

**KARTA PRZEDMIOTU****I. Dane podstawowe**

|  |                          |
|--|--------------------------|
| Nazwa przedmiotu                               | Net art                  |
| Nazwa przedmiotu w języku angielskim           | Net art                  |
| Kierunek studiów                               | humanistyka cyfrowa      |
| Poziom studiów (I, II, jednolite magisterskie) | II stopnia, magisterskie |
| Forma studiów (stacjonarne, niestacjonarne)    | stacjonarne              |
| Dyscyplina                                     | literaturoznawstwo       |
| Język wykładowy                                | polski                   |

|   |                     |
|---|---------------------|
| Koordinator przedmiotu/osoba odpowiedzialna | dr Małgorzata Peroń |
|---|---------------------|

| Forma zajęć( <i>katalog zamknięty ze słownika</i> ) | Liczba godzin | semestr | Punkty ECTS |
|---|---------------|---------|-------------|
| wykład  |               |         | 2           |
| konwersatorium                                      |               |         |             |
| ćwiczenia   |               |         |             |
| laboratorium  |               |         |             |
| warsztaty   | 30            | 2       |             |
| seminarium  |               |         |             |
| proseminarium                                       |               |         |             |
| lektorat  |               |         |             |
| praktyki  |               |         |             |
| zajęcia terenowe                                    |               |         |             |
| pracownia dyplomowa                                 |               |         |             |
| translatorium                                       |               |         |             |
| wizyta studyjna                                     |               |         |             |

|                   |   |
|-------------------|---|
| Wymagania wstępne | Podstawowa wiedza za zakresu analizy i interpretacji tekstu literackiego i artystycznego.<br>Podstawowa umiejętność posługiwania się komputerem (wyszukiwarki internetowe). |
|-------------------|---|

**II. Cele kształcenia dla przedmiotu**

|  |
|--|
| <p>C 1. Wykształcenie umiejętności uważnej, wnikliwej postawy interpretatora zjawisk z zakresu kultury cyfrowej, w tym sztuki net art.</p> <p>C 2. Dostrzeganie w procesie analizy i interpretacji zjawisk z zakresu kultury cyfrowej dominant kształtujących zjawiska cyfrowe oraz specyfikę ich powstawania i odbioru.</p> <p>C 3. Posługiwanie się terminologią dotyczącą zjawisk z zakresu kształtowania i interpretacji kultury cyfrowej.</p> |
|--|

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

| Symbol                       | Opis efektu przedmiotowego   | Odniesienie do efektu kierunkowego |
|------------------------------|--|------------------------------------|
| <b>WIEDZA</b>                |  |                                    |
| W_01                         | Student definiuje wiedzę z zakresu kultury cyfrowej, wskazuje środki wypowiedzi cyfrowej oraz narzędzia służące do jej generowania, sortuje metody analizy różnorodnych tekstów cyfrowych, związanych ze sztukami cyfrowymi. | K_W02                              |
| <b>UMIEJĘTNOŚCI</b>          |  |                                    |
| U_01                         | Student analizuje zdobytą wiedzę do prowadzenia dyskusji na temat zjawisk kultury cyfrowej, gromadzi, selekcjonuje i krytycznie ocenia zdobytą wiedzę oraz skutecznie broni swojego zdania, w tym na forum internetowym.     | K_U04                              |
| U_02                         | Student wyszukuje, selekcjonuje, gromadzi niezbędne do krytycznej oceny zjawiska z zakresu kultury cyfrowej.   | K_U08                              |
| <b>KOMPETENCJE SPOŁECZNE</b> |  |                                    |
| K_01                         | Student przyjmuje odpowiedzialność za samodzielnie rozwiązane problemy poznawcze i praktyczne, w uzasadnionych przypadkach korzysta z pomocy eksperta.   | K-K02                              |

### IV. Opis przedmiotu/ treści programowe

|  |
|--|
| <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Analiza wybranych utworów cyfrowych i cybernetycznych.</li> <li>2. Zjawisko hipertekstu, poezji cyfrowej, net artu, bio arty, sztuki interfesju.</li> <li>3. Nowe modele komunikacyjne w świecie cyfrowym.</li> <li>4. Nowe media wobec komercjalizacji, manipulacji i kreacji.</li> <li>5. Społeczne skutki rewolucji cyfrowej (kompetencje twórcy i odbiorcy).</li> <li>6. Związki sztuki i technologii, zwrot cyfrowy.</li> </ol> |
|--|

### V. Metody realizacji i weryfikacji efektów uczenia się

| Symbol efektu       | Metody dydaktyczne<br><i>(lista wyboru)</i>   | Metody weryfikacji<br><i>(lista wyboru)</i>     | Sposoby dokumentacji<br><i>(lista wyboru)</i> |
|---------------------|---|---|---|
| <b>WIEDZA</b>       |   |   |   |
| W_01                | wykład, praca z tekstem źródłowym, dyskusja   | wypowiedź pisemna                               | praca pisemna                                 |
| <b>UMIEJĘTNOŚCI</b> |   |   |   |
| U_01                | przygotowanie prezentacji multimedialnej na temat wybranego zjawiska z zakresu kultury cyfrowej | prezentacja efektów nabytych umiejętności       | zapisana prezentacja multimedialna            |
| U_02                | metoda problemowa   | udział w pracy w grupie, rozwiązywanie problemu | karta oceny pracy w grupie                    |

|                       |          |            |                  |
|-----------------------|----------|------------|------------------|
|                       |          | badawczego |                  |
| KOMPETENCJE SPOŁECZNE |          |            |                  |
| U_01                  | dyskusja | obserwacja | karta obserwacji |

## VI. Kryteria oceny, wagi...

Warunki uzyskania zaliczenia przedmiotu:

20% - Aktywność na zajęciach

20% - Frekwencja na zajęciach (dopuszczalne dwie usprawiedliwione nieobecności na zajęciach)

30% - Zaliczenie zadań wykonywanych podczas zajęć – wyszukiwanie, gromadzenie i analizowanie materiałów cyfrowych

30% - Przygotowanie prezentacji multimedialnej, opisującej wybrane zjawisko z zakresu kultury cyfrowej. Praca wraz z dołączoną bibliografią powinna być zaprezentowana podczas zajęć. Praca musi mieć charakter oryginalny, piszący zaś szanuje przepisy prawa autorskiego

Kryteria oceny:

Ocena bardzo dobra: 91% - 100%

Ocena dobra: 71% - 90%

Ocena dostateczna 54% - 70%

Ocena niedostateczna równe lub mniejsze 55%

## VII. Obciążenie pracą studenta

| Forma aktywności studenta                  | Liczba godzin |
|--|---------------|
| Liczba godzin kontaktowych z nauczycielem  | <b>30</b>     |
| Liczba godzin indywidualnej pracy studenta | <b>30</b>     |

## VIII. Literatura

|  |
|--|
| Literatura podstawowa  |
| E. Bedyk, M. Filipiak, J. Hofmokol i inni, <i>Kultura 2.0. Wyzwania cyfrowej przyszłości</i> , Kraków 2007 [wersja cyfrowa]  |
| U. Pawlicka, <i>(Polska) poezja cybernetyczna. Kontekst i charakterystyka</i> , Warszawa 2012.   |
| <i>Technokultura: transhumanizm i sztuka cyfrowa</i> , red. D. Gałuszka, G. Ptaszek, D. Żychowska-Skiba, 2016 [wersja cyfrowa]   |
| J. Sroka, <i>Obrazkowe memy internetowe</i> , Warszawa 2015.   |
| E. Wojtowicz, <i>Net art</i> , Kraków 2008.  |
| Literatura uzupełniająca   |
| I. Burkacka, <i>Intertekstualność współczesnej kultury. Memy a teksty kultury</i> , „Poznańskie Spotkania Językoznawcze. Poznań Linguistic Forum” 2016, nr 32, s. 75-91. |
| M. Kamińska, <i>Nieczne memy. Dwanaście wykładów o kulturze Internetu</i> , Poznań 2011.   |

M. McLuhan, *Wybór tekstów*, Poznań 2001.

M. Sieńko, *Demotywatory. Graficzne makra w komunikacji i kulturze*, w: *Komunikowanie (się) w mediach elektronicznych*, red. M. Filiciak, G. Ptaszek, Warszawa 2009, s. 127–145.

A. Warnke, *Literatura w czasach HTML-u*, culture.pl [wersja cyfrowa]

*Współczesne media. Język mediów*, red. I. Hofman, D. Kępa-Figura, Lublin 2013.