

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: Virtuality in Culture

Module code: 02-MO1S-13-23a

1. Number of the ECTS credits: 2

2. Learning outcomes of the module			
code	description	learning outcomes of the programme	level of competence (scale 1-5)
23a_K01	ma świadomość ciągłych przemian w wirtualnej rzeczywistości związanych z postępowaniem technicznym oraz potencjałem komunikacyjnym i symulacyjnym cyberprzestrzeni	02-MO1SN-13_K01	5
23a_K02	potrafi współpracować z innymi studentami podczas omawiania w grupach wskazanej literatury przedmiotu lub podczas wspólnego przygotowywania prezentacji multimedialnej.	02-MO1SN-13_K02	5
23a_U02	potrafi samodzielnie przeprowadzić analizę wybranych przejawów wirtualności w kulturze oraz opracować wyniki swojej analizy i zaprezentować je w postaci prezentacji multimedialnej	02-MO1SN-13_U02	5
23a_U03	potrafi samodzielnie wyszukiwać literaturę poświęconą problematyce kompetencji użytkowników nowych i nowych nowych mediów.	02-MO1SN-13_U03	5
23a_W04	ma uporządkowaną i pogłębioną wiedzę na temat technik wirtualizacji wykorzystywanych w codziennym życiu, procesach komunikowania i aktach twórczych	02-MO1SN-13_W04	5
23a_W05	ma świadomość szeregu powiązań między zjawiskiem wirtualności a życiem społecznym człowieka, edukacją i sztuką. Prezentuje interdyscyplinarne podejście do zagadnienia wirtualności.	02-MO1SN-13_W05	5

3. Module description	
Description	W ramach modułu Wirtualność w kulturze student poznaje najważniejsze terminy i zjawiska kulturowe związane z wirtualnością oraz techniki wirtualizacji wykorzystywane w codziennym życiu, procesach komunikowania się i w aktach twórczych (mimesis, symulacja, rzeczywistości wirtualne, bifurkacja, transwersalność, wirtualność uniwersalna i wirtualność partykularna). Zaznajamia się z następującymi zagadnieniami szczegółowymi: historia i próby rekonstrukcji pojęcia „wirtualność”, filozoficzne, technologiczne i informatyczne aspekty wirtualizacji, człowiek między rzeczywistością realną a wirtualną, wirtualizacja codzienności a realna potrzeba „bycia”, wirtualne przestrzenie kultury, sztuki, nauki i edukacji, wirtualne uniwersytety a edukacja humanistyczna, wirtualizacja w świecie książek i w świecie ekranów oraz interdyscyplinarne podejścia badawcze do wirtualności. Student w ramach

	zajęć otrzymuje wiedzę na temat udziału technologii komunikacyjnych w wirtualizacji przestrzeni kulturowych, określania wpływu wirtualności na kulturę materialną i kulturę duchową oraz na wizerunek człowieka i na jego potencjał komunikacyjny w internecie, a także poszerza swoje zainteresowania związane z formami net artu, grami symulacyjnymi oraz studiowaniem na odległość.
Prerequisites	Brak.

4. Assessment of the learning outcomes of the module

code	type	description	learning outcomes of the module
02-MO1SN-13-w_h	sprawozdanie z lektury	weryfikacja przyswojonego materiału i umiejętności czytania tekstu naukowego ze zrozumieniem	23a_K02, 23a_U02, 23a_W04, 23a_W05
02-MO1SN-13-w_o	obserwacja weryfikująca	ocena postaw i kompetencji	23a_K01, 23a_U03, 23a_W04, 23a_W05
02-MO1SN-13-w_pm	prezentacja multimedialna	sprawdzenie wiedzy, umiejętności i kompetencji	23a_K01, 23a_K02, 23a_U02, 23a_U03, 23a_W04, 23a_W05

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 tekstami teoretycznymi, praca analityczno-interpretacyjna nad omawianymi lekturami poświęconymi problematyce wirtualności w kulturze	30	Praca ze wskazaną literaturą przedmiotu, samodzielne przyswojenie wiedzy z zakresu wskazanych zagadnień podstawowych, a także praca nad wybranym problemem badawczym, własna jego analiza oraz prezentacja	30	02-MO1SN-13-w_h, 02-MO1SN-13-w_o, 02-MO1SN-13-w_pm