

1.	Nazwa kierunku	filologia angielska: kultura-media-translacja
2.	Wydział	Wydział Humanistyczny
3.	Cykl rozpoczęcia	2025/2026 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

7.	Informacje podstawowe o module	
Nazwa modułu		Media: Media cyfrowe
Kod modułu		W1-FCDS1-M-MC-5
Liczba punktów ECTS		3
Język wykładowy		angielski
Cel i opis treści kształcenia		Celem kursu jest przegląd i prezentacja wyzwań stawianych współczesnej humanistyce przez rozwój mediów cyfrowych i towarzyszące mu zjawiska społeczne i kulturowe. Kurs omawia znaczenie cyfrowych mediów i cyfrowych technologii komunikacyjnych oraz ich wpływ na kulturę współczesną i funkcjonowanie nowoczesnego społeczeństwa. Szczegółowe treści mogą uwzględniać m.in. wybrane teorie mediów cyfrowych, społeczne i kulturowe aspekty platform społecznościowych, wybrane aspekty kultury mediów cyfrowych, etc.
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)		nie dotyczy

8.	Zakładane efekty uczenia się modułu			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)	
K01	ma świadomość etycznych, społecznych i kulturowych wyzwań związanych z funkcjonowaniem w środowisku mediów cyfrowych oraz rozumie znaczenie odpowiedzialnego tworzenia i rozpowszechniania treści w kontekście ich wpływu na odbiorców i przestrzeń publiczną	FC_K03 FC_K05	3 2	
U01	czyta i analizuje teksty teoretyczne dotyczące kulturowo-społecznych aspektów mediów cyfrowych oraz odnosi tak pozyskane informacje do interpretacji zjawisk związanych z mediami cyfrowymi i zapośredniczoną przez nie komunikacją	FC_U04 FC_U05 FC_U12	2 3 2	
U02	potrafi zanalizować i ocenić dylematy społeczne związane z rozwojem technologii cyfrowych i umie samodzielnie konstruować argumentację krytyczną dotyczącą mediów cyfrowych, uwzględniając różnorodne perspektywy i konteksty kulturowe	FC_U04 FC_U05 FC_U09	3 3 3	
W01	zna najważniejsze stanowiska teoretyczne podejmujące tematykę mediów cyfrowych i właściwie przywołuje i stosuje podstawową terminologię z zakresu kulturowo-społecznych badań nad mediami cyfrowymi	FC_W06 FC_W07	3 3	
W02	rozumie w stopniu umożliwiającym świadomą analizę społeczne, kulturowe i techniczne mechanizmy działania mediów cyfrowych, w tym zwłaszcza platform społecznościowych	FC_W06 FC_W10	3 3	

		FC_W11	1
--	--	--------	---

9. Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
a01	Zbiór metod asymilacji wiedzy / podających	Wykład informacyjny/kursowy systematyczny kurs z określonej dyscypliny naukowej w ujęciu syntetycznym; realizacja zakłada bierny odbiór przekazanych informacji
a05	Zbiór metod asymilacji wiedzy / podających	Objaśnienie/wyjaśnienie eksplicacja polegająca na wyprowadzeniu uznanego z góry twierdzenia z innych, wcześniej już znanych, w określonej przez osobę prowadzącą zajęcia liczbie kroków
b01	Zbiór metod problemowych	Wykład problemowy analiza wybranego problemu naukowego lub praktycznego z weryfikacją i próbą rozwiązania wykładanych kwestii oraz wskazaniem konsekwencji wynikających z tego rozwiązania
b07	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące: studium przypadku case studies – wszechstronny opis zjawiska dotyczącego wybranej dyscypliny; odzwierciedlenie rzeczywistości, zaprezentowanie specyfiki zjawiska ze wszystkimi ważnymi jego aspektami do omówienia w ramach zajęć (co? gdzie? jak?); stosowane jako odtworzenie, przedstawienie, omówienie, diagnoza czynników, które kształtują zjawisko lub występują w interakcji z nim; pogłębiona jakościowa analiza i ocena wybranego zjawiska
b08	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące: peer learning nauka poprzez wymianę wiedzy w grupie/zespole/parze czyli tzw. komórce nauczania (ang. learning cells); rodzaj uczenia się wzajemnie od siebie; podejście skoncentrowane na aktywności studentów z towarzyszeniem NA prowadzącego zajęcia; nauczanie, w ramach którego studenci o podobnym poziomie doświadczenia uczą się od siebie nawzajem
c07	Zbiór metod eksponujących	Prezentacja mechaniczne przedstawienie syntetycznego obrazu treści w formie grafiki prezentacyjnej, np. szeregu slajdów lub innych form multimedialnych zwykle z omówieniem/innym komentarzem; typowe składniki prezentacji - tekst ujęty w punkty, wykresy, grafika (obrazy) i animacje; ew. efekty dźwiękowe lub muzyka; ilustracja multimedialna treści zajęć prezentowana w formie rzutowanego obrazu

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
C	ćwiczenia	30	zaliczenie	K01, U01, U02, W01	a05, b07, b08, c07
W	wykład	15	zaliczenie	K01, W01, W02	a01, b01, c07

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:			
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a02	Przygotowanie do zajęć	Czytanie literatury / analiza materiałów źródłowych czytanie literatury wskazanej w sylabusie; przegląd, porządkowanie, analiza i wybór materiałów źródłowych do wykorzystania w ramach zajęć	Nie
c02	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Studiowanie wykorzystanej literatury oraz wytworzonych w ramach zajęć materiałów wgłębianie się, dociekanie, rozważanie, przyswajanie, interpretacja lub porządkowanie wiedzy pochodzącej z literatury, dokumentacji, instrukcji, scenariuszy, itd., wykorzystanych na zajęciach oraz z	Nie

		<i>notatek lub innych materiałów/wytworów sporządzonych w ich trakcie</i>	
c03	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Realizacja indywidualnego lub grupowego zadania zaliczeniowego/egz./etapowego zbioru czynności zmierzających do wykonania zadania zleconego do realizacji poza zajęciami, jako obligatoryjnego etapu/elementu weryfikacji przypisanych do tych zajęć efektów uczenia się	Tak

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.