

KARTA PRZEDMIOTU

Cykl kształcenia od roku akademickiego: 2022/2023

I. Dane podstawowe

Nazwa przedmiotu	Internet (seminarium)
Nazwa przedmiotu w języku angielskim	The Web (seminar)
Kierunek studiów	humanistyka cyfrowa
Poziom studiów (I, II, jednolite magisterskie)	II stopnia, magisterskie
Forma studiów (stacjonarne, niestacjonarne)	stacjonarne
Dyscyplina	literaturoznawstwo
Język wykładowy	język polski

Koordinator przedmiotu/osoba odpowiedzialna	dr hab. Lech Giemza, prof. KUL
---	--------------------------------

Forma zajęć (<i>katalog zamknięty ze słownika</i>)	Liczba godzin	semestr	Punkty ECTS
wykład			5 +5
konwersatorium			
ćwiczenia			
laboratorium			
warsztaty			
seminarium	30+30	1 i 2	
proseminarium			
lektorat			
praktyki			
zajęcia terenowe			
pracownia dyplomowa			
translatorium			
wizyta studyjna			

Wymagania wstępne	Student ma podstawową wiedzę o pracy naukowej. Umie analitycznie myśleć, potrafi jasno i precyzyjnie wyrażać swoje myśli.
-------------------	---

II. Cele kształcenia dla przedmiotu

C1. Celem zajęć jest przekazanie studentowi kompetencji, w połączeniu z adekwatną wiedzą teoretyczną, umożliwiających mu samodzielne działania badawcze.
--

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

Symbol	Opis efektu przedmiotowego	Odniesienie do efektu kierunkowego
WIEDZA		
W_01	Student rozumie specyfikę zagadnień związanych z internetem, a także metodologią badań internetu.	K_W01
W_02	Student znajduje i porządkuje materiały zdobyte podczas kwerend internetowych.	K_W04
W_03	Student rozumie podstawy prawa autorskiego w cyberprzestrzeni, charakteryzuje prawne i etyczne uwarunkowania związane z pracą w środowisku internetowym.	K_W05
UMIĘTNOŚCI		
U_01	Student stosuje dyskurs naukowy dotyczący zjawisk związanych z cyberprzestrzenią.	K_U01
U_03	Student posługuje się w stopniu komunikatywnym terminologią w języku obcym na poziomie B2+ związaną z kulturą cyfrową, w piśmie i w mowie.	K_U06
U_04	Student korzysta z internetu do planowania ścieżki własnego rozwoju, współpracuje z innymi podczas procesu uczenia się innych osób, korzystając z narzędzi internetowych.	K_U07
KOMPETENCJE SPOŁECZNE		
K_01	Student dba o kształtowanie cyberprzestrzeni jako przestrzeni kultury.	K_K04

IV. Opis przedmiotu/ treści programowe

<ol style="list-style-type: none"> 1. Kulturowa i edukacyjna rola Internetu. 2. Charakterystyka użytkownika sieci - „cyfrowego tubylca”. 3. Formy współistnienia literatury i sieci. 4. Obraz w cyberprzestrzeni. 5. Fotografia w cyberprzestrzeni – nie tylko Instagram. 6. Infoetyka. 5. Wyzwania antropologiczne doby Internetu, 6. Internet wobec przemian społecznych, 7. Blogosfera jako nowy model komunikacji, 9. Media społecznościowe a funkcjonowanie kultury. 10. Selfie jako przejaw autoprezentacji i autokreacji. 11. Różne odcienie cyberprzestrzeni.

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	Dyskusja	Obserwacja	Praca magisterska
W_02	dyskusja	obserwacja	Praca magisterska
W_03	dyskusja	obserwacja	Praca magisterska
UMIĘTNOŚCI			

U_01	Praca badawcza pod kierunkiem	Obserwacja, komentarz	Praca magisterska
U_02	Praca badawcza pod kierunkiem	Obserwacja, komentarz	Praca magisterska
U_03	Praca badawcza pod kierunkiem	Obserwacja, komentarz	Praca magisterska
U_04	Praca badawcza pod kierunkiem	Obserwacja, komentarz	Praca magisterska
KOMPETENCJE SPOŁECZNE			
K_01	Rozmowa	Obserwacja	Praca magisterska

VI. Kryteria oceny, wagi...

40% - Aktywność w czasie zajęć

60% - Zatwierdzony pierwszy rozdział pracy magisterskiej, zajęcia kończą się zaliczeniem.

VII. Obciążenie pracą studenta

Forma aktywności studenta	Liczba godzin
Liczba godzin kontaktowych z nauczycielem	Semestr 1 – 30 h + semestr 2 – 30 h
Liczba godzin indywidualnej pracy studenta	Semestr 1 – 100 h + semestr 2 – 100 h

VIII. Literatura

Literatura podstawowa
Filiciak M., <i>Wirtualny plac zabaw: gry sieciowe i przemiany kultury współczesnej</i> , Warszawa 2006.
Boć J., <i>Jak pisać pracę magisterską</i> , Wrocław 2006.
Lessig L., <i>Remiks. Aby sztuka i biznes rozkwitły w hybrydowej gospodarce</i> , tłum. R. Próchniak, Warszawa 2009.
Manovich L., <i>Język nowych mediów</i> , tłum. P. Cypriański, Warszawa 2006.
Marecki P., <i>Gatunki cyfrowe: instrukcja obsługi</i> , Kraków 2018.
Szymak K., <i>Fotografia internetowa nośnikiem wartości moralnych i społecznych</i> , Katowice 2019.
<i>Obrazy w sieci: socjologia i antropologia ikonosfery Internetu</i> , red. T. Ferenc, K. Olechnicki, Toruń 2008.
Biegaj P., <i>Postulaty infoetyki. Infoetyka jako prawo miłości dla współczesnej mediosefery</i> , „Studia Socialia Cracoviensia” 2013, nr 2, s. 61-70.
Dąbrowska I., <i>Deepfake – nowy wymiar internetowej manipulacji</i> , „Zarządzanie Mediami” 2020, t. 8, s. 89-101.
Popiołek M., <i>Czy można żyć bez Facebooka? Rola serwisów społecznościowych w sieciowym społeczeństwie informacyjnym</i> , Kraków 2018.
Sekula A., <i>Społeczne użycia fotografii</i> , przeł. K. Pijarski, Warszawa 2010.
Literatura uzupełniająca
<i>Paradoksy internetu: konteksty społeczno-kulturowe</i> , red. M. Szpunar, Toruń 2011.
<i>Sieć pamięci: cyfrowe postaci pamięci społecznej</i> , red. A. Fiń, Ł. Kaprańska, Kraków 2015.