

|    |                           |                            |
|----|---------------------------|----------------------------|
| 1. | Nazwa kierunku            | architektura informacji    |
| 2. | Wydział                   | Wydział Humanistyczny      |
| 3. | Cykl rozpoczęcia          | 2020/2021 (semestr zimowy) |
| 4. | Poziom kształcenia        | studia pierwszego stopnia  |
| 5. | Profil kształcenia        | ogólnoakademicki           |
| 6. | Forma prowadzenia studiów | stacjonarna                |

**Moduł kształcenia:** Cyberkultura

**Kod modułu:** 02-AI-S1-CK03

**1. Liczba punktów ECTS:** 2

| 2. Zakładane efekty uczenia się modułu |                                                                                                                                                                                                |                             |                                |
|----------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------|--------------------------------|
| kod                                    | opis                                                                                                                                                                                           | efekty uczenia się kierunku | stopień realizacji (skala 1-5) |
| CK03_1                                 | Student ma wiedzę na temat współczesnych teorii kulturowych, zwłaszcza tych obszarów ludzkiej działalności, które obejmują wyznaczniki paradygmatu opartego na dynamice rozwoju nowych mediów. | K_W08                       | 5                              |
| CK03_2                                 | Student dysponuje wiedzą na temat funkcjonowania instytucji kultury w cyberprzestrzeni jako elementu nowej rzeczywistości kulturowej.                                                          | K_W11                       | 4                              |
| CK03_3                                 | Student zna terminologię pozwalającą na twórcze wypowiedzanie się, formułowanie nowych zasad oraz systemu wartości w e-społeczeństwie.                                                         | K_W07                       | 3                              |
| CK03_4                                 | Student potrafi wykorzystywać różne poglądy, teorie kulturowe w celu identyfikowania produktów cyfrowych jako przejaw działalności kulturotwórczej.                                            | K_U03                       | 5                              |
| CK03_5                                 | Student ma świadomość ciągłości i jednocześnie przeobrażeń procesów kulturowych oraz rozumie konieczność śledzenia i reinterpretacji tekstów kultury, stosując różne podejścia teoretyczne.    | K_K03                       | 5                              |

| 3. Opis modułu           |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
|--------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Opis</b>              | Celem modułu jest przekazanie informacji na temat koncepcji teoretycznych związanych ze zmianami dokonującymi się w społeczeństwie i w obszarze działalności kulturotwórczych pod wpływem nowoczesnych technologii informacyjno-komunikacyjnych. W efekcie student powinien umieć identyfikować wytwory owej działalności, znać rodzaje, zasady funkcjonowania instytucji cyberkultury oraz brać udział we współtworzeniu technokulturowych fenomenów. |
| <b>Wymagania wstępne</b> | brak                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |

| 4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu |             |                                                                                                                                                                                                                                                                 |                                        |
|---------------------------------------------------|-------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------|
| kod                                               | nazwa (typ) | opis                                                                                                                                                                                                                                                            | efekty uczenia się modułu              |
| CK03_w_1                                          | Test        | Ocenie podlegać będzie stopień opanowania przez studenta wiedzy i umiejętności z zakresu koncepcji teoretycznych dotyczących przemian zachodzących w społeczeństwie i obszarze działań kulturowych pod wpływem nowych technologii informacyjno-komunikacyjnych. | CK03_1, CK03_2, CK03_3, CK03_4, CK03_5 |

| 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 |                                         |
| CK03_fs_1                     | wykład                    | Wykład informacyjny, wykład konwersatoryjny. Prowadzący prezentuje poglądy, koncepcje, teorie dotyczące cyberkultury. Prowadzący razem ze studentami omawia przejawy (wytwory) twórczej działalności człowieka obecne w przestrzeni cyfrowej. | 30            | Indywidualne zapoznanie się z zalecanymi przez prowadzącego lekturami. Powtórzenie i utrwalenie informacji przekazywanych podczas wykładu w celu realizacji zadań egzaminacyjnych. | 30            | CK03_w_1                                |