

1.	Nazwa kierunku	kultury mediów
2.	Wydział	Wydział Humanistyczny
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy), 2022/2023 (semestr zimowy), 2023/2024 (semestr zimowy), 2024/2025 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: Interfejsy w kulturze / Interfaces in Culture

Kod modułu: 02-MO2S-14-16-aK

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
16-aK_K02	potrafi analizować zjawiska i opracowywać argumenty na potrzeby wzięcia udziału w grupowej dyskusji, mającej na celu opracowanie problemów i zagadnień badawczych	02-MO2SN-14_U14	5
16-aK_U01	potrafi wyszukiwać informacje w różnych źródłach i selekcjonować potrzebne wiadomości, a następnie je analizować, interpretować, integrować i formułować na tej podstawie krytyczne sądy	02-MO2SN-14_U01	5
16-aK_U02	posiada pogłębione umiejętności badawcze predysponujące do analizy zjawisk z zakresu software studies i designu technologii, jest w stanie opracować i zaprezentować wyniki badawcze	02-MO2SN-14_U02	5
16-aK_U05	potrafi przeprowadzić pogłębioną analizę i interpretację zjawisk z zakresu nowych mediów i dających do nich dostęp urządzeń mobilnych	02-MO2SN-14_U05	5
16-aK_U06	potrafi aktywnie uczestniczyć w merytorycznej dyskusji, umiejętnie argumentuje na rzecz przyjętego stanowiska	02-MO2SN-14_U06	5
16-aK_U07	potrafi porozumiewać się, dostosowując wypowiedź do sytuacji komunikacyjnej	02-MO2SN-14_K04	5
16-aK_W01	Student ma pogłębioną wiedzę szczegółową z zakresu komunikacji medialnej na poziomie styku designu z technologią	02-MO2SN-14_W01	5
16-aK_W02	zna terminologię z zakresu kulturowego ujęcia software studies i designu technologii wspomagających użytkownika	02-MO2SN-14_W02	5
16-aK_W04	ma uporządkowaną i pogłębioną wiedzę w trzech zakresach funkcjonowania designu interfejsów: profesjonalnego i oddolnego projektowania i dostarczania interfejsów, użytkownika gotowych interfejsów i stawania się interfejsem przez człowieka.	02-MO2SN-14_W04	5
16-aK_W07	zna i rozumie zaawansowane metody problematyzowania i wartościowania wpływu mediów mobilnych oraz designu technologii		

na użytkowników	02-MO2SN-14 _W07	5
-----------------	---------------------	---

3. Opis modułu

Opis	Moduł Interfejsy w kulturze zapoznaje studenta z problematyką szczegółową z zakresu komunikacji medialnej na poziomie styku designu z technologią. Student uzyskuje wiedzę z zakresu kulturowego ujęcia software studies (wg propozycji Lva Manovicha), zasad dobrego designu i webdesignu, teorii użyteczności (usability) i dostępności (accessibility) w projektowaniu interfejsów, teorii simplexity w projektowaniu mediów i podstaw komunikacji wizualnej w odniesieniu do mediów elektronicznych i mobilnych, poznaje ruch DIY, jego cele i narzędzia. Analizuje strategie projektowe wybranych firm teleinformatycznych i wytwarzających nowe technologie, poznaje kulturowe konsekwencje estetyzacji procesu komunikacyjnego zapośredniczonego medialnie (estetyka Web 2.0, wojny patentowe, iOS contra Android, aplikacje mobilne a zachowania użytkowników). Uzyskuje wiedzę na temat komunikacji cyborgicznej i robotycznej (poznaje ideę ubicomp, przetwarzania rozproszonego w roju, smart dust, humanizacji robotów i cyborgizacji człowieka), komunikacji sieciowej i wirusowej (w sieciach społecznościowych). Analizuje społeczno-kulturowe konsekwencje upowszechnienia mediów mobilnych oraz problemy designu technologii wspomagających użytkownika (assistive technologies, design for all, user-friendly interface). Student uzyskuje wiedzę w trzech zakresach funkcjonowania designu interfejsów: profesjonalnego i oddolnego projektowania i dostarczania interfejsów, użytkowania gotowych interfejsów i stawania się interfejsem przez człowieka.
Wymagania wstępne	Znajomość podstawowych zjawisk kulturowych i komunikacyjnych oraz związanych z nimi pojęć.

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu

kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
02-MO2SN-14-w_d	dyskusja / debata sprawdzająca	Sprawdzenie wiedzy, umiejętności i kompetencji, ocena umiejętności posługiwania się różnymi formami werbalizacji	16-aK_K02, 16-aK_U01, 16-aK_U02, 16-aK_U05, 16-aK_U06, 16-aK_U07, 16-aK_W01, 16-aK_W02, 16-aK_W04, 16-aK_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-MO2S-14-f_I	laboratorium	praca z tekstami teoretycznymi, praca analityczno-interpretacyjna nad omawianymi lekturami poświęconymi problematyce interfejsów w kulturze, moderacja tematycznej dyskusji	15	samodzielna praca ze wskazaną literaturą oraz lektura wybranych tekstów poszerzających wiedzę, a także samodzielne przygotowania do udziału w dyskusji na temat interfejsów w kulturze	75	02-MO2SN-14-w_d