

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

Moduł kształcenia: Ekrany w kulturze

Kod modułu: 02-MO1S-13-01

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
01_K06	intensywnie i świadomie uczestniczy za pośrednictwem mediów ekranowych w różnych formach życia kulturalnego	02-MO1SN-13_K03	5
01_U01	potrafi przeszukiwać materiały źródłowe i selekcjonować informacje na temat materialnych podstaw kultur mediów	02-MO1SN-13_U01	5
01_U02	posiada elementarne umiejętności badawcze w zakresie krytycznego podejścia do różnych ontologii obrazów i typów obrazowości, oraz potrafi przeprowadzić ich analizę i interpretację.	02-MO1SN-13_U02	5
01_W01	ma podstawową wiedzę ogólną, dotyczącą umiejscowienia refleksji medioznawczej nad materialnym aspektem przetwarzania obrazu	02-MO1SN-13_W01	5
01_W02	zna elementarną terminologię z zakresu techniczno-kulturowych praktyk mediów elektronicznych	02-MO1SN-13_W02	5
01_W06	ma podstawową wiedzę, na temat wpływu materialnej kultury mediów na praktyki odbiorczej	02-MO1SN-13_W06	5
01_W07	zna i rozumie metody analizy i interpretacji mediów ekranowych	02-MO1SN-13_W07	5

3. Opis modułu	
Opis	Moduł Ekrany w kulturze ma na celu wprowadzenie studentów w podstawową problematykę dotyczącą sposobów istnienia i funkcjonowania wszelakich płaszczyzn projekcyjnych – od ekranów kinowych, poprzez monitory, wyświetlacze, po interaktywne disплеje w komórkach i wielkie jumbotrony w przestrzeniach publicznych. Chodzi zwłaszcza o zwrócenie uwagi na materialny aspekt mediów wyłaniający różne ontologie obrazów i rozmaite typy

	obrazowości. W trakcie zajęć student uczy się rozpoznawać zależności między mediami a generowanymi przez nie obrazami oraz rozumieć rolę i rangę ekranów w różnych przestrzeniach kultury (nie tylko audiowizualnej). Potrafi zdefiniować i wskazać zarówno społeczne, jak i medialno-kulturowe konsekwencje inwazji ekranów w kulturze współczesnej. Uczy się analizować i interpretować związki zachodzące między ekranami a transmitowanymi za ich pomocą treściami. Student ma świadomość wpływu ekranów na kształtowanie przestrzeni prywatnych oraz publicznych i jest w stanie scharakteryzować ich kulturotwórczą rolę w kulturze popularnej, a także w różnych dziedzinach nauki i techniki (np. w medycynie). Umie analizować rozmaite zjawiska kultury ze względu na obecność w niej ekranów.
Wymagania wstępne	Brak.

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
02-MO1SN-13-w_t	test	sprawdzenie wiedzy, umiejętności i kompetencji	01_K06, 01_U01, 01_U02, 01_W01, 01_W02, 01_W06, 01_W07

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-MO1S-13-f_w	wykład	wykład wprowadzający w problematykę mediów ekranowych	30	praca ze wskazaną literaturą przedmiotu, obejmująca samodzielne przyswojenie wiedzy z zakresu wskazanych zagadnień podstawowych oraz lekturę wybranych tekstów poszerzających wiedzę.	60	02-MO1SN-13-w_t