

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	stacjonarna

Moduł kształcenia: Wirtualność w kulturze

Kod modułu: 02-MO1S-13-23a

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
23a_K01	ma świadomość ciągłych przemian w wirtualnej rzeczywistości związanych z postępem technicznym oraz potencjałem komunikacyjnym i symulacyjnym cyberprzestrzeni	02-MO1SN-13_U14	5
23a_K02	potrafi współpracować z innymi studentami podczas omawiania w grupach wskazanej literatury przedmiotu lub podczas wspólnego przygotowywania prezentacji multimedialnej.	02-MO1SN-13_U15	5
23a_U02	potrafi samodzielnie przeprowadzić analizę wybranych przejawów wirtualności w kulturze oraz opracować wyniki swojej analizy i zaprezentować je w postaci prezentacji multimedialnej	02-MO1SN-13_U02	5
23a_U03	potrafi samodzielnie wyszukiwać literaturę poświęconą problematyce kompetencji użytkowników nowych i nowych nowych mediów.	02-MO1SN-13_U03	5
23a_W04	ma uporządkowaną i pogłębioną wiedzę na temat technik wirtualizacji wykorzystywanych w codziennym życiu, procesach komunikowania i aktach twórczych	02-MO1SN-13_W04	5
23a_W05	ma świadomość szeregu powiązań między zjawiskiem wirtualności a życiem społecznym człowieka, edukacją i sztuką. Prezentuje interdyscyplinarne podejście do zagadnienia wirtualności.	02-MO1SN-13_W05	5

3. Opis modułu	
Opis	W ramach modułu Wirtualność w kulturze student poznaje najważniejsze terminy i zjawiska kulturowe związane z wirtualnością oraz techniki wirtualizacji wykorzystywane w codziennym życiu, procesach komunikowania się i w aktach twórczych (mimesis, symulacja, rzeczywistości wirtualne, bifurkacja, transwersalność, wirtualność uniwersalna i wirtualność partykularna). Zaznajamia się z następującymi zagadnieniami szczegółowymi: historia i próby rekonstrukcji pojęcia „wirtualność”, filozoficzne, technologiczne i informatyczne aspekty wirtualizacji, człowiek między rzeczywistością realną a wirtualną, wirtualizacja codzienności a realna potrzeba „bycia”, wirtualne przestrzenie kultury, sztuki, nauki i edukacji, wirtualne uniwersytety a edukacja humanistyczna, wirtualizacja w świecie książek i w świecie ekranów oraz interdyscyplinarne podejścia badawcze do wirtualności. Student w ramach

	zajęć otrzymuje wiedzę na temat udziału technologii komunikacyjnych w wirtualizacji przestrzeni kulturowych, określania wpływu wirtualności na kulturę materialną i kulturę duchową oraz na wizerunek człowieka i na jego potencjał komunikacyjny w internecie, a także poszerza swoje zainteresowania związane z formami net artu, gramy symulacyjnymi oraz studiowaniem na odległość.
Wymagania wstępne	Brak.

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
02-MO1SN-13-w_h	sprawozdanie z lektury	weryfikacja przyswojonego materiału i umiejętności czytania tekstu naukowego ze zrozumieniem	23a_K02, 23a_U02, 23a_W04, 23a_W05
02-MO1SN-13-w_pm	prezentacja multimedialna	sprawdzenie wiedzy, umiejętności i kompetencji	23a_K01, 23a_K02, 23a_U02, 23a_U03, 23a_W04, 23a_W05

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-MO1S-13-f_I	laboratorium	Praca z tekstami teoretycznymi, praca analityczno-interpretacyjna nad omawianymi lekturami poświęconymi problematyce wirtualności w kulturze	15	Praca ze wskazaną literaturą przedmiotu, samodzielne przyswojenie wiedzy z zakresu wskazanych zagadnień podstawowych, a także praca nad wybranym problemem badawczym, własna jego analiza oraz prezentacja	45	02-MO1SN-13-w_h, 02-MO1SN-13-w_pm