

**Karta przedmiotu**

Nazwa i kod przedmiotu	Kultura cyfrowa, PG_00130528						
Kierunek studiów	Kulturoznawstwo (O)						
Data rozpoczęcia studiów	październik 2024 r.	Rok akademicki realizacji przedmiotu			2024/2025		
Poziom kształcenia	I stopnia - licencjackie	Grupa zajęć			Grupa zajęć obowiązkowych z zakresu kierunku studiów Grupa zajęć powiązanych z prowadzonymi badaniami naukowymi w dziedzinie nauki związanej z kierunkiem - profil ogólnoakademicki		
Forma studiów	stacjonarne	Sposób realizacji			na uczelni		
Rok studiów	1	Język wykładowy			polski		
Semestr studiów	1	Liczba punktów ECTS			3.0		
Profil kształcenia	ogólnoakademicki	Forma zaliczenia			zaliczenie		
Jednostka prowadząca	Wydział Filologiczny -> Instytut Badań nad Kulturą -> Zakład Kulturoznawstwa						
Imię i nazwisko wykładowcy (wykładowców)	Odpowiedzialny za przedmiot	dr Helena Draganik					
	Prowadzący zajęcia z przedmiotu	dr Helena Draganik					
Formy zajęć	Forma zajęć	Wykład	Ćwiczenia	Laboratorium	Projekt	Seminarium	RAZEM
	Liczba godzin zajęć	0.0	30.0	0.0	0.0	0.0	30
	W tym liczba godzin zajęć na odległość: 0.0						
	Dodatkowe informacje: <ul style="list-style-type: none"> <li>Analiza tekstów z dyskusją.</li> <li>Analiza zdarzeń krytycznych (przypadków).</li> <li>Praca w grupach.</li> </ul>						
Aktywność studenta i liczba godzin pracy	Aktywność studenta	Udział w zajęciach dydaktycznych, objętych planem studiów	Udział w konsultacjach	Praca własna studenta	RAZEM		
	Liczba godzin pracy studenta	30	2.0	43.0	75		
Cel przedmiotu	<ul style="list-style-type: none"> <li>Przekazanie podstaw wiedzy o cyberkulturze i komunikacji w społeczeństwie informacyjnym.</li> <li>Zapoznanie z różnorodnymi zjawiskami kulturowymi (z zakresu socjologii, gospodarki, polityki, edukacji) związanymi z korzystaniem z internetu oraz z wytycznymi dla dostępności treści internetowych (WCAG), podstawami prawa autorskiego, licencjami Creative Commons i ich rolą w obiegu kultury.</li> <li>Udoskonalenie umiejętności korzystania z multimedialnych źródeł informacji oraz AI a także umiejętności analizy i samodzielnego interpretowania zjawisk z dziedziny cyberkultury w pracy kulturoznawcy</li> </ul>						

Efekty uczenia się przedmiotu	Efekt kierunkowy	Efekt z przedmiotu	Sposób weryfikacji i oceny efektu
	[KULL3_U04] Student rozpoznaje różne teksty kultury i sztuki oraz umie przeprowadzić ich analizę i interpretację z zastosowaniem typowych metod badawczych kulturoznawstwa i nauk o sztuce.	Student potrafi rozpoznać różne rodzaje tekstów kultury i sztuki w przestrzeni internetu oraz przeprowadzić ich analizę i interpretację z zastosowaniem typowych metod badawczych kulturoznawstwa.	[SU2] prezentacja/projekt/referat/raport [SU5] realizacja zadania problemowego [SU6] demonstracja umiejętności praktycznych [SU8] obserwacja samodzielnej lub zespołowej pracy studenta
	[KULL3_U01] Student potrafi wyszukiwać, analizować, oceniać i selekcjonować informacje z wykorzystaniem różnych mediów oraz poszanowaniem własności intelektualnej.	Student potrafi wyszukiwać, analizować, oceniać, selekcjonować i użytkować informację z wykorzystaniem różnych mediów i technologii informacyjnych z poszanowaniem własności intelektualnej oraz zgodnie z zasadami dostępności cyfrowej.	[SU2] prezentacja/projekt/referat/raport [SU5] realizacja zadania problemowego [SU6] demonstracja umiejętności praktycznych [SU8] obserwacja samodzielnej lub zespołowej pracy studenta
	[KULL3_K05] Student uczestniczy w życiu kulturalnym i artystycznym.	Student uczestniczy w życiu kulturalnym, korzystając z różnych mediów i form aktywności poprzez działania właściwe dla technologii cyfrowych.	[SK1] wypowiedź ustna/rozmowa/diskusja [SK5] realizacja zadania problemowego
	[KULL3_W04] Student ma uporządkowaną wiedzę ogólną dotyczącą zagadnień społecznych, filozoficznych i historycznych tworzących podbudowę dla refleksji o kulturze i sztuce.	Student ma uporządkowaną wiedzę ogólną dotyczącą zagadnień społecznych, filozoficznych i historycznych tworzących podbudowę dla refleksji o kontekstach użycia technologii informacyjnych	[SW4] test/egzamin - ustny lub pisemny [SW1] wypowiedź ustna/rozmowa/diskusja [SW2] prezentacja/projekt/referat/raport
	[KULL3_K04] Student ma świadomość odpowiedzialności za zachowanie dziedzictwa kulturowego i artystycznego.	Student ma świadomość odpowiedzialności za zachowanie dziedzictwa kulturowego i artystycznego poprzez działania właściwe dla technologii cyfrowych.	[SK1] wypowiedź ustna/rozmowa/diskusja [SK5] realizacja zadania problemowego
[KULL3_W02] Student zna terminologię z zakresu nauk o kulturze i religii oraz nauk o sztuce	Student zna terminologię z zakresu cyberkultury w ramach nauk o kulturze, religii oraz nauk sztuce.	[SW4] test/egzamin - ustny lub pisemny [SW1] wypowiedź ustna/rozmowa/diskusja [SW2] prezentacja/projekt/referat/raport	
Treści przedmiotu	<ol style="list-style-type: none"> <li>Pojęcia cyberkultura i cyberprzestrzeń podstawowe pojęcia i zjawiska.</li> <li>Historia i rozwój Internetu. Konwergencja mediów.</li> <li>Ocena i selekcja informacji w internecie: kryteria oceny informacji, filter bubble, postprawda, fake news, fact-checking.</li> <li>Pojęcie i geneza ochrony własności intelektualnej. Plagiat, piractwo komputerowe. Odpowiedzialność cywilno- i karnoprawna za naruszenia praw własności intelektualnej.</li> <li>Modele dystrybucji i ochrony treści w nowych mediach. Licencje Creative Commons.</li> <li>Zasady dostępności cyfrowej i tworzenie elektronicznych tekstów zgodnie z wytycznymi dla dostępności treści internetowych (WCAG).</li> <li>Media społecznościowe. Społeczny i kulturotwórczy potencjał sieci.</li> <li>Media mobilne ich ewolucja i rola jako centrów komunikacyjnych.</li> <li>Sztuka cyfrowa. Literatura i sztuka w Internecie. Nowe technologie informacyjne jako narzędzia działań w sferze kultury i sztuki.</li> <li>Cyfrowa kultura remiksu.</li> <li>Sztuczna inteligencja jako narzędzie kulturoznawcy.</li> </ol>		
Wymagania wstępne i dodatkowe	Posiadanie przez studenta wiadomości, umiejętności i kompetencji w dziedzinie posługiwania się oprogramowaniem komputerowym na poziomie przewidzianym w programie szkoły średniej. Wiedza humanistyczna z zakresu szkoły średniej.		
Sposoby i kryteria oceniania osiągniętych efektów uczenia się	Sposób oceniania (składowe)	Próg zaliczeniowy	Składowa oceny końcowej
	Czynny udział w zajęciach i zadania warsztatowe	51.0%	30.0%
	Kolokwium ze znajomości lektur obowiązkowych i zagadnień omawianych na zajęciach	51.0%	60.0%
	Projekt indywidualny/praca zaliczeniowa	51.0%	10.0%
Zalecana lista lektur	Podstawowa lista lektur	<ul style="list-style-type: none"> <li>Keen A., Kult amatora czyli jak Internet niszczy kulturę, WAiP, Warszawa 2007.</li> <li>Komunikowanie (się) w mediach elektronicznych, Filiciak M., Ptaszek G. (red.), WAiP, Warszawa 2009.</li> <li>Nowe media w komunikacji społecznej w XX wieku, Hopfinger M. (red.), Oficyna Naukowa, Warszawa 2005.</li> <li>Remiks. Teorie i praktyki, red. M. Gulik, P. Kaucz, L. Onaka, Kraków 2011.</li> <li>Wytyczne dla dostępności treści internetowych (WCAG) 2.2.</li> </ul>	

	Uzupełniająca lista lektur	<ul style="list-style-type: none"> <li>Filiciak M., Ptaszek G., Komunikowanie (się) w mediach elektronicznych. Język, edukacja, semiotyka, WAIp, Warszawa 2009.</li> <li>Filiciak M., Wirtualny plac zabaw. Gry sieciowe i przemiany kultury współczesnej, Warszawa 2006. Lisowska-Magdziarz, M., Media powszednie. Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2008.</li> <li>Pomiędzy realnością i wirtualnością. Internet i nowe technologie w życiu codziennym, red. A. Kuczyńska, K. Stachura, Gdańsk Warszawa 2012.</li> </ul>
	Adresy eZasobów	<p>Podstawowe</p> <p><a href="https://wcag21.lepszyweb.pl/#toc">https://wcag21.lepszyweb.pl/#toc</a> - Wytyczne dla dostępności treści internetowych (WCAG) 2.2</p> <p>Uzupełniające</p> <p>Adresy na platformie eNauczanie:</p>
Przykładowe zagadnienia/ przykładowe pytania/ realizowane zadania	<ul style="list-style-type: none"> <li>Charakterystyka licencji Creative Commons.</li> <li>Czym jest domena publiczna?</li> <li>Pojęcie plagiatu i piractwa komputerowego.</li> <li>Główne etapy rozwoju internetu.</li> <li>Terminy www, html, http.</li> <li>Dozwolony użytek prywatny.</li> </ul>	
Praktyki zawodowe w ramach przedmiotu	Nie dotyczy	

Dokument wygenerowany elektronicznie. Nie wymaga pieczęci ani podpisu.