

1.	Nazwa kierunku	kulturoznawstwo
2.	Wydział	Wydział Humanistyczny
3.	Cykl rozpoczęcia	2019/2020 (semestr zimowy), 2020/2021 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	niestacjonarna

Moduł kształcenia: Media w przestrzeni miasta

Kod modułu: 02-KO2N-14-26

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
26_K03	rozumie potrzebę uczenia się przez całe życie	02-KO2SN-12_U16	5
26_K06	uczestniczy w życiu kulturalnym	02-KO2SN-12_K03	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_U07	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		

		02-KO2SN-12 _W10	5
--	--	---------------------	---

3. Opis modułu

Opis	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 hakiwistyczne 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 podróży, 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.
Wymagania wstępne	Brak.

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu

kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się 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 uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
02-KO2N-14-26-f_l	laboratorium	Praca z tekstem teoretycznym, praca analityczno-interpretacyjna nad obejrzanym materiałem audiowizualnym	20	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	50	02-KO2SN-14-26-l_o, 02-KO2SN-14-26-l_p