

Karta przedmiotu

Nazwa i kod przedmiotu	Kultura cyfrowa, PG_00130528						
Kierunek studiów	Kulturoznawstwo (O)						
Data rozpoczęcia studiów	październik 2025 r.		Rok akademicki realizacji przedmiotu		2025/2026		
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	Rektor -> 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						
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	- Przekazanie podstaw wiedzy o cyberkulturze i komunikacji w społeczeństwie informacyjnym. - 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. - Udoskonalenie umiejętności korzystania z multimedialnych źródeł informacji oraz AI a także umiejętności analizy i samodzielnego interpretowania zjawisk z dziedziny cyberkultury w pracy kulturoznawcy						

Efekty uczenia się przedmiotu	Efekt kierunkowy	Efekt z przedmiotu	Sposób weryfikacji i oceny efektu
	[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/exam - oral or written [SW1] oral statement/conversation/discussion [SW2] presentation/project/paper/report
	[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] oral statement/conversation/discussion [SK5] implementation of a problem task
	[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/exam - oral or written [SW1] oral statement/conversation/discussion [SW2] presentation/project/paper/report
	[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] oral statement/conversation/discussion [SK5] implementation of a problem task
	[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] presentation/project/paper/report [SU5] implementation of a problem task [SU6] demonstration of practical skills [SU8] observation of student's independent or team work
	[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] presentation/project/paper/report [SU5] implementation of a problem task [SU6] demonstration of practical skills [SU8] observation of student's independent or team work
Treści przedmiotu	- Pojęcia cyberkultura i cyberprzestrzeń podstawowe pojęcia i zjawiska. - Historia i rozwój Internetu. Konwergencja mediów. - Ocena i selekcja informacji w internecie: kryteria oceny informacji, filter bubble, postprawda, fake news, fact-checking. - Pojęcie i geneza ochrony własności intelektualnej. Plagiat, piractwo komputerowe. Odpowiedzialność cywilno- i karnoprawna za naruszenia praw własności intelektualnej. - Modele dystrybucji i ochrony treści w nowych mediach. Licencje Creative Commons. - Zasady dostępności cyfrowej i tworzenie elektronicznych tekstów zgodnie z wytycznymi dla dostępności treści internetowych (WCAG). - Media społecznościowe. Społeczny i kulturotwórczy potencjał sieci. - Media mobilne ich ewolucja i rola jako centrów komunikacyjnych. - Sztuka cyfrowa. Literatura i sztuka w Internecie. Nowe technologie informacyjne jako narzędzia działań w sferze kultury i sztuki. - Cyfrowa kultura remiksu. - Sztuczna inteligencja jako narzędzie kulturoznawcy.		
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
	Projekt indywidualny/praca zaliczeniowa	51.0%	10.0%
	Kolokwium ze znajomości lektur obowiązkowych i zagadnień omawianych na zajęciach	51.0%	60.0%
	Czynny udział w zajęciach i zadania warsztatowe	51.0%	30.0%
Zalecana lista lektur	Podstawowa lista lektur	- Keen A., Kult amatora czyli jak Internet niszczy kulturę, WAiP, Warszawa 2007. - Komunikowanie (się) w mediach elektronicznych, Filiciak M., Ptasek G. (red.), WAiP, Warszawa 2009. - Nowe media w komunikacji społecznej w XX wieku, Hopfinger M. (red.), Oficyna Naukowa, Warszawa 2005. - Remiks. Teorie i praktyki, red. M. Gulik, P. Kaucz, L. Onaka, Kraków 2011. - Wytyczne dla dostępności treści internetowych (WCAG) 2.2.	

	Uzupełniająca lista lektur	- Filiciak M., Ptaszek G., Komunikowanie (się) w mediach elektronicznych. Język, edukacja, semiotyka, WAIp, Warszawa 2009. - Flicia M., Wirtualny plac zabaw. Gry sieciowe i przemiany kultury współczesnej, Warszawa 2006. Lisowska-Magdziarz, M., Media powszednie. Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2008. - Pomiędzy realnością i wirtualnością. Internet i nowe technologie w życiu codziennym, red. A. Kuczyńska, K. Stachura, Gdańsk Warszawa 2012.
	Adresy eZasobów	
Przykładowe zagadnienia/ przykładowe pytania/ realizowane zadania	- Charakterystyka licencji Creative Commons. - Czym jest domena publiczna? - Pojęcie plagiatu i piractwa komputerowego. - Główne etapy rozwoju internetu. - Terminy www, html, http. - Dozwolony użytek prywatny.	
Praktyki zawodowe w ramach przedmiotu	Nie dotyczy	

Dokument wygenerowany elektronicznie. Nie wymaga pieczęci ani podpisu.