych zjawisk i procesów gospodarczych oraz społecznych związanych z gospodarką poprzemysłową w krajach wysoko rozwiniętych i jej wpływem na świat. Poznaje będące skutkiem tej rewolucji zmiany struktury procesów produkcji w przemyśle i wymiany dóbr oraz powstanie nowych sektorów i branż w gospodarce globalnej. Poznaje powiązania między zmianami zachodzącymi w gospodarce i ich konsekwencjami społecznymi, w skali światowej, krajowej i regionalnej. Student poznaje zagadnienia związane z powstawaniem nowych form wytwórczości, handlu, transportu i komunikacji oraz ich wpływ na przemiany społeczne (kształtowanie się warstw społecznych, powstawanie nowych instytucji i organizacji). Student poznaje również zagrożenia i ujemne strony rozwoju gospodarki światowej na przełomie XX/XXI w. (stopniowe zastępowanie człowieka przez maszyny i automaty, cyberprzemoc itd.).

Student rozumie istotę rozwoju gospodarki postprzemysłowej i wczesnego rozwoju cyfrowego; rozumie wpływ tej gospodarki na sytuację polityczną, społeczną i ekonomiczną na przełomie XX/XXI w. w państwach Europy i świata; rozumie prawidłowości rozwoju technicznego i technologicznego Rewolucji postindustrialnej i jego konsekwencje społeczne i kulturowe; rozumie pojęcia i terminy związane z tematyką zajęć.

Student potrafi analizować i interpretować zagadnienia społeczno-gospodarcze przy wykorzystaniu wiedzy dotyczącej rozwoju gospodarki poprzemysłowej na przełomie XX i XXI w.

2. Wymagania wstępne w zakresie wiedzy, umiejętności oraz kompetencji społecznych (jeśli obowiązują): **nie dotyczy**

3. Efekty uczenia się (EU) dla zajęć i odniesienie do efektów uczenia się (EK) dla kierunku studiów:

Symbol EU dla zajęć/przedmiotu	Po zakończeniu zajęć i potwierdzeniu osiągnięcia EU student/ka:	Symbole EK dla kierunku studiów
EU_01	Zna i rozumie dynamikę procesów gospodarczych zachodzących w dziejach oraz wzajemne powiązania między zjawiskami gospodarczymi a polityką i społeczeństwem.	K_W04, K_W06, K_W07, K_U01, K_U05, K_K05
EU_02	Rozumie i potrafi zinterpretować genezę i rozwój zjawisk i procesów prowadzących do nowych odkryć technologicznych we współczesnej gospodarce.	K_W04, K_W06, K_U01, K_U05, K_K05
EU_03	Samodzielnie zdobywa wiedzę z zakresu współczesnej	K_U01, K_U02

	historii techniki i technologii w oparciu na zalecanej literaturze przedmiotu.	
EU_04	Samodzielnie poszukuje, gromadzi i interpretuje informacje z zakresu współczesnej historii techniki i technologii, w tym celu wykorzystując również zasoby Internetu.	K_U03, K_U04
EU_05	Poprawnie stosuje terminologię dot. techniki i technologii, wykorzystując również słownictwa z zakresu historii techniki i technologii.	K_W02, K_W03, K_U07,
EU_06	Wykazuje się samodzielnością i niezależnością myślenia podczas dyskusji. Stara się ustawicznie i samodzielnie rozwijać własne zainteresowania związane tematycznie z zakresem przedmiotu nauczania.	K_K03, K_K04

4. Treści programowe zapewniające uzyskanie efektów uczenia się (EU) z odniesieniem do odpowiednich efektów uczenia się (EU) dla zajęć/przedmiotu

Treści programowe dla zajęć/przedmiotu:	Symbol EU dla zajęć/przedmiotu
Gospodarka globalna. Cechy i funkcjonowanie	EU_01-EU_06
Rozwój przemysłu czwartej generacji i rola państw azjatyckich (Chiny, Japonia, Korea Płd., Tajwan, Singapur, Malezja, Indie)	EU_01-EU_06
Modele innowacyjnego działania: startupy, klastry, centra badań i rozwoju (B+R),	EU_01-EU_06
Społeczeństwo ery globalizacji	EU_01-EU_06
Rola nauki i techniki – istota rewolucji informatycznej	EU_01-EU_06
Wirtualna gospodarka – wirtualny pieniąż – wirtualny rynek (E-commerce)	EU_01-EU_06
Neoliberalizm gospodarczy i rozwój globalnych instytucji gospodarczych i finansowych vs protekcjonizm i interwencjonizm państwa	EU_01-EU_06
Zagrożenia dla społeczeństwa i gospodarki we współczesnym świecie	EU_01-EU_06
Kultura ery globalizacji. Globalizacja i komercjalizacja	EU_01-EU_06

5. Zalecana literatura:

Boruch A., *Cyfrowe społeczeństwo w elektronicznej gospodarce*, Warszawa 2010
 Castells M., *Społeczeństwo sieci*, Warszawa 2011
 Friedman L.T., *Świat jest płaski. Krótka historia XXI w.*, Poznań 2009
 Lombard D., *Globalna wioska cyfrowa. Drugie życie sieci*, Warszawa 2009

III. Informacje dodatkowe

1. Metody i formy prowadzenia zajęć umożliwiające osiągnięcie założonych EU (proszę wskazać z proponowanych metod właściwe dla opisywanych zajęć lub/i zaproponować inne)

Metody i formy prowadzenia zajęć	X
Wykład z prezentacją multimedialną wybranych zagadnień	X
Wykład konwersatoryjny	
Wykład problemowy	
Dyskusja	
Praca z tekstem	
Metoda analizy przypadków	
Uczenie problemowe (Problem-based learning)	
Gra dydaktyczna/symulacyjna	
Rozwiązywanie zadań (np.: obliczeniowych, artystycznych, praktycznych)	

Metoda ćwiczeniowa	
Metoda laboratoryjna	
Metoda badawcza (dociekania naukowego)	
Metoda warsztatowa	
Metoda projektu	
Pokaz i obserwacja	
Demonstracje dźwiękowe i/lub video	
Metody aktywizujące (np.: „burza mózgów”, technika analizy SWOT, technika drzewka decyzyjnego, metoda „kuli śniegowej”, konstruowanie „map myśli”)	
Praca w grupach	
Inne (jakie?) - konsultacje indywidualne, kontakt e-mail	X
...	

2. Sposoby oceniania stopnia osiągnięcia EU (proszę wskazać z proponowanych sposobów właściwe dla danego EU lub/i zaproponować inne)

Sposoby oceniania	Symbole EU dla zajęć/przedmiotu					
	EU_01	EU_02	EU_03	EU_04	EU_05	EU_06
Egzamin pisemny	X	X	X	X	X	X
Egzamin ustny						
Egzamin z „otwartą książką”						
Kolokwium pisemne						
Kolokwium ustne						
Test						
Projekt						
Esej						
Raport						
Prezentacja						
Egzamin praktyczny (obserwacja wykonawstwa)						
Portfolio						
Inne (jakie?) -						
...						

3. Nakład pracy studenta i punkty ECTS

Forma aktywności		Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności
Godziny zajęć (wg planu studiów) z nauczycielem		30
Praca własna studenta*	Przygotowanie do wykładu	15
	Czytanie wskazanej literatury	30
	Przygotowanie prezentacji	
	Przygotowanie projektu	
	Przygotowanie pracy semestralnej	
	Przygotowanie do egzaminu	45
	Inne (jakie?) -	

	...	
SUMA GODZIN		120
LICZBA PUNKTÓW ECTS DLA ZAJĘĆ/PRZEDMIOTU		4

* proszę wskazać z proponowanych przykładów pracy własnej studenta właściwe dla opisywanych zajęć lub/i zaproponować inne

4. Kryteria oceniania wg skali stosowanej w UAM:

bardzo dobry (bdb; 5,0): **znakomita wiedza, umiejętności, kompetencje personalne i społeczne;**
dobry plus (+db; 4,5): **bardzo dobra wiedza, umiejętności, kompetencje personalne i społeczne;**
dobry (db; 4,0): **dobra wiedza, umiejętności, kompetencje personalne i społeczne;**
dostateczny plus (+dst; 3,5): **zadawalająca wiedza, umiejętności, kompetencje personalne i społeczne, ale ze znacznymi niedociągnięciami;**
dostateczny (dst; 3,0): **zadawalająca wiedza, umiejętności kompetencje personalne i społeczne, ale z licznymi błędami;**
niedostateczny (ndst; 2,0): **niezadawalająca wiedza, umiejętności, kompetencje personalne i społeczne;**