Uniwersytet Gdański

KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI FUNDUSZ SPOŁECZNY

Nazwa przedmiotu	Kod ECTS
Kultura cyfrowa	8.0.13467

Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot

Zakład Kulturoznawstwa

Studia

wydział	kierunek		
Wydział Filologiczny	Kulturoznawstwo	poziom	pierwszego stopnia
		forma	stacjonarne
		moduł specjalnościowy	kultura mediów elektronicznych i redakcja stron internetowych, Animacja kultury, krytyka i popularyzacja kultury, Podstawowa
		specjalizacja	wszystkie

Nazwisko osoby prowadzącej (osób prowadzących)

dr Helena Draganik

Formy zajęć, sposób ich realizacji i przypisana im liczba godzin

Formy zajęć

Ćw. audytoryjne

Sposób realizacji zajęć

zajęcia w sali dydaktycznej

Liczba godzin

Ćw. audytoryjne: 30 godz.

Liczba punktów ECTS

3

30 godzin - uczestnictwo w zajęciach;
25 godzin - studiowanie literatury przedmiotu i przygotowanie do ćwiczeń;
20 godzin - przygotowanie do kolokwium i kolokwium.
Razem: 75 godzin = 3 ECTS.

Termin realizacji przedmiotu

2023/2024 zimowy

Status przedmiotu

obowiązkowy

Język wykładowy

polski

Metody dydaktyczne

- Analiza tekstów z dyskusją
- Analiza zdarzeń krytycznych (przypadków)
- Praca w grupach

Forma i sposób zaliczenia oraz podstawowe kryteria oceny lub wymagania egzaminacyjne

Sposób zaliczenia

Zaliczenie na ocenę

Formy zaliczenia

- wykonanie pracy zaliczeniowej - projekt lub prezentacja
- ustalenie oceny zaliczeniowej na podstawie ocen cząstkowych otrzymywanych w trakcie trwania semestru
- kolokwium

Podstawowe kryteria oceny

- Czynny udział w zajęciach i zadania warsztatowe – 30%.
- Praca zaliczeniowa (projekt indywidualny) / kolokwium ze znajomości lektur obowiązkowych i zagadnień omawianych na zajęciach – zob. „Wykaz literatury" – 70% (chyba że prowadzący postanowi inaczej).

Sposób weryfikacji założonych efektów uczenia się

zakładany efekt uczenia się	zadania warsztatowe z dyskusją	projekt indywidualny	kolokwium
	Wiedza		
K_W02	x	x	x
K_W04	x	x	x
	Umiejętności		
K_U01	x	x	
K_U04	x	x	
	Kompetencje społeczne		
K_K04	x	x	
K_K05	x	x	

Określenie przedmiotów wprowadzających wraz z wymogami wstępnymi

A. Wymagania formalne

Brak.

B. Wymagania wstępne

Posiadanie przez studenta wiadomości, umiejętności i kompetencji w dziedzinie posługiwania się oprogramowaniem komputerowym na poziomie przewidzianym w programie szkoły średniej. Wiedza humanistyczna z zakresu szkoły średniej.

Cele kształcenia

- Przekazanie studentom podstaw wiedzy o cyberkulturze i wprowadzenie teoretyczne do zagadnień dotyczących komunikacji w społeczeństwie informacyjnym w nawiązaniu do posiadanej wiedzy na poziomie szkoły średniej.
- Zrozumienie sposobu zorganizowania i funkcjonowania globalnej sieci komputerowej i jej porządku informacyjnego.
- Zapoznanie z różnorodnymi zjawiskami kulturowymi (z zakresu socjologii, gospodarki, polityki, edukacji) związanymi z upowszechnieniem korzystania z globalnej sieci komputerowej.
- Zapoznanie z kształtem prawa autorskiego i prawani pokrewnymi i ich rolą w obiegu kultury.
- Zapoznanie z wytycznymi dla dostępności treści internetowych (WCAG) 2.1 https://wcag21.lepszyweb.pl/#toc
- Na poziomie umiejętności celem przedmiotu jest wykształcenie i udoskonalenie u studentów umiejętności korzystania z multimedialnych źródeł informacji w zasobach sieci Internet w pracy kulturoznawcy.
- Wiedza teoretyczna uzyskana w trakcie zajęć pozwala studentom na dostrzeganie, analizę i samodzielne interpretowanie zjawisk z dziedziny cyberkultury.

Treści programowe

Według decyzji prowadzącego, np.

1. Zajęcia organizacyjne. Przedstawienie sylabusu przedmiotu i warunków uzyskania zaliczenia z przedmiotu „Kultura cyfrowa". Zapoznanie z zakresem treści programowych. Pojęcia cyberkultura i cyberprzestrzeń. Cyberkultura – podstawowe pojęcia i zjawiska
2. Historia i rozwój Internetu.
3. Zmiany w stosunkach międzyludzkich na skutek upowszechnienia różnych form komunikacji internetowej. Nowe technologie informacyjne a konwergencja mediów.
4. Ocena i selekcja informacji pochodzącej z Internetu. Kryteria oceny informacji pochodzących z internetu; filter bubble, postprawda, fake news, fact-checking.
5. Prawo autorskie. Pojęcie i geneza ochrony własności intelektualnej. Prawo autorskie i prawa pokrewne – pojęcie, źródła prawa obowiązującego.
6. Plagiat, piractwo komputerowe a własność intelektualna. Odpowiedzialność cywilnoprawna i karnoprawna za naruszenia praw własności intelektualnej.
7. Modele dystrybucji i ochrony treści w nowych mediach. Licencje Creative Commons.
8. Zasady dostępności cyrowej i tworzenie elektronicznych tekstów kultury zgodnie z .wytycznymi dla dostępności treści internetowych (WCAG) 2.1 https://wcag21.lepszyweb.pl/#toc
9. Media społecznościowe. Koncepcja wirtualnej (sieciowej) społeczności.
10. Media mobilne – ich ewolucja i rola jako centrów komunikacyjnych.
11. Elektroniczna agora – technologie cyfrowe, polityka i obywatele. Zjawiska i narzędzia.
12. Sztuka cyfrowa. Literatura i sztuka w Internecie. Nowe technologie informacyjne jako narzędzia działań w sferze kultury i sztuki. Wolna kultura.
13. Społeczny i kulturotwórczy potencjał sieci.
14. Cyfrowa kultura remiksu. Montaż, collage, remiks jako praktyki komunikacyjne użytkowników nowych technologii informacyjnych.

Wykaz literatury

A. Literatura wymagana do ostatecznego zaliczenia zajęć:

A.1. wykorzystywana podczas zajęć:

- *Gadżety popkultury. Społeczne życie przedmiotów*, Wiesław Godzic, Maciej Żakowski (red.), WAiP, Warszawa 2007.
- Jenkins H., *Kultura konwergencji. Zderzenie starych i nowych mediów*, WAiP, Warszawa 2006.

- Keen A., *Kult amatora czyli jak Internet niszczy kulturę*, WAiP, Warszawa 2007.
- *Komunikowanie (się) w mediach elektronicznych*, Filiciak M., Ptaszek G. (red.), WAiP, Warszawa 2009.
- Kluszczyński R., *Od web.studies do antropologii nowej wizualności. Współczesne badania nad cyberkulturą*, Kultura Współczesna 1/2005, Warszawa 2005.
- Lessig, L. *Wolna kultura*, Warszawa 2006.
- McLuhan, M. *Wybór tekstów*. Poznań 2001.
- McLuhan M., *Zrozumieć media: przedłużenia człowieka*, Warszawa 2004.
- *Nowe media w komunikacji społecznej w XX wieku*, Hopfinger M. (red.), Oficyna Naukowa, Warszawa 2005.
- *Re: Internet – społeczne aspekty medium. Polskie konteksty i interpretacje*. Łukasz Jonak i in. (red.), WAiP, Warszawa 2006.
- *Remiks. Teorie i praktyki*, red. M. Gulik, P. Kaucz, L. Onaka, Kraków 2011.
- Siwak W., *Sampling jako prowokacja. O kulturze remiksu i cyfrowej kradzieży*, [w:] Kisielewski A. (red.), *Artystów gry z kulturą czyli sztuka jako prowokacja*, Białystok 2009.
- Tapscott D., Williams A., *Wikinomia*, Warszawa 2008.
- Turkle S., *Tożsamość w epoce Internetu*, www.wiw.pl/biblioteka/blaustein_rosinska/01.asp.
- Wytyczne dla dostępności treści internetowych (WCAG) 2.1 https://wcag21.lepszyweb.pl/#toc

A.2. studiowana samodzielnie przez studenta:

- Bard, A., J. Soderqvist, *Netokracja. Nowa elita władzy i życie po kapitalizmie*. Warszawa 2006.
- Barney D., *Społeczeństwo sieci*, Warszawa 2008.
- Baudrillard J., *Wojny w Zatoce nie było*, Warszawa 2006.
- *com.unikowanie w zmieniającym się społeczeństwie,* Niezgoda M., Świątkiewicz-Mośny M., Wagner A. (red)., Kraków 2010.
- De Kerckhove D., *Powłoka kultury. Odkrywanie nowej elektronicznej rzeczywistości*, MIKOM, Warszawa 2001.
- Filiciak M., Ptaszek G., *Komunikowanie (się) w mediach elektronicznych. Język, edukacja, semiotyka*, WAiP, Warszawa 2009.
- Fliciak M., *Wirtualny plac zabaw. Gry sieciowe i przemiany kultury współczesnej*, Warszawa 2006.
- Kluszczyński R., S*połeczeństwo informacyjne. Cyberkultura. Sztuka multimediów*, Kraków 2002.
- Kuligowski W., *Antropologia współczesności. Wiele światów, jedno miejsce*, Kraków 2007, r. 4 *Cyfrowe tożsamości. Badania w cyberterenie*, s. 147- 176.
- Levinson P., *Nowe nowe media*, WAM, Kraków 2010.
- Levinson P., *Telefon komórkowy. Jak zmienił świat najbardziej mobilny ze środków komunikacji*, Warszawa 2006.
- Lisowska-Magdziarz, M., *Media powszednie*. Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2008.
- Toffler, A. *Trzecia fala*, PIW 1986.

B. Literatura uzupełniająca:

- Bauman Z., *44 listy ze świata płynnej rzeczywistości*, Wydawnictwo Literackie, Kraków 2012.
- *Bauman o popkulturze*, Mateusz Halawa, Paulina Wróbel (red.), Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2008, *Nowe media i nieobecność oryginału*, s. 181-185.
- Bolter, J. D., Człowiek Turinga. Kultura Zachodu w wieku komputera, PIW, Warszawa 1990. Burbules, N. C., Retoryka sieci: hiperkultura oraz krytyczny poziom piśmienności, [w:] Andrzej Gwóźdź (red.) *Ekrany piśmienności*, WAiP, Warszawa 2008, s. 119-156.
- Castells M., *Galaktyka Internetu. Refleksje nad Internetem, biznesem i społeczeństwem*, Poznań 2003.
- Castells M., *Społeczeństwo Sieci,* Warszawa 2007, r. 5: *Kultura rzeczywistej wirtualności, integracja komunikacji elektronicznej, koniec masowego odbiorcy i powstanie interaktywnych sieci*, s. 335-380. Celiński P., *Interfejsy mediów cyfrowych – dalsza emancypacja obrazów czy szansa na ich zdetronizowanie?*, „Annales Universitatis Mariae CurieSkłodowska", Sectio K, 2006.
- Celiński P., *Wyzwanie hipertekstu – granice nieograniczonego* [w:] *Estetyka wirtualności*, red. M. Ostrowicki, Kraków 2005, s. 385-398.
- *Fenomen Internetu*, Szewczyk A. (red.), Szczecin 2008.
- Kapralska, Ł., Pactwa B., *Agora czy Hyde park? Internet jako przestrzeń społeczna grup mniejszościowych*, Nomos, Kraków 2010.
- Manovich L., *Język nowych mediów*, WAiP, Warszawa 2006, R. *Czym są nowe media*, s. 79-118, R. *Czym nie są nowe media*, s. 119-138.
- Manovich L., *Baza danych – wywiad B. Stalbauma,* „Magazyn Sztuki" nr 25/2001.
- Mucha. J., *Nie tylko Internet. Nowe media, przyroda i technologie społeczne a praktyki kulturowe*, Nomos, Kraków 2010.
- Negroponte N., *Cyfrowe życie. Jak odnaleźć się w świecie komputerów*, Książka i Wiedza, Warszawa 1997.
- *Od informacji naukowej do technologii społeczeństwa informacyjnego*, Barbara Sosińska-Kalata, Maria Przastek-Samokowa, przy współpracy Andrzeja Skrzypczaka, Warszawa 2005.
- *Pomiędzy realnością i wirtualnością. Internet i nowe technologie w życiu codziennym*, red. A. Kuczyńska, K. Stachura, Gdańsk – Warszawa 2012.
- Rheingold H., *Narzędzia ułatwiające myślenie. Historia i przyszłość metod poszerzania możliwości umysłu,* Warszawa 2003.
- *Społeczeństwo informacyjne i jego technologie*, Barbara Sosińska-Kalata, Katarzyna Materska, Wiesław Gliński (red.), Warszawa 2004.
- *Społeczeństwo informacyjne,* Papińska-Kacperek J. (red.), Warszawa, PWN, 2008.
- *Społeczeństwo informacyjne. Istota. Rozwój. Wyzwania*, Białobłocki T. (red), Warszawa 2006.
- Zawojski P., *Monitory między nami. O byciu razem i osobno w cyberprzestrzeni,* [w:] *Wiek ekranów. Przestrzenie kultury widzenia,* red. A. Gwóźdź, P. Zawojski, Kraków 2002, s. 423-431.
- Zawojski P., *Od obrazów pisma do pisma obrazów*, [w:] *Słowo w kulturze mediów*, red. Z. Suszczyński, Białystok 1999, s. 37-49.

Literatura przedmiotu jest uaktualniana, uzupełniana i dobierana do zajęć według prowadzącego.

Kierunkowe efekty uczenia się	Wiedza

K_W02, K_W04 K_U01, K_U04 K_K04, K_K05	K_W02, K_W04 Student: • zna terminologię z zakresu cyberkultury w ramach nauk o kulturze (K_W02); • ma uporządkowaną wiedzę ogólną dotyczącą zagadnień społecznych, filozoficznych i historycznych tworzących podbudowę dla refleksji o kontekstach użycia technologii informacyjnych (K_W04).
	Umiejętności
	K_U01, K_U04 Student: • potrafi wyszukiwać, analizować, oceniać, selekcjonować i użytkować informację z wykorzystaniem różnych mediów i technologii informacyjnych z poszanowaniem własności intelektualnej oraz zgodnie z zasadami dostępności cyfrowej (K_U01); • potrafi rozpoznać różne rodzaje tekstów kultury oraz przeprowadzić ich analizę i interpretację z zastosowaniem typowych metod badawczych kulturoznawstwa (K_U04).
	Kompetencje społeczne (postawy)
	K_K04, K_K05 Student: • ma świadomość odpowiedzialności za zachowanie dziedzictwa kulturowego i artystycznego (K_K04); • uczestniczy w życiu kulturalnym, korzystając z różnych mediów i form aktywności (K_K05).

Kontakt

helena.draganik@ug.edu.pl