Uniwersytet Gdański

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	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

Adresy kursu na platformie eNauczanie:

Moodle ID: 14036 Kultura cyfrowa 2026/2027 sem.1 - dr Helena Draganik
https://mdl.ug.edu.pl/course/view.php?id=14036

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

- 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/ dyskusja
[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/ dyskusja [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/ dyskusja
[KULL3_W06] Student_ka ma uporządkowaną wiedzę ogólną dotyczącą społecznych, filozoficznych, historycznych i medialnych kontekstów tworzących podbudowę dla refleksji o kulturze	Student_ma ma wiedzę dotyczącą kultury cyfrowej.	[SW1] wypowiedź ustna/rozmowa/ dyskusja
[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/ dyskusja [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/ dyskusja [SU8] obserwacja samodzielnej lub zespołowej pracy studenta

Treści przedmiotu

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 osiąganych 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	• 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	• Filiciak M., Ptaszek G., Komunikowanie (się) w mediach elektronicznych. Język, edukacja, semiotyka, WAiP, Warszawa 2009. • Fliciak 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.