

1.	Nazwa kierunku	kultury mediów
2.	Wydział	Wydział Humanistyczny
3.	Cykl rozpoczęcia	2025/2026 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	niestacjonarna

Moduł kształcenia: Sztuka nowych mediów

Kod modułu: 02-MO2N-14-14-aK

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
14-aK _K01	ma świadomość ważności refleksji nad kulturowym znaczeniem różnego rodzaju praktyk związanych ze sztuką nowych mediów	02-MO2SN-14_U13	5
14-aK _U01	potrafi wyszukiwać informacje z wykorzystaniem różnych źródeł; dokonuje właściwej selekcji treści wzbogacającej obszar zainteresowania	02-MO2SN-14_U01	5
14-aK _U02	umie samodzielnie zdobywać wiedzę i rozwijać swoje umiejętności badawcze; potrafi wyszukać nowopowstałe zjawiska w wybranym zakresie zagadnień	02-MO2SN-14_U02	5
14-aK _U05	potrafi przeprowadzić pogłębioną analizę i interpretację zjawisk i wytworów z zakresu cybersztuki i dziedzin pokrewnych	02-MO2SN-14_U05	5
14-aK _W01	ma pogłębioną wiedzę o specyfice przedmiotowej i metodologicznej z zakresu sztuki nowych mediów	02-MO2SN-14_W01	5
14-aK _W03	ma uporządkowaną ogólną wiedzę z zakresu cybersztuki, zna elementarną terminologię, klasyfikacje, konteksty	02-MO2SN-14_W03	5
14-aK _W05	posiada podstawową wiedzę o powiązaniach dziedzin badań, zmian w obrębie obszaru sztuki nowych mediów, zna ich podstawy metodologiczne	02-MO2SN-14_W05	5
14-aK _W06	ma podstawową wiedzę o głównych kierunkach rozwoju i najważniejszych nowych osiągnięciach w zakresie najnowszych praktyk sztuki nowomiedialnej	02-MO2SN-14_W06	5

3. Opis modułu	
Opis	

	Moduł Sztuka nowych mediów zapoznaje studenta ze specjalistycznymi pojęciami z zakresu cybersztuki. Poznaje znaczenie kulturowe i podstawy technologiczne oraz przykłady praktyk intermedialnych, multimedialnych, hipermedialnych, rodzaje interaktywności, praktyk partycypacyjnych i performatywnych. Analizując konteksty kulturowo-technologiczne działań artystycznych, student poszerza wiedzę o problematyce ubicomp, systemach wykorzystujących surveillance, zjawiskach cyborgizacji i sztucznej inteligencji, poziomach interaktywności i wirtualności, wspólnotach sieciowych i ruchu DIY, a także cyfrowym dotyku, intymności i portrecie. Student otrzymuje wiedzę w zakresie najważniejszych paradygmatów twórczych i strategii autorskich, wykorzystywanych przez cyberartystów i cyberaktywistów oraz taktyk odbiorczych, będących realizacjami szczególnych scenariuszy zaprojektowanych przez cyberartystów.
Wymagania wstępne	Brak.

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
02-MO2SN-14-w_o	obserwacja weryfikująca	ocena postaw i kompetencji	14-aK_K01, 14-aK_U01, 14-aK_U02, 14-aK_U05
02-MO2SN-14-w_r	projekt	sprawdzenie wiedzy, umiejętności i kompetencji	14-aK_K01, 14-aK_U01, 14-aK_U02, 14-aK_U05, 14-aK_W01, 14-aK_W03, 14-aK_W05, 14-aK_W06
02-MO2SN-14-w_t	test/praca pisemna	weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o treść zajęć i wskazaną w sylabusie literaturę	14-aK_W01, 14-aK_W03, 14-aK_W05, 14-aK_W06

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-MO2N-f_k	konwersatorium	Praca z tekstami teoretycznymi, praca analityczno-interpretacyjna nad omawianymi lekturami poświęconymi problematyce cybersztuki	10	Praca ze wskazaną literaturą przedmiotu, samodzielne przyswojenie wiedzy z zakresu wskazanych zagadnień podstawowych, własna praca przy przygotowywaniu prezentacji multimedialnej dotyczącej dorobku wybranego cyberartysty	50	02-MO2SN-14-w_o, 02-MO2SN-14-w_r, 02-MO2SN-14-w_t