

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

Moduł kształcenia: Cyberkultura

Kod modułu: 02-AI-S1-CK03

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
CK03_1	Student ma wiedzę na temat współczesnych teorii kulturowych, zwłaszcza tych obszarów ludzkiej działalności, które obejmują wyznaczniki paradygmatu opartego na dynamice rozwoju nowych mediów.	K_W08	5
CK03_2	Student dysponuje wiedzą na temat funkcjonowania instytucji kultury w cyberprzestrzeni jako elementu nowej rzeczywistości kulturowej.	K_W11	4
CK03_3	Student zna terminologię pozwalającą na twórcze wypowiedzanie się, formułowanie nowych zasad oraz systemu wartości w e-społeczeństwie.	K_W07	3
CK03_4	Student potrafi wykorzystywać różne poglądy, teorie kulturowe w celu identyfikowania produktów cyfrowych jako przejaw działalności kulturotwórczej.	K_U03	5
CK03_5	Student ma świadomość ciągłości i jednocześnie przeobrażeń procesów kulturowych oraz rozumie konieczność śledzenia i reinterpretacji tekstów kultury, stosując różne podejścia teoretyczne.	K_K03	5

3. Opis modułu	
Opis	Celem modułu jest przekazanie informacji na temat koncepcji teoretycznych związanych ze zmianami dokonującymi się w społeczeństwie i w obszarze działalności kulturotwórczych pod wpływem nowoczesnych technologii informacyjno-komunikacyjnych. W efekcie student powinien umieć identyfikować wytwory owej działalności, znać rodzaje, zasady funkcjonowania instytucji cyberkultury oraz brać udział we współtworzeniu technokulturowych fenomenów.
Wymagania wstępne	brak

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
CK03_w_1	Test	Ocenie podlegać będzie stopień opanowania przez studenta wiedzy i umiejętności z zakresu koncepcji teoretycznych dotyczących przemian zachodzących w społeczeństwie i obszarze działań kulturowych pod wpływem nowych technologii informacyjno-komunikacyjnych.	CK03_1, CK03_2, CK03_3, CK03_4, CK03_5

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	
CK03_fs_1	wykład	Wykład informacyjny, wykład konwersatoryjny. Prowadzący prezentuje poglądy, koncepcje, teorie dotyczące cyberkultury. Prowadzący razem ze studentami omawia przejawy (wytwory) twórczej działalności człowieka obecne w przestrzeni cyfrowej.	30	Indywidualne zapoznanie się z zalecanymi przez prowadzącego lekturami. Powtórzenie i utrwalenie informacji przekazywanych podczas wykładu w celu realizacji zadań egzaminacyjnych.	30	CK03_w_1