

1.	Nazwa kierunku	kultury mediów
2.	Wydział	Wydział Humanistyczny
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	niestacjonarna

Moduł kształcenia: Cyberkultura

Kod modułu: 02-MO1N-13-03

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
03_K06	aktywnie uczestniczy we współczesnym życiu kulturalnym, wykorzystując wiedzę i narzędzia powiązane z cyberkulturą.	02-MO1SN-13_K03	5
03_U05	potrafi przyjąć postawę krytyczną wobec przejawów cyberkultury, a także wyjaśniać ich rolę w funkcjonowaniu społeczeństwa, dzięki analizie i interpretacji konkretnych wytworów kulturowych.	02-MO1SN-13_U05	5
03_U13	potrafi wskazać zarówno zalety jak i wady funkcjonowania człowieka w cyberkulturze, rozumie szanse oraz zagrożenia, które niosą ze sobą procesy z nią związane.	02-MO1SN-13_K04	5
03_W02	zna podstawową terminologię z zakresu zjawisk związanych z cyberkulturą oraz jej najważniejszych przedstawicieli.	02-MO1SN-13_W03	5
03_W03	rozumie powiązania pomiędzy cyberkulturą a innymi zjawiskami kulturowymi i medialnymi.	02-MO1SN-13_W03	5
03_W07	zna i rozumie różne metody analizy oraz interpretacji poszczególnych wytworów cyberkultury.	02-MO1SN-13_W07	5

3. Opis modułu

Opis	Moduł Cyberkultura ma za zadanie wprowadzić studenta w zagadnienia nowego paradygmatu kultury medialnej, wykształconego w „wieku informacji”. Uczestnik kursu poznaje szczegółowo rozmaite formy manifestowania się cyberkultury w zakresie sztuki (multi)mediów, net artu, zjawiska Virtual Reality, hipertekstów, a także w nowych sposobach komunikacji („computer-mediated communication”, IRC, MUD-y itd.), w życiu społecznym („cyberdemokracja”, „demokracja elektroniczna”) oraz w obszarze badań naukowych. Student uczy się rozpoznawać główne cechy cyberkultury oraz zyskuje świadomość, iż najwybitniejsi jej przedstawiciele łączą w swej działalności refleksję teoretyczną z praktyką naukową, badawczą i artystyczną. Zapoznaje się także ze specyfiką działalności najbardziej wpływowych i inspirujących postaci cyberkultury, takich jak: Stelarc, Jaron Lanier, Howard
-------------	---

	Rheingold, John Perry Barlow, Mark Amerika. W efekcie student potrafi zdefiniować pojęcie syntopii nauki, technologii i sztuki oraz rozumie potrzebę odwołania się do tych trzech dziedzin podczas badania zjawisk z obszaru cybersztuki.
Wymagania wstępne	Brak.

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
02-MO1SN-13-w_e	Egzamin	weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o treść zajęć i wskazaną w sylabusie literaturę	03_K06, 03_U05, 03_U13, 03_W02, 03_W03, 03_W07

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
02-MO1N-13-f_w	wykład	Metoda wykładowa	20	Samodzielne przyswojenie wiedzy przekazanej na wykładzie, lektura zadanych tekstów oraz wybranych tekstów poszerzających wiedzę.	35	02-MO1SN-13-w_e