

SYLABUS
DOTYCZY CYKLU KSZTAŁCENIA 2020 - 2023
Rok akademicki 2022/2023

1. PODSTAWOWE INFORMACJE O PRZEDMIOCIE

Nazwa przedmiotu	Media cyfrowe
Kod przedmiotu*	IC1/25
nazwa jednostki prowadzącej kierunek	Kolegium Nauk Humanistycznych
Nazwa jednostki realizującej przedmiot	Instytut Polonistyki i Dziennikarstwa
Kierunek studiów	Dziennikarstwo i Komunikacja Społeczna
Poziom studiów	I stopnia
Profil	Ogólnoakademicki
Forma studiów	Stacjonarne
Rok i semestr/y studiów	Rok 3, semestr 5
Rodzaj przedmiotu	Kierunkowy
Język wykładowy	polski
Koordinator	Dr Jakub Czopek (członek Zespołu Programowego kierunku studiów DiKS)
Imię i nazwisko osoby prowadzącej / osób prowadzących	Dr Michał Żmuda (autor programu) , dr hab. Wojciech Birek, prof. UR, dr Wojciech Maryjka

* -opcjonalnie, zgodnie z ustaleniami w Jednostce

1.1. Formy zajęć dydaktycznych, wymiar godzin i punktów ECTS

Semestr (nr)	Wykł.	Ćw.	Konw.	Lab.	Sem.	ZP	Prakt.	Inne (jakie?)	Liczba pkt. ECTS
5	15	30							2

1.2. Sposób realizacji zajęć

w formie tradycyjnej

zajęcia realizowane z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość (zajęcia prowadzone są w formie zdalnej, jeśli wynika to z aktualnie obowiązujących przepisów).

1.3 Forma zaliczenia przedmiotu (z toku) (egzamin, zaliczenie z oceną, zaliczenie bez oceny)

Egzamin (w), zaliczenie z oceną (ćw).

2. WYMAGANIA WSTĘPNE

Studenci mają podstawową wiedzę o komunikacji i mediach, zdobytą podczas pierwszych dwóch lat studiów.

3. CELE, EFEKTY UCZENIA SIĘ, TREŚCI PROGRAMOWE I STOSOWANE METODY DYDAKTYCZNE

3.1 Cele przedmiotu

C1	Przekazanie wiedzy na temat różnorodnych metod ujmowania i definiowania mediów cyfrowych.
C2	Przekazanie wiedzy o najważniejszych, wybranych zjawiskach związanych z właściwościami i funkcjonowaniem mediów cyfrowych w społeczeństwie i kulturze.

3.2 Efekty uczenia się dla przedmiotu

EK (efekt uczenia się)	Treść efektu uczenia się zdefiniowanego dla przedmiotu	Odniesienie do efektów kierunkowych ¹
EK_01	Absolwent zna naukową terminologię związaną z opisywaniem właściwości mediów cyfrowych oraz zjawisk, które są z tymi mediami powiązane; ma podstawową wiedzę na temat najważniejszych fenomenów mediów cyfrowych, potrafi się również odnieść do wybranych, zaawansowanych zagadnień związanych z tym tematem; potrafi odnieść tę wiedzę do działalności zawodowej.	K_Wo1; K_Wo2; K_Wo4
EK_02	Absolwent potrafi właściwie odnaleźć i wykorzystać rozmaite źródła informacji o mediach cyfrowych, dokonać ich oceny i krytycznej analizy.	K_Uo1
EK_03	Absolwent wykazuje się inicjatywą i pomysłowością.	K_Ko3

3.3 Treści programowe

A. Problematyka wykładu

Treści merytoryczne
<p>Część pierwsza – wprowadzenie do mediów cyfrowych:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Media cyfrowe i ich właściwości – spojrzenia teoretyczne (LevManovich, Janet Murray).2. Hipertekst, interaktywność, symulacja, proceduralność, immersja – podstawowe pojęcia z zakresu nowych mediów. <p>Część druga – media cyfrowe jako przedłużenie człowieka:</p> <ol style="list-style-type: none">3. Marshall McLuhan i jego teoria o „mediach jako przedłużeniu człowieka”.4. Prawa mediów – analiza wybranych artefaktów cyfrowych w kontekście teorii McLuhana. <p>Część trzecia – cybernetyka jako dyskursywne źródło mediów cyfrowych.</p> <ol style="list-style-type: none">5. Cybernetyka jako projekt, jako nauka i jako dyskurs.6. Obecność idei cybernetycznych w wybranych mediach cyfrowych.7. Graficzny interfejs użytkownika i jego związku z cybernetycznym planem.

B. Problematyka ćwiczeń audytoryjnych, konwersatoryjnych, laboratoryjnych, zajęć praktycznych

¹ W przypadku ścieżki kształcenia prowadzącej do uzyskania kwalifikacji nauczycielskich uwzględnić również efekty uczenia się ze standardów kształcenia przygotowującego do wykonywania zawodu nauczyciela.

Treści merytoryczne
<p>Problemy omawiane podczas ćwiczeń podążają za tematami przedstawionymi w trakcie wykładu i są ich praktycznym rozwinięciem:</p> <p>Część pierwsza – wprowadzenie do mediów cyfrowych:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Media cyfrowe i ich właściwości – spojrzenia teoretyczne (LevManovich, Janet Murray). 2. Jak działają: kod cyfrowy i sztuczna inteligencja. <p>Część druga – media cyfrowe jako przedłużenie człowieka:</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. Marshall McLuhan i jego teoria o „mediach jako przedłużeniu człowieka”. 4. Prawa mediów – analiza wybranych artefaktów cyfrowych w kontekście teorii McLuhana. <p>Część trzecia – cybernetyka jako dyskursywne źródło mediów cyfrowych:</p> <ol style="list-style-type: none"> 5. Cybernetyka jako projekt, jako nauka i jako dyskurs. 6. Obecność idei cybernetycznych w wybranych mediach cyfrowych. 7. Graficzny interfejs użytkownika i jego związki z cybernetycznym planem.

3.4 Metody dydaktyczne

Wykład z prezentacją multimedialną, wykład z dyskusją, analiza tekstów z dyskusją, rozwiązywanie problemów, ćwiczenia w grupach.

4. METODY I KRYTERIA OCENY

4.1 Sposoby weryfikacji efektów uczenia się

Symbol efektu	Metody oceny efektów uczenia się (np.: kolokwium, egzamin ustny, egzamin pisemny, projekt, sprawozdanie, obserwacja w trakcie zajęć)	Forma zajęć dydaktycznych (w, ćw, ...)
EK_01	EGZAMIN, KOŁOKWIA WEJŚCIOWE, OBSERWACJA W TRAKCIE ZAJĘĆ	ĆWA, W
EK_02	KOŁOKWIA WEJŚCIOWE, OBSERWACJA W TRAKCIE ZAJĘĆ	ĆWA
EK_03	OBSERWACJA W TRAKCIE ZAJĘĆ	ĆWA

4.2 Warunki zaliczenia przedmiotu (kryteria oceniania)

<p>Wykład:</p> <p>Egzamin. Warunkiem dopuszczenia do egzaminu jest zaliczenie ćwiczeń. Egzamin odbywa się w formie pisemnej lub ustnej (w zależności od ilości studentek i studentów na roku) i porusza tematykę omawianą na zajęciach. Pytania mają charakter otwarty i problemowy; wymagają od uczestników zrozumienia poruszanej tematyki i odnoszenia jej do doświadczeń z zakresu ich codziennej praktyki w mediach cyfrowych.</p> <p>Ocena – procenty podaje w odniesieniu do zakresu prawidłowej (tzn. zgodnej z wiedzą naukową, logiczną i samodzielną) odpowiedzi na zadane pytania: do 40% całości – 2</p>
--

41-59% - 3,0
60-69% - 3,5
70%-79% - 4,0
80-89% - 4,5
90-100% - 5,0

Ćwiczenia:

Pisemne kolokwia wejściowa. Każde kolokwium dotyczy wąskiego zakresu problematycznego z zajęć (zakres wskazuje prowadzący). Kolokwia są zapowiedziane. Odbywają się w ciągu pierwszy 15-20 minut spotkania. Nieobecność na kolokwium oznacza ocenę niedostateczną z danego kolokwium. W przypadku uzasadnionej nieobecności uczestnik kursu może przystąpić do zaliczenia kolokwium. Uczestniczy piszą trzy kolokwia. Za każde kolokwium można otrzymać: 0, 0,25, 0,5, 0,75 lub 1 pkt.

Ocena z kolokwiów na koniec:

1 pkt – 3,0
1,5 pkt. – 3,5
2 pkt. – 4,0
2,5 pkt. – 4,5
3 pkt. – 5,0

Obecność i zaangażowanie w ćwiczenia (dyskusje i prace w grupach) są obowiązkowe. Powtarzający się brak zaangażowania w prace zadane na ćwiczeniach może skutkować obniżeniem oceny o jeden stopień.

5. CAŁKOWITY NAKŁAD PRACY STUDENTA POTRZEBNY DO OSIĄGNIĘCIA ZAŁOŻONYCH EFEKTÓW W GODZINACH ORAZ PUNKTACH ECTS

Forma aktywności	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności
Godziny kontaktowe wynikające z harmonogramu studiów	15 W +30ców
Inne z udziałem nauczyciela akademickiego (udział w konsultacjach, egzaminie)	1
Godziny niekontaktowe – praca własna studenta (przygotowanie do zajęć, zaliczenia/egzaminu, napisanie referatu itp.)	15
SUMA GODZIN	61
SUMARYCZNA LICZBA PUNKTÓW ECTS	2

* Należy uwzględnić, że 1 pkt ECTS odpowiada 25-30 godzin całkowitego nakładu pracy studenta.

6. PRAKTYKI ZAWODOWE W RAMACH PRZEDMIOTU

wymiar godzinowy	
zasady i formy odbywania praktyk	

7. LITERATURA

Literatura podstawowa:

Podręcznik (nie obejmuje wszystkich tematów):

M. Lister, J. Dovey, S. Giddings, I. Grant, K. Kelly, *Nowe media. Wprowadzenie*,

Kraków 2009.

Istotne prace (wybrane fragmenty, które uzupełniają podręcznik):

M. McLuhan, *Zrozumieć media. Przedłużenia człowieka*, Warszawa 2004.

L. Manovich, *Język nowych mediów*, Warszawa 2006.

N. Weiner, *Cybernetyka czyli sterowanie i komunikacja w zwierzęciu i maszynie*, Warszawa 1971.

Anne Friedberg, *Wirtualne okno od Albertiego do Microsoftu*, Warszawa 2013.

Literatura uzupełniająca:

J. D. Bolter, *Przestrzeń pisma. Komputery, hipertekst i remediacja druku*, Kraków-Bydgoszcz 2014.

R. W. Kluszczyński, *Spółeczeństwo informacyjne. Cyberkultura. Sztuka multimedialna*, Kraków 2002.

P. Celiński, *Interfejsy. Cyfrowe technologie w komunikowaniu*, Wrocław 2010.

Akceptacja Kierownika Jednostki lub osoby upoważnionej