

Karta przedmiotu

Nazwa i kod przedmiotu	Kultura cyfrowa, PG_00189781						
Kierunek studiów	Kulturoznawstwo (O)						
Data rozpoczęcia studiów	październik 2026 r.	Rok akademicki realizacji przedmiotu			2026/2027		
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			2.0		
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						
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		18.0	50
Cel przedmiotu	<ul style="list-style-type: none"> 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_W03] Student_ka zna i rozumie terminologię z zakresu kulturoznawstwa na poziomie zaawansowanym	Student_ka zna terminologię z zakresu kultury cyfrowej.	[SW1] wypowiedź ustna/rozmowa/diskusja
	[KULL3_K04] Student_ka jest gotów_a prawidłowo, odpowiedzialnie i etycznie rozstrzygać problemy związane z wykonywaniem zawodu kulturoznawcy.	Student_ka jest gotów_a rozstrzygać problemy etyczne związane z kulturą cyfrową i używaniem AI.	[SK1] wypowiedź ustna/rozmowa/diskusja [SK8] obserwacja samodzielnej lub zespołowej pracy studenta
	[KULL3_W05] Student_ka zna i rozumie wybrane zagadnienia stanowiące zaawansowaną wiedzę szczegółową z zakresu kulturoznawstwa	Student_ka zna i rozumie zagadnienia z zakresu kultury cyfrowej w tym AI.	[SW1] wypowiedź ustna/rozmowa/diskusja
	[KULL3_W06] Student_ka ma uporządkowaną wiedzę ogólną dotyczącą społecznych, filozoficznych, historycznych i medialnych kontekstów tworzących podbudowę dla refleksji o kulturze	Student_ka ma wiedzę dotyczącą kultury cyfrowej.	[SW1] wypowiedź ustna/rozmowa/diskusja
	[KULL3_U07] Student_ka potrafi planować i realizować własne uczenie się przez całe życie	Student_ka potrafi realizować naukę przez całe życie w zakresie dynamicznie rozwijającej się kultury cyfrowej.	[SU1] wypowiedź ustna/rozmowa/diskusja [SU8] obserwacja samodzielnej lub zespołowej pracy studenta
[KULL3_U01] Student_ka potrafi formułować i rozwiązywać nietypowe i złożone problemy z zakresu kulturoznawstwa przez właściwy dobór informacji o kulturze oraz ich krytyczną ocenę, analizę i syntezę	Student_ka potrafi rozwiązywać nietypowe problemy związane z kulturą cyfrową.	[SU1] wypowiedź ustna/rozmowa/diskusja [SU8] obserwacja samodzielnej lub zespołowej pracy studenta	
Treści przedmiotu	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pojęcia cyberkultura i cyberprzestrzeń podstawowe pojęcia i zjawiska. 2. Historia i rozwój Internetu. Konwergencja mediów. 3. Ocena i selekcja informacji w internecie: kryteria oceny informacji, filter bubble, postprawda, fake news, fact-checking. 4. Pojęcie i geneza ochrony własności intelektualnej. Plagiat, piractwo komputerowe. Odpowiedzialność cywilno- i karnoprawna za naruszenia praw własności intelektualnej. 5. Modele dystrybucji i ochrony treści w nowych mediach. Licencje Creative Commons. 6. Zasady dostępności cyfrowej i tworzenie elektronicznych tekstów zgodnie z wytycznymi dla dostępności treści internetowych (WCAG). 7. Media społecznościowe. Społeczny i kulturotwórczy potencjał sieci. 8. Media mobilne ich ewolucja i rola jako centrów komunikacyjnych. 9. Sztuka cyfrowa. Literatura i sztuka w Internecie. Nowe technologie informacyjne jako narzędzia działań w sferze kultury i sztuki. 10. Cyfrowa kultura remiksu. 11. 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
	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"> • Keen A., Kult amatora czyli jak Internet niszczy kulturę, WAIp, Warszawa 2007. • Komunikowanie (się) w mediach elektronicznych, Filiciak M., Ptaszek 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	<ul style="list-style-type: none"> • Filiciak M., Ptaszek G., Komunikowanie (się) w mediach elektronicznych. Język, edukacja, semiotyka, WAIp, Warszawa 2009. • Filiciak M., Wirtualny plac zabaw. Gry sieciowe i przemiany kultury współczesnej, Warszawa 2006. • Lisowska-Magdżiarz, M., Media powszednie. Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2008. • Pomiedzy 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	<ul style="list-style-type: none"> • 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.