

1.	Nazwa kierunku	kulturoznawstwo
2.	Cykl rozpoczęcia	2018/2019 (semestr zimowy)
3.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
4.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
5.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: Media w przestrzeni miasta

Kod modułu: 02-KO2S-14-26

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
26_K03	rozumie potrzebę uczenia się przez całe życie	02-KO2SN-12_K03	5
26_K06	uczestniczy w życiu kulturalnym	02-KO2SN-12_K06	5
26_U01	potrafi zdefiniować i wyjaśnić kluczowe pojęcia związane z praktykami digitalizacji miasta	02-KO2SN-12_U01	5
26_U03	rozpoznaje zjawiska digitalizacji miasta w aspekcie komunikacyjnym i kulturowym	02-KO2SN-12_U03	5
26_U06	potrafi merytorycznie argumentować podczas dyskusji dotyczącej problematyki mediatyzacji miasta	02-KO2SN-12_U06	5
26_U08	umie przygotować pracę pisemną poświęconą krytycznemu opisowi zjawisk mediatyzacji miasta	02-KO2SN-12_U08	5
26_W01	zna podstawową terminologię z zakresu technologii w przestrzeni inteligentnego miasta	02-KO2SN-12_W01	5
26_W02	ma ogólną wiedzę na temat typów mediów używanych w przestrzeni miejskiej	02-KO2SN-12_W02	5
26_W07	zna i rozumie podstawowe metody analizy i interpretacji zjawisk z zakresu obecności nowych technologii w przestrzeni miejskiej	02-KO2SN-12_W07	5
26_W10	orientuje się w zagadnieniach najnowszych technologii używanych w przestrzeni miejskiej		5

		02-KO2SN-12 _W10	
--	--	---------------------	--

3. Opis modułu	
Opis	<p>Moduł Media w przestrzeni miasta zapoznaje studenta ze szczegółową problematyką, związaną z obecnością nowych technologii w przestrzeni inteligentnego miasta. Student zdobywa wiedzę z zakresu paradygmatu kulturowego ubicomp, problemów dotyczących mediów mobilnych, poznaje nowomediálne praktyki hakywistyczne i sposoby wizualizacji danych w przestrzeni miejskiej (GPS i sztuka GPS, infografia, wizualizacje real time, social mapping, oznaczanie oddolne, aplikacje mobilne, denCity), zapoznaje się z dyskursem urbanistyki partycypacyjnej i mapowaniem uczestniczącym oraz różnymi działaniami społecznymi, m.in. z ruchem DIY i koncepcją medialabu. Poznaje terminy: ubicomp, smart dust, kody QR, geotagowanie, aplikacje lokalizacyjne, technologie content aware, surveillance, postprywatność, medialab, DIY, open hardware, urban hacking, gry miejskie, miasto inteligentne, sentient city, etc. Student rozpoznaje problemy antropologiczne i komunikacyjne, wynikające z tematyki mediów w podroży, zwłaszcza w przestrzeni urbanistycznej. Dowiaduje się, jak ewoluuje miasto pod naporem nowych technologii, poznaje koncepcję cyberogrodu, zaznajamia się z teorią ekologii mediów. Rozpoznaje zmiany w zachowaniach komunikacyjnych użytkowników inteligentnego miasta. Potrafi wskazać przykłady prac cyberartystów, koncentrujące się na reinterpretacji tkanki miejskiej poprzez technologię.</p>
Wymagania wstępne	Brak.

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
02-KO2SN-14-26-l_o	Obserwacja weryfikująca	sprawdzenie umiejętności i kompetencji	26_K03, 26_K06, 26_U01, 26_U03, 26_U06, 26_U08
02-KO2SN-14-26-l_p	Projekt multimedialny	sprawdzenie umiejętności analityczno-interpretacyjnych z zakresu omawianych zagadnień	26_U01, 26_U03, 26_U06, 26_U08, 26_W01, 26_W02, 26_W07, 26_W10

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów kształcenia
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
02-KO2S-14-26-f_l	laboratorium	Praca z tekstem teoretycznym, praca analityczno-interpretacyjna nad obejrzanym materiałem audiowizualnym	30	praca ze wskazaną literaturą przedmiotu, obejmująca samodzielne przyswojenie wiedzy z zakresu wskazanych zagadnień podstawowych oraz lekturę wybranych tekstów poszerzających wiedzę i zapoznanie się z zalecanym materiałem audiowizualnym	30	02-KO2SN-14-26-l_o, 02-KO2SN-14-26-l_p