

NAZWA PRZEDMIOTU/MODUŁU KSZTAŁCENIA:
Cyberkultura

Kod przedmiotu: GS_5

Rodzaj przedmiotu: kierunkowy

Wydział: Informatyki

Kierunek: Grafika

Poziom studiów: pierwszego stopnia – VI poziom PRK

Profil studiów: praktyczny

Forma studiów: **stacjonarna/niestacjonarna**

Rok: 4

Semestr: 7

Formy zajęć i liczba godzin:

Forma stacjonarna:

wyklady – 15

Forma niestacjonarna:

wyklady – 8

Zajęcia prowadzone są w języku polskim.

Liczba punktów ECTS: 1

Osoby prowadzące:

wykład:

ćwiczenia: –

1. Założenia i cele przedmiotu:

W oparciu o podbudowę klasycznych koncepcji socjologii rozwoju, teorii kultury i socjologii sztuki wyposażenie studentów w wiedzę dotyczącą cyberkultury i cyberprzestrzeni w perspektywie problemów współczesnej sztuki.

2. Określenie przedmiotów wprowadzających wraz z wymaganiami wstępnymi:

Przedmioty wprowadzające to przygotowanie ogólne na poziomie średnim ogólnohumanistycznym.

3. Opis form zajęć

a) Wykłady

• Treści programowe:

1. Prolegomena cyberkultury – C.P.Snow, M.McLuhan i trzeciakultura J.Brockmana.
2. Cyberkultura i cyberprzestrzeń jako samostwarzający się matrix.

3. Ogólny schemat komunikowania H.Lasswella i modele komunikowania od C.Shannona do J.L.Bordewijka, B.van Kama i McQuaila.
4. Mikroinżynieria makrozmian: elektronika i informacja od telefonu Bella do Colossusa i ENIACA.
5. Internet i alternatywne systemy komunikowania: Prestel, Captain, Viditel, Viewtron, Minitel.
6. Język nowych mediów L.Manovicha, wtórna oralność W.Onga i elektroniczna powłoka kultury D.de Kerckhove'a.
7. Shift art, Netart i Arte Ciphra.
8. Interfejsy sztuki i immersyjność kultury: Oculus Gogle VR, HTC Vive Pro i Apple Vison Pro.
9. Cloud computing i ekosystemy kultury: iCloud Drive, Dropbox, GoogleDocs.
10. Społeczeństwo sieciowe M.Castellsa, transhumanizm i obietnica punktu osobliwego R.Kurzweila.
11. Ciało–cielesność–seksualność w cyberkulturze.
12. Sztuka interaktywna, bio–art, hybrydy postmedialne i nie-media.
13. Drugi potop/Deuxième deluge P.Levy: Deep Blue, AlphaGo i Alpha0.
14. Nowe wymiary przemocy symbolicznej: Social media, Darknet, chatGPT i kryptowaluty: fake news, deep fake i zagrożenia tożsamości.
15. Granice AI i ekstraktywizacja wiedzy: noosphere V.Jolera i M.Pasquinellego

Metody dydaktyczne:

- Wykład akademicki wspomagany środkami audiowizualnymi

Forma i warunki zaliczenia:

- Warunkiem zaliczenia jest wysłuchanie wykładu i pozytywne zaliczenie pracy pisemnej

Wykaz literatury podstawowej:

1. M.Castels, Społeczeństwo sieci, Warszawa 2010.
2. N.Heinich, Socjologia sztuki, Warszawa 2010.
3. M.Juda, [red.], Hortus electronicus, Katowice 2019.
4. E.Wójtowicz, Net art, Kraków 2008.
5. P.Zawojski, Cyberkultura. Warszawa 2018

Wykaz literatury uzupełniającej:

1. P.Bourdieu, Reguły sztuki: geneza i struktura pola literackiego, Kraków 2001.
2. A.Gwóźdź, P.Zawojski [red.], Wiek ekranów, Kraków 2002.
3. D.de Kerckhove, Powłoka kultury, Warszawa 1996
4. M.Lister, J.Dovey, e.a., Nowe media, Kraków 2009
5. M.Ostrowicki/Sidey Myoo, Ontoelektronika, Kraków 2013.
6. A.Porczak, Interfejsy sztuki, Kraków 2008.
7. Ł.Trembaczowski [red.], Specyfika formy, czy specyfika treści? Studia z zakresu socjologii sztuki, Katowice 2017.

4. Opis sposobu wyznaczania punktów ECTS

a. forma stacjonarna

Forma zajęć	Formy aktywności studenta	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności
Wykład	Kontakt z nauczycielem	15
	Czytanie wskazanej literatury	4
Ćwiczenia	Kontakt z nauczycielem	-
	Przygotowanie do pracy kontrolnej	-
	Samodzielne rozwiązywanie zadań	-
Konsultacje	Kontakt z nauczycielem	3
Zal./Egzamin	Kontakt z nauczycielem	3

Całkowita ilość godzin aktywności studenta	25
Liczba punktów ECTS dla modułu/przedmiotu	1

b. forma niestacjonarna

Forma zajęć	Formy aktywności studenta	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności
Wykład	Kontakt z nauczycielem	8
	Czytanie wskazanej literatury	11
Ćwiczenia	Kontakt z nauczycielem	-
	Przygotowanie do pracy kontrolnej	-
	Samodzielne rozwiązywanie zadań	-
Konsultacje	Kontakt z nauczycielem	3
Zal./Egzamin	Kontakt z nauczycielem	3

Całkowita ilość godzin aktywności studenta	25
Liczba punktów ECTS dla modułu/przedmiotu	1

5. Wskaźniki sumaryczne

a. forma stacjonarna

- liczba godzin dydaktycznych (tzw. kontaktowych) i liczba punktów ECTS na zajęciach wymagających bezpośredniego udziału nauczycieli akademickich
 - Liczba godzin kontaktowych – 21
 - Liczba punktów ECTS – 0,9
- liczba godzin dydaktycznych (tzw. kontaktowych) i liczba punktów ECTS na zajęciach o charakterze praktycznym.
 - Liczba godzin kontaktowych – 0
 - Liczba punktów ECTS – 0

b. forma niestacjonarna

- a) liczba godzin dydaktycznych (tzw. kontaktowych) i liczba punktów ECTS na zajęciach wymagających bezpośredniego udziału nauczycieli akademickich
- Liczba godzin kontaktowych – 14
 - Liczba punktów ECTS – 0,6
- b) liczba godzin dydaktycznych (tzw. kontaktowych) i liczba punktów ECTS na zajęciach o charakterze praktycznym.
- Liczba godzin kontaktowych – 0
 - Liczba punktów ECTS – 0

5. Zakładane efekty kształcenia

Efekt przedmiotowy (Symbol)	Efekty kształcenia dla przedmiotu	Odniesienie do kierunkowych efektów kształcenia
GS_5_W1	Wie jak wykorzystać zdobytą wiedzę z zakresu cyberkultury w pracy artystycznej i projektowej oraz rozumie konieczność jej gromadzenia i analizowania. Rozumie potrzebę uczenia się przez całe życie.	K_W13, K_K01, K_K03
GS_5_U1	Posiada umiejętność przygotowania prac pisemnych i dotyczących zagadnień z zakresu cyberkultury.	K_U15, K_U16, K_K03

7. Odniesienie efektów kształcenia do form zajęć i sposób oceny osiągnięcia przez studenta efektów kształcenia.

Efekt przedmiotowy (Symbol)	Forma zajęć		Sposób sprawdzenia osiągnięcia efektu
	Wykład	Ćwiczenia	
GS_5_W1	v	–	Zaliczenie pisemne
GS_5_U1	v	–	Zaliczenie pisemne

8. Kryteria uznania osiągnięcia przez studenta efektów kształcenia.

Efekt przedmiotowy (Symbol)	Efekt jest uznawany za osiągnięty, gdy:
GS_5_W1	Poprawnie odpowiada na ponad 50% pytań zaliczenia
GS_5_U1	Poprawnie odpowiada na ponad 50% pytań zaliczenia