

Informacje podstawowe

Nazwa przedmiotu	Cyberkultura – ćwiczenia dla dziennikarzy
cProwadzący	dr Piotr Łuczuk
Wydział	Wydział Teologiczny
Kierunek	Dziennikarstwo i komunikacja społeczna
Poziom studiów	I
Profil studiów	praktyczny
Forma studiów	stacjonarna
Moduł specjalnościowy	
Dyscyplina naukowa, do której odnoszą się efekty uczenia się	Nauki o komunikacji społecznej i mediach
Obowiązuje od roku akademickiego	2021/2022
Rok studiów	3
Semestr	2
Język wykładowy	polski
Status przedmiotu (obowiązkowy, do wyboru)	obowiązkowy
Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się (symbole)	DL_W08, DL_W16, DL_W17, DL_U19, DL_K04
Rodzaj zajęć (wybór z listy*)	ćwiczenia
Liczba godzin	30
Liczba ECTS	2
Wymagania wstępne	
Opis i cele przedmiotu Cyberkultura – ćwiczenia dla dziennikarzy	Celem przedmiotu jest zaznajomienie studentów z praktycznym wykorzystaniem nowych mediów w kontekście edukacyjnym i medialnym. W ramach zajęć uczestnicy poznają specyfikę nowych mediów, ich wpływ na kulturę oraz sposób, w jaki kształtują one mentalność współczesnego człowieka. Szczególna uwaga poświęcona jest Internetowi jako istotnemu nośnikowi przemian kulturowych. Studenci rozwijają także umiejętność posługiwania się językiem nowych mediów. Zajęcia mają na celu przygotowanie do świadomego i kompetentnego funkcjonowania w rzeczywistości medialnej oraz kształcenie zdolności do krytycznego wypowiedzania się na jej temat.

Treści programowe

Temat/blok zajęć:	Liczba godzin
Cyberkultura – ćwiczenia dla dziennikarzy	
1. Wprowadzenie do cyberkultury – definicje, metody i podejścia badawcze. Cyberkultura i jej związki z kulturą popularną	2
2. Społeczeństwo przyszłości?	2
3. Internet jako fenomen socjologiczny	2
4. Teoria globalnej wioski i komunikacja elektroniczna według Marshalla McLuhana	2
5. Nowe cechy przekazywania informacji: a) hipertekstualność, b) interaktywność, c) wirtualność, d) aktywizm (teoria Lwa Manovicha)	2
6. Społeczeństwo ekranów.	2
7. Funkcja słowa w cyberkulturze	2
8. Cechy Ery Web 1.0, 2.0, 3.0	2
9. Nowe cyber formy literackie.	2
10. Net art. - nowy sposób komunikacji i odbioru sztuki	2
11. Wirtualna rzeczywistość i jej zastosowanie w innych dziedzinach wiedzy	2
12. Sieć komputerowa a etyka i przestępstwa komputerowe	2
13. Bezpieczeństwo a nowe technologie informacyjne	2
14. Człowiek 2.0 - transhumanizm i bioniczne ciała	2
15. Cyberkultura jako nowy paradygmat kultury medialnej. Zaliczenie semestru	2
Łącznie godzin:	30

Opis przedmiotowych efektów uczenia się i sposoby ich weryfikacji

Kategoria efektu (W, U, K)	<u>Kierunkowe</u> efekty uczenia się (co ogólnie absolwent po tych studiach będzie wiedział i umiał)	Opis <u>przedmiotowych</u> efektów uczenia się (wyłącznie czasownikami operacyjnymi - czynności, które da się zweryfikować, mierzalne; w nawiasie należy podać numery tematów zajęć, które realizują dany efekt) (co konkretnie student po tym przedmiocie będzie wiedział i umiał)	Sposoby weryfikacji efektów uczenia się (np.: kolokwium pisemne, egzamin ustny, egzamin pisemny, sprawozdanie, prezentacja na zajęciach, raport, projekt indywidualny, grupowy..)
DL_W08	Zna i rozumie główne pojęcia z zakresu nauk o komunikacji społecznej i mediach	W1 – student wie, w jaki sposób funkcjonują grupy oraz instytucje medialne oraz rozumie zależność między podmiotami państwowymi i prywatnymi (temat 1, 2, 4, 5)	Kolokwium pisemne
DL_W16	Zna i rozumie współczesne procesy kulturowe związane z upowszechnieniem się technik wizualnych	W1 – student zna i rozumie podstawowe zasady i metody analizy oraz interpretacji różnych wytworów kultury ujawniających się w świecie nowych mediów (temat, 6, 7, 8, 9)	Projekt grupowy, kolokwium pisemne
DL_W17	Ma wiedzę o współczesnej kulturze słowa, w tym o zjawiskach związanych z upowszechnieniem się nowych form tworzenia tekstów cyfrowych	U1 – student umie rozpoznać, a następnie przeprowadzić krytyczną analizę różnych rodzajów wytworów kultury ujawniających się w świecie nowych mediów i środowisku cyfrowym (temat 9, 11, 12, 13)	Prezentacja na zajęciach
DL_U19	Potrafi tworzyć i interpretować przekazy słowne, w tym audialne, tekstowe i hipertekstowe	U1 – student potrafi interpretować różne rodzaje wytworów kultury ujawniające się w świecie nowych mediów w celu określenia ich znaczeń, oddziaływania społecznego i miejsca w procesie historyczno-kulturowym. (temat 3, 9, 10)	Projekt grupowy, kolokwium pisemne, prezentacja na zajęciach
DL_K04	Jest otwarty na podejmowanie kontaktów społecznych i zawodowych	K1 – student ma kompetencje w zakresie podejmowania działań dziennikarskich w cyber środowisku społecznym; jest gotowy do podejmowania wyzwań zawodowych; wykazuje aktywność, podejmuje trud i odznacza się wytrwałością w realizacji indywidualnych i zespołowych działań profesjonalnych w zakresie dziennikarstwa w świecie nowych mediów (tematy 6, 7, 8, 14, 15)	Projekt grupowy

Metody dydaktyczne

(dostosowane do przedmiotowych efektów uczenia się)

1.	Dyskusja
2.	Projekty indywidualne i grupowe
3.	Prace zadawane do domu

Opis nakładu pracy studenta w ECTS

Kontakt z prowadzącym	Aktywność	Liczba godzin	Razem liczba godzin / ECTS
bezpośredni	udział w zajęciach	30	30/1
	udział w zaliczeniach poza zajęciami		
	udział w konsultacjach		
praca własna	przygotowanie do zaliczenia, osobiste lektury	30	30/1

Kryteria oceny końcowej

(Opis składowych oceny końcowej zajęć, rozkład procentowy lub punktowy, informacja o dopuszczalnej liczbie nieobecności, inne kryteria)

Student ma prawo do 2 nieusprawiedliwionych nieobecności w semestrze.

Zaliczenie odbywa się na podstawie testu zaliczeniowego oraz realizacji projektu indywidualnego lub grupowego (wybrane zagadnienie/problem badawczy z obszaru cyberkultury) podsumowanego w formie prezentacji.

Test zaliczeniowy. Formularz z testem dostępny w godzinach przewidzianych w planie zajęć. Po upływie tego czasu, brak możliwości przesyłania odpowiedzi.

Pozytywną ocenę z testu zaliczeniowego (pytania otwarte, pytania zamknięte, jednokrotny wybór i wielokrotny wybór) otrzymują osoby, które udzieliły co najmniej 60 proc. prawidłowych odpowiedzi.

Brak podejścia do testu w wyznaczonych godzinach będzie równoznaczny z niezaliczeniem testu końcowego, a w konsekwencji brakiem podstaw do zaliczenia przedmiotu.

Na ocenę 3 – student zna w stopniu podstawowym pojęcia związane z cyberkulturą – jej genezą, rozwojem i wpływem na pozostałe dziedziny kultury, sztuki i świata mediów. Posiada podstawową wiedzę na temat analizy i interpretacji wytworów kultury w nowych mediach; rozpoznaje podstawowe metody badawcze, ale ma trudności z ich zastosowaniem w praktyce. Posiada dobrze rozwinięte umiejętności krytycznej analizy i interpretacji wytworów kultury w nowych mediach; potrafi wskazać ich znaczenie i wpływ społeczny oraz w większości przypadków poprawnie osadzić je w kontekście historyczno-kulturowym.

Na ocenę 4 – posiada dobrze rozwiniętą wiedzę dotyczącą zasad analizy i interpretacji wytworów kultury w nowych mediach; umie wskazać odpowiednie metody badawcze i w

większości przypadków poprawnie je zastosować, ale jego oceny i wnioski bywają niekompletne; wybiórcze i niewyczerpujące;

Na ocenę 5 – student wyróżnia się pogłębioną znajomością metod analizy i interpretacji wytworów kultury w nowych mediach; potrafi krytycznie ocenić skuteczność różnych metod badawczych i dobrać najlepszą w zależności od kontekstu. Posiada wysoko rozwinięte praktyczne umiejętności przeprowadzania pogłębionej analizy i interpretacji wytworów kultury w nowych mediach; potrafi dostrzegać wielowymiarowe znaczenia, konteksty społeczne oraz złożone procesy historyczno-kulturowe wpływające na ich kształtowanie.

Literatura obowiązkowa

1.	Łuczuk P., Maj S., <i>Influencer's era – the role of experts in the digital world. Do we still need their forecasts and advice?</i> „Kwartalnik Naukowy Fides et Ratio” 2023, t. 56, nr 4, s. 147-156. DOI:10.34766/fetr.v56i4.1222
2.	Łuczuk P., <i>Problem barier informacyjnych</i> , w: <i>Młodość w infosferze</i> , red. M. Wojtkowiak, Warszawa 2024, s. 45-62.
3.	McLuhan M., <i>Wybór tekstów</i> , Poznań 2001.
4.	Manovich L., <i>Język nowych mediów</i> , tłum. P. Cypriański, Warszawa 2006.
5.	Gacyk M., <i>Zabawy w Boga. Ludzie o magnetycznych palcach</i> , Warszawa 2020.
6.	Walsh T., <i>To żyje! Sztuczna inteligencja. Od logicznego fortepianu po zabójcze roboty</i> , Warszawa 2018.

Literatura uzupełniająca

1.	Łuczuk P., <i>Być albo nie być... – czy grozi nam robokalipsa? Wraz z rozwojem sztucznej inteligencji człowieka będzie coraz łatwiej oszukać, a maszynę coraz trudniej</i> , w: <i>Tyrania Postępu</i> , red. L. Sosnowski Leszek, Kraków 2023.
2.	Łuczuk P., <i>Cyberwojna. Wojna bez amunicji?</i> , Kraków 2017.
3.	Baudrillard J., <i>Symulakry i symulacja</i> , Warszawa 2005.
4.	Suleyman M., <i>Nadchodząca fala. Sztuczna inteligencja, władza i najważniejszy dylemat ludzkości w XXI wieku</i> , Kraków 2024.

* lista rodzajów zajęć

- ☒ ćwiczenia (audytoryjne, translatoryjne, terenowe, warsztatowe, projektowe)
- ☐ ćwiczenia laboratoryjne, komputerowe
- ☐ lektorat języka obcego nowożytnego/starożytnego
- ☐ wykład kierunkowy
- ☐ wykład monograficzny lub konwersatorium monograficzne
- ☐ seminarium dyplomowe
(sem. magisterskie, licencjackie lub inżynierskie, na którym student pod kierunkiem opiekuna pracy przygotowuje pracę dyplomową, wykorzystując metody adekwatne do realizowanej tematyki badawczej)
- ☐ pracownia dyplomowa (programistyczna, chemiczna, fizyczna, biologiczna, inżynierska)

(zajęcia laboratoryjne, na których student pod kierunkiem opiekuna pracy przygotowuje pracę dyplomową wykorzystując metody adekwatne do realizowanej tematyki badawczej)