

KARTA PRZEDMIOTU

Cykl kształcenia od roku akademickiego 2025/26

I. Dane podstawowe

Nazwa przedmiotu	Kultura cyfrowa
Nazwa przedmiotu w języku angielskim	Digital culture
Kierunek studiów	Dziennikarstwo i komunikacja społeczna
Poziom studiów (I, II, jednolite magisterskie)	II
Forma studiów (stacjonarne, niestacjonarne)	stacjonarne
Dyscyplina	Nauki o komunikacji społecznej i mediach
Język wykładowy	polski

Koordinator przedmiotu/osoba odpowiedzialna	Dr Joanna Szegda
---	------------------

Forma zajęć (<i>katalog zamknięty ze słownika</i>)	Liczba godzin	semestr	Punkty ECTS
wykład	30	IV	0

Wymagania wstępne	brak
-------------------	------

II. Cele kształcenia dla przedmiotu

Zapoznanie studentów z podstawowymi pojęciami i zjawiskami kultury cyfrowej.
Rozwój umiejętności analizy kulturowej nowych mediów i praktyk cyfrowych.
Kształtowanie krytycznej refleksji nad przemianami społecznymi, komunikacyjnymi i artystycznymi w erze cyfrowej.

III. Efekty uczenia się dla przedmiotu wraz z odniesieniem do efektów kierunkowych

Symbol	Opis efektu przedmiotowego	Odniesienie do efektu kierunkowego
WIEDZA		
W_01	Student zna i opisuje zjawiska związane z kulturą cyfrową oraz wpływ mediów cyfrowych na społeczeństwo i kulturę.	K_W04
W_02	Student zna i opisuje dylematy związane z kulturą cyfrową oraz nowymi technologiami.	K_W05
UMIEJĘTNOŚCI		
U_01	Analizować i interpretuje zjawiska kulturowe w kontekście mediów cyfrowych, wyszukuje i krytycznie oceniać źródła dotyczące problematyki kultury cyfrowej.	K_U04

IV. Opis przedmiotu/ treści programowe

<p>Wprowadzenie do zagadnień kultury cyfrowej</p> <p>Media cyfrowe i ich wpływ na społeczeństwo oraz kulturę</p> <p>Społeczności wirtualne i nowe formy komunikacji</p> <p>Konwergencja mediów i kultura remiksu</p> <p>Cyberprzestrzeń jako przestrzeń kulturowa i społeczna</p> <p>Problematyka prywatności i tożsamości w kulturze cyfrowej</p> <p>Sztuka cyfrowa i zjawiska artystyczne w sieci</p> <p>Przyszłość kultury w erze cyfrowej</p>

V. Metody realizacji i weryfikacji efektów uczenia się

Symbol efektu	Metody dydaktyczne <i>(lista wyboru)</i>	Metody weryfikacji <i>(lista wyboru)</i>	Sposoby dokumentacji <i>(lista wyboru)</i>

WIEDZA			
W_01	Wykład konwencjonalny	Zaliczenie	Arkusze ocen
W_02	Wykład konwencjonalny	Zaliczenie	Arkusze ocen
KOMPETENCJE SPOŁECZNE			
U_01	Metody aktywizacyjne	Obserwacja	Arkusze obserwacji

VI. Kryteria oceny, wagi...

100% ocena z zaliczenia pisemnego

- 0 – 50%: niedostateczny
- 51 – 60%: dostateczny
- 61 – 70%: dostateczny plus
- 71 – 80%: dobry
- 81 – 90%: dobry plus
- 91 – 100%: bardzo dobry

VII. Obciążenie pracą studenta

Forma aktywności studenta	Liczba godzin
Liczba godzin kontaktowych z nauczycielem	30
Liczba godzin indywidualnej pracy studenta	20

VIII. Literatura

Literatura podstawowa

Palka, S. E. (Red.). (2021). *Kultura cyfrowa. Antologia współczesnych tekstów*. Poznań, Polska: Wydawnictwo Naukowe UAM.

Strykowski, W. (2020). *Kultura cyfrowa: wprowadzenie*. Łódź, Polska: Wydawnictwo Uniwersytetu

łódzkiego

Literatura uzupełniająca

Burgiel, J. (Red.). (2023). *Transformacje kultury w epoce cyfrowej*. Katowice, Polska: Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego.

Zygmunt, J. (2017). *Kultura mediów cyfrowych*. Warszawa, Polska: Wydawnictwo Naukowe PWN.