

1.	Field of study	Media Cultures
2.	Academic year of entry	2016/2017 (winter term)
3.	Level of qualifications/degree	first-cycle studies
4.	Degree profile	general academic
5.	Mode of study	full-time

Module: Cyberculture

Module code: 02-MO1S-13-03

1. Number of the ECTS credits: 3

2. Learning outcomes of the module			
code	description	learning outcomes of the programme	level of competence (scale 1-5)
03_K06	aktywnie uczestniczy we współczesnym życiu kulturalnym, wykorzystując wiedzę i narzędzia powiązane z cyberkulturą.	02-MO1SN-13_K06	5
03_U05	potrafi przyjąć postawę krytyczną wobec przejawów cyberkultury, a także wyjaśniać ich rolę w funkcjonowaniu społeczeństwa, dzięki analizie i interpretacji konkretnych wytworów kulturowych.	02-MO1SN-13_U05	5
03_U13	potrafi wskazać zarówno zalety jak i wady funkcjonowania człowieka w cyberkulturze, rozumie szanse oraz zagrożenia, które niosą ze sobą procesy z nią związane.	02-MO1SN-13_U13	5
03_W02	zna podstawową terminologię z zakresu zjawisk związanych z cyberkulturą oraz jej najważniejszych przedstawicieli.	02-MO1SN-13_W03	5
03_W03	rozumie powiązania pomiędzy cyberkulturą a innymi zjawiskami kulturowymi i medialnymi.	02-MO1SN-13_W03	5
03_W07	zna i rozumie różne metody analizy oraz interpretacji poszczególnych wytworów cyberkultury.	02-MO1SN-13_W07	5

3. Module description	
Description	<p>Moduł Cyberkultura ma za zadanie wprowadzić studenta w zagadnienia nowego paradygmatu kultury medialnej, wykształconego w „wieku informacji”. Uczestnik kursu poznaje szczegółowo rozmaite formy manifestowania się cyberkultury w zakresie sztuki (multi)mediów, net artu, zjawiska Virtual Reality, hipertekstów, a także w nowych sposobach komunikacji („computer-mediated communication”, IRC, MUD-y itd.), w życiu społecznym („cyberdemokracja”, „demokracja elektroniczna”) oraz w obszarze badań naukowych. Student uczy się rozpoznawać główne cechy cyberkultury oraz zyskuje świadomość, iż najwybitniejsi jej przedstawiciele łączą w swej działalności refleksję teoretyczną z praktyką naukową, badawczą i artystyczną. Zapoznaje się także ze specyfiką działalności najbardziej wpływowych i inspirujących postaci cyberkultury, takich jak: Stelarc, Jaron Lanier, Howard</p>

	Rheingold, John Perry Barlow, Mark Amerika. W efekcie student potrafi zdefiniować pojęcie syntopii nauki, technologii i sztuki oraz rozumie potrzebę odwołania się do tych trzech dziedzin podczas badania zjawisk z obszaru cybersztuki.
Prerequisites	Brak.

4. Assessment of the learning outcomes of the module			
code	type	description	learning outcomes of the module
02-MO1SN-13-w_d	Dyskusja/debata sprawdzająca	sprawdzenie umiejętności i kompetencji	03_K06, 03_U05, 03_U13, 03_W02, 03_W03, 03_W07
02-MO1SN-13-w_e	Egzamin	weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o treść zajęć i wskazaną w sylabusie literaturę	03_K06, 03_U05, 03_U13, 03_W02, 03_W03, 03_W07
02-MO1SN-13-w_o	Obserwacja weryfikująca	ocena postaw i kompetencji	03_K06, 03_U05, 03_U13

5. Forms of teaching						
code	form of teaching			required hours of student's own work		assessment of the learning outcomes of the module
	type	description (including teaching methods)	number of hours	description	number of hours	
02-MO1S-13-f_l	laboratory classes	Praca z tekstem teoretycznym, praca analityczno-interpretacyjna nad obejrzanym materiałem audiowizualnym, dyskusja dydaktyczna uwzględniająca obejrzany materiał audiowizualny oraz tekst teoretyczny	30	Praca ze wskazaną literaturą przedmiotu, samodzielne przyswojenie wiedzy przekazanej w trakcie konwersatorium, lektura wybranych tekstów poszerzających wiedzę.	60	02-MO1SN-13-w_d, 02-MO1SN-13-w_o
02-MO1S-13-f_w	lecture	Metoda wykładowa	30	Samodzielne przyswojenie wiedzy przekazanej na wykładzie, lektura zadanych tekstów oraz wybranych tekstów poszerzających wiedzę.	60	02-MO1SN-13-w_e