

KARTA PRZEDMIOTU

Cykl kształcenia od roku akademickiego: 2022/2023

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. 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. Dostrzegania 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
WIEDZA		
W_01	Student wskazuje środki wypowiedzi cyfrowej oraz narzędzia służące do jej generowania, stosuje metody analizy różnorodnych tekstów cyfrowych, związanych ze sztukami cyfrowymi.	K_W02
UMIEJĘTNOŚCI		
U_01	Student wykorzystuje zdobytą wiedzę do prowadzenia dyskusji na temat zjawisk kultury cyfrowej, gromadzi, selekcjonuje i krytycznie ocenia zdobytą wiedzę oraz skutecznie broni swoją opinię, w tym na forum internetowym	K_U04
U_02	Student wyszukuje, selekcjonuje, gromadzi niezbędne do krytycznej oceny zjawisk informacje z zakresu kultury cyfrowej.	K_U08
KOMPETENCJE SPOŁECZNE		
K_01	Student wyraża chęć do samodzielnego rozwiązywania problemów poznawczych i praktycznych związanych z net artem, a w uzasadnionych przypadkach z pomocą eksperta.	K-K02

IV. Opis przedmiotu/ treści programowe

1. Analiza wybranych utworów cyfrowych i cybernetycznych.
2. Zjawisko hipertekstu, poezji cyfrowej, net artu, bio artu, sztuki interfesju.
3. Nowe modele komunikacyjne w świecie cyfrowym.
4. Nowe media wobec komercjalizacji, manipulacji i kreacji.
5. Społeczne skutki rewolucji cyfrowej (kompetencje twórcy i odbiorcy).
6. Związki sztuki i technologii, zwrot cyfrowy.

V. Metody realizacji 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, praca z tekstem źródłowym, dyskusja	wypowiedź pisemna	praca pisemna
UMIEJĘTNOŚCI			
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 badawczego	karta oceny pracy w grupie
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	30
Liczba godzin indywidualnej pracy studenta	30

VIII. Literatura

Literatura podstawowa
Bendyk E., Filipiak M., Hofmokol J.i inni, <i>Kultura 2.0. Wyzwania cyfrowej przyszłości</i> , Kraków 2007. Pawlicka U., <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 . Sroka J., <i>Obrazkowe memy internetowe</i> , Warszawa 2015. Wojtowicz E., <i>Net art</i> , Kraków 2008.
Literatura uzupełniająca
Burkacka I., <i>Intertekstualność współczesnej kultury. Memy a teksty kultury</i> , „Poznańskie Spotkania Językoznawcze. Poznań Linguistic Forum” 2016, nr 32, s. 75-91. Kamińska M., <i>Nieczne memy. Dwanaście wykładów o kulturze Internetu</i> , Poznań 2011. McLuhan M., <i>Wybór tekstów</i> , przeł. K. Jakubowicz, Poznań 2001. Sieńko M., <i>Demotywatory. Graficzne makra w komunikacji i kulturze</i> , [w:] <i>Komunikowanie (się) w mediach elektronicznych</i> , red. M. Filiciak, G. Ptaszek, Warszawa 2009, s. 127–145. Warnke A., <i>Literatura w czasach HTML-u</i> , culture.pl [wersja cyfrowa] <i>Współczesne media. Język mediów</i> , red. I. Hofman, D. Kępa-Figura, Lublin 2013.