

SYLABUS

DOTYCZY CYKLU KSZTAŁCENIA 2023-2025 (skrajne daty)
rok akademicki 2024/2025

1. PODSTAWOWE INFORMACJE O PRZEDMIOCIE

Nazwa przedmiotu	Media cyfrowe w kulturze i komunikacji
Kod przedmiotu*	VIA ₁
nazwa jednostki prowadzącej kierunek	Kolegium Nauk Humanistycznych
Nazwa jednostki realizującej przedmiot	Instytut Polonistyki i Dziennikarstwa
Kierunek studiów	Dziennikarstwo i komunikacja społeczna
Poziom studiów	II stopnia
Profil	Ogólnoakademicki
Forma studiów	stacjonarne
Rok i semestr/y studiów	II rok, semestr 3
Rodzaj przedmiotu	specjalnościowy
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 Wojciech Maryjka, dr Wojciech Birek

* -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
3	15		15						3

1.2. Sposób realizacji zajęć

zajęcia w formie tradycyjnej

zajęcia realizowane z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość (jeśli wynika to z aktualnie obowiązujących przepisów)

1.3 Forma zaliczenia przedmiotu (z toku) (egzamin, zaliczenie z oceną, zaliczenie bez oceny) Egzamin, ZO**2. WYMAGANIA WSTĘPNE**

Znajomość podstawowych zagadnień z wiedzy o mediach cyfrowych i komunikacji.
--

3. CELE, EFEKTY UCZENIA SIĘ, TREŚCI PROGRAMOWE I STOSOWANE METODY DYDAKTYCZNE**3.1 Cele przedmiotu**

C1	Przekazanie wiedzy na temat wybranych aspektów funkcjonowania mediów cyfrowych we współczesnej kulturze.
C2	Wprowadzenie w obszar badań nad mediami cyfrowymi.

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 teorie i naukową terminologię związane z opisywaniem mediów cyfrowych w wybranych kontekstach kulturowych; potrafi się również odnieść do wybranych, zaawansowanych zagadnień związanych z tym tematem; rozumie potrzebę sprawnej komunikacji, jest w stanie klarownie i jasno posługiwać się językiem polskim, aby debatować z innym o skomplikowanych problemach kulturowych.	K_Wo1; K_Wo2; K_Wo7, K_Wo8
EK_02	Potrafi sprawnie wyszukiwać informacje na zadany temat, poddawać je samodzielnej interpretacji i krytyce, umie stworzyć krótkie, ustne formy informacyjne na temat mediów cyfrowych i zaprezentować je przed grupą, wykorzystując przy tym specjalistyczną terminologię, potrafi wykorzystać zgromadzoną wiedzę do ustnej prezentacji najważniejszych zagadnień związanych z kulturowym wymiarem mediów cyfrowych.	K_Uo1; K_Uo2; K_Uo4
EK_03	Wypełnia zobowiązania społeczne.	K_Ko3

3.3 Treści programowe

A. Problematyka wykładów

Treści merytoryczne
<ol style="list-style-type: none"> 1. Media cyfrowe i ich specyfika. Media cyfrowe a kapitalizm. 2. Uwikłanie w kapitalizm: gry cyfrowe i globalne imperia. Teoria imperium i ludokapitalizmu. Wprowadzenie do lektury <i>Gry imperium. Globalny kapitalizm i gry wideo</i>. 3. Kultura gier cyfrowych jako przejaw kapitalizmu kognitywnego. 4. Czym są i jak działają komputerowe algorytmy? 5. Algorytmy i ich rola w kulturze. O przemianach w myśleniu o rzeczywistości, które dokonują się pod wpływem logiki działania komputerów. Wprowadzenie do lektury <i>Władza algorytmów. U źródeł potęgi Google i Facebooka</i>. 6. Kapitalizm nadzoru (<i>surveillance capitalism</i>). Media cyfrowe jako media inwigilacji. Wprowadzenie do teorii Shoshany Zuboff.

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

B. Problematyka konwersatoriów

Treści merytoryczne
Treści ćwiczeń podążają za i rozwijają tematykę wykładu.
1. Wprowadzenie: media cyfrowe jako media kapitalistyczne. Wstępna dyskusja nad miejscem mediów cyfrowych we współczesnej kulturze.
2. Nieprzerwana wydajność, aktywność i praca. Dyskusja nad fragmentami eseju <i>24/7. Późny kapitalizm i koniec snu</i> .
3. Zabawa z kapitalizmem. Gry cyfrowe jako nośniki kapitalistycznych wartości. Dyskusja nad fragmentami książki <i>Gry imperium. Globalny kapitalizm i gry wideo</i> .
4. Algorytmizacja życia i kultury. Dyskusja nad fragmentami książki <i>Władza algorytmów. Źródło potęgi Google i Facebooka</i> .

3.4 Metody dydaktyczne

Wykład z prezentacją multimedialną, dyskusja na temat wybranych zagadnień, praca 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, KOLOKWIA WEJŚCIOWE, OBSERWACJA W TRAKCIE ZAJĘĆ	W, K
EK_02	EGZAMIN, OBSERWACJA W TRAKCIE ZAJĘĆ	K
EK_03	OBSERWACJA W TRAKCIE ZAJĘĆ	K

4.2 Warunki zaliczenia przedmiotu (kryteria oceniania)

Obecność na wykładzie. Aktywny udział w ćwiczeniach: przygotowanie do zajęć i udział w dyskusji, praca w grupie. Zaliczenie kolokwium wejściowych oraz prac tekstowych (newsy pisane w grupach). Egzamin.
--

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	15W + 15CW

Inne z udziałem nauczyciela akademickiego (udział w konsultacjach, egzaminie)	2
Godziny niekontaktowe – praca własna studenta (przygotowanie do zajęć, egzaminu, napisanie referatu itp.)	43
SUMA GODZIN	75
SUMARYCZNA LICZBA PUNKTÓW ECTS	3

* 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:

Nick Dyer-Witheford, Greig de Peuter, *Gry imperium. Globalny kapitalizm i gry wideo*, Toruń 2019.

Jonathan Crary, *24/7. Późny kapitalizm i koniec snu*, Warszawa 2015.

Jan Kreft, *Władza algorytmów. U źródeł potęgi Google i Facebooka*, Kraków 2019.

LITERATURA UZUPEŁNIAJĄCA:

Shoshana Zuboff, *The Age of Surveillance Capitalism: The Fight for a Human Future at the New Frontier of Power*, New York 2019.

Jean-Hervé Lorenzi, Mickaël Berrebi, *Przyszłość naszej wolności. Czy należy rozmontować Google'a... i kilku innych?*, Warszawa 2019.

Akceptacja Kierownika Jednostki lub osoby upoważnionej