

KARTA PRZEDMIOTU

Cykl kształcenia od roku akademickiego 2025-26

I. Dane podstawowe

Nazwa przedmiotu	Technologie i dziennikarstwo generatywne
Nazwa przedmiotu w języku angielskim	Generative technology and journalism
Kierunek studiów	Dziennikarstwo i komunikacja społeczna
Poziom studiów (I, II, jednolite magisterskie)	I
Forma studiów (stacjonarne, niestacjonarne)	stacjonarne
Dyscyplina	Nauki o mediach i komunikacji społecznej
Język wykładowy	polski

Koordinator przedmiotu/osoba odpowiedzialna	Dr Łukasz Sarowski
---	--------------------

Forma zajęć (<i>katalog zamknięty ze słownika</i>)	Liczba godzin	semestr	Punkty ECTS
konwersatorium	15	VI	1

Wymagania wstępne	brak
-------------------	------

II. Cele kształcenia dla przedmiotu

Zapoznanie studentów z podstawowymi mechanizmami działania narzędzi generatywnych (AI, NLP) wykorzystywanych w dziennikarstwie.
Rozwijanie umiejętności praktycznego wykorzystywania technologii generatywnych w pracy redakcyjnej.
Kształtowanie świadomości etycznej i odpowiedzialności zawodowej w korzystaniu z treści generowanych automatycznie.

III.

III. Efekty uczenia się dla przedmiotu wraz z odniesieniem do efektów kierunkowych

Symbol	Opis efektu przedmiotowego	Odniesienie do efektu kierunkowego
WIEDZA		
W_01	Opisuje zmiany w systemach medialnych wynikające z zastosowania technologii generatywnych w dziennikarstwie.	K_W03
W_02	Rozróżnia rodzaje twórczości generatywnej i ich zastosowania w różnych formatach medialnych.	K_W06
UMIEJĘTNOŚCI		
U_01	Wykorzystuje zdobytą wiedzę do praktycznego tworzenia i edycji treści z użyciem narzędzi generatywnych.	K_U03
KOMPETENCJE SPOŁECZNE		
K_01	Przestrzega zasad etyki zawodowej i prawa w kontekście korzystania z automatycznie generowanych treści.	K_K04

IV. Opis przedmiotu/ treści programowe

<p>Wprowadzenie do technologii generatywnych: AI, GPT, deep learning</p> <p>Narzędzia generatywne w praktyce dziennikarskiej (tekst, audio, wideo)</p> <p>Case studies: wykorzystanie AI w newsroomach i mediach cyfrowych</p> <p>Etos dziennikarstwa wobec automatyzacji – zagrożenia i możliwości</p> <p>Redakcja i weryfikacja treści generowanych przez sztuczną inteligencję</p> <p>Granice kreatywności i autorstwa w epoce mediów generatywnych</p>
--

V.

V. Metody realizacji i weryfikacji efektów uczenia się

Symbol efektu	Metody dydaktyczne (lista wyboru)	Metody weryfikacji (lista wyboru)	Sposoby dokumentacji (lista wyboru)
WIEDZA			
W_01 W_02	Wykład konwersatoryjny Ćwiczenia warsztatowe Ćwiczenia praktyczne	Prace cząstkowe	Oceniłone prace

UMIEJĘTNOŚCI			
U_01	Wykład konwersatoryjny Ćwiczenia warsztatowe Ćwiczenia praktyczne	Prace cząstkowe	Ocenił prace
KOMPETENCJE SPOŁECZNE			
K_01	Wykład konwersatoryjny Ćwiczenia warsztatowe Ćwiczenia praktyczne	Prace cząstkowe	Ocenił prace

VI. Kryteria oceny, wagi...

Ocena składa się z dwóch elementów:

50 % - test, 50% - prace cząstkowe

Skala ocen:

- 0 – 50%: niedostateczny
- 51 – 60%: dostateczny
- 61 – 70%: dostateczny plus
- 71 – 80%: dobry
- 81 – 90%: dobry plus
- 91 – 100%: bardzo dobry

VII. Obciążenie pracą studenta

Forma aktywności studenta	Liczba godzin
Liczba godzin kontaktowych z nauczycielem	15
Liczba godzin indywidualnej pracy studenta	10

VIII. Literatura

Literatura podstawowa

1. J. Kreft, Dziennik(AI)rstwo. Jak sztuczna inteligencja zmienia najciekawszą profesję na świecie, Universitas 2025 (wybrane rozdziały).
2. J. Kaplan, Generatywna AI. Wszystko, co warto wiedzieć, Wydawnictwo PWN 2025 (wybrane rozdziały).

Literatura dodatkowa

3. Opracowania adekwatne do treści programowych, które pojawiają się na bieżąco w kontekście rozwoju LLM.