



UNIwersYTET
IM. ADAMA MICKIEWICZA
W POZNANIU

Humanistyka i media

Sylabus zajęć

Informacje podstawowe

Kierunek studiów Kulturoznawstwo		Cykl dydaktyczny 2023/24	
Specjalność -		Kod zajęć 20KLTS.28K.04518.23	
Jednostka organizacyjna Wydział Antropologii i Kulturoznawstwa		Języki wykładowe polski	
Poziom studiów studia drugiego stopnia		Obligatoryjność Obowiązkowy w module	
Forma studiów studia stacjonarne		Blok zajęciowy Przedmioty kierunkowe	
Profil studiów profil ogólnoakademicki			
Koordynator zajęć	Aleksandra Biniewicz		
Prowadzący zajęcia	Aleksandra Biniewicz		
Okres Semestr 4	Forma zajęć / liczba godzin / forma zaliczenia • Laboratorium: 30, Zaliczenie z oceną		Liczba punktów ECTS 3

Cele kształcenia dla zajęć

Kod	Cel
C1	zapoznanie studentów i studentek z koncepcjami teoretycznymi oraz aktualnymi podejściami metodologicznymi w humanistyce wykorzystującej technologie cyfrowe do badania współczesnych zjawisk kulturowych
C2	zapoznanie studentów i studentek z aktualną problematyką w zakresie wiedzy o mediach w perspektywie kulturoznawczej
C3	zaznajomienie studentów i studentek ze zmianami zachodzącymi w procesie wytwarzania i dystrybucji wiedzy naukowej za sprawą wykorzystania technologii cyfrowych
C4	przygotowanie studentów i studentek do prowadzenia własnych badań i uczestnictwa w projektach kulturalnych wykorzystujących technologie cyfrowe
C5	przygotowanie studentów i studentek do rozpoznawania i interpretowania medialnie zapośredniczonych zjawisk kulturowych

Wymagania wstępne

brak

Efekty uczenia się dla zajęć

Kod	Efekty uczenia się dla zajęć w zakresie	Efekty uczenia się dla kierunku	Metody weryfikacji osiągnięcia efektów uczenia się dla zajęć
Wiedzy - Student/ka:			
W1	zna i rozumie teoretyczne koncepcje oraz interdyscyplinarne nurty w humanistyce wykorzystującej technologie cyfrowe	KLT_K2_W01, KLT_K2_W02, KLT_K2_W09	Projekt, Prezentacja multimedialna
W2	rozumie w jaki sposób technologie cyfrowe wpływają na kształt i przebieg procesu badawczego oraz dystrybucję wyników badań	KLT_K2_W05, KLT_K2_W09	Projekt, Prezentacja multimedialna
W3	zna narzędzia terminologiczne i koncepcyjne, które potrafi wykorzystać do rozpoznania, analizowania i interpretowania zmian zachodzących we współczesnym życiu kulturalnym zdominowanym obecnością i wykorzystaniem technologii cyfrowych.	KLT_K2_W01, KLT_K2_W02, KLT_K2_W05, KLT_K2_W09	Projekt, Prezentacja multimedialna
Umiejętności - Student/ka:			
U1	potrafi wykorzystać różne sposoby prezentacji i upowszechniania wyników badań za pomocą technologii cyfrowych	KLT_K2_U09	Projekt, Prezentacja multimedialna
U2	potrafi twórczo wykorzystać wiedzę o kulturze i technologiach cyfrowych w projektach kulturalnych i pracy badawczej	KLT_K2_U07, KLT_K2_U09	Projekt, Prezentacja multimedialna
U3	potrafi rozpoznać, analizować i interpretować współczesne praktyki społeczne z pogranicza nauki, sztuki i technologii	KLT_K2_U01, KLT_K2_U09	Projekt, Prezentacja multimedialna
Kompetencji społecznych - Student/ka:			

Kod	Efekty uczenia się dla zajęć w zakresie	Efekty uczenia się dla kierunku	Metody weryfikacji osiągnięcia efektów uczenia się dla zajęć
K1	jest w stanie uczestniczyć w debacie publicznej dotyczącej wykorzystania technologii cyfrowych w praktykach kulturowych, zajmując krytyczne stanowisko i formułując własne opinie	KLT_K2_K10	Projekt, Prezentacja multimedialna

Treści programowe dla zajęć

Lp.	Treści programowe dla zajęć	Efekty uczenia się dla zajęć	Formy zajęć
1.	Technologiczne rozumienie humanistyki i humanistyczne rozumienie technologii. Perspektywa historyczna	W1, W3	Laboratorium
2.	Wybrane interdyscyplinarne perspektywy badawcze (np. software studies, analityka kulturowa)	W1, W2, U1, U3	Laboratorium
3.	(Nowe) media i poza nowe media (rozważania terminologiczne) – przeszłość i przyszłość badań nad mediami	W1, W2, K1	Laboratorium
4.	Technologie cyfrowe w badaniach. Nowe techniki badawcze (Znaczenie i wykorzystanie danych w badaniach kulturowych, prezentacji i upowszechnianiu ich wyników)	W2, W3, U1, U2, K1	Laboratorium
5.	Zwrot partycypacyjny i demokratyzacja wiedzy. O Projektach z pogranicza nauki, sztuki i technologii (sztuki nowych mediów) (Technologie cyfrowe w społeczeństwie współpracy)	W3, U2, U3, K1	Laboratorium

Informacje dodatkowe

Forma zajęć	Metody i formy prowadzenia zajęć
Laboratorium	Wykład z prezentacją multimedialną wybranych zagadnień, Wykład konwersatoryjny, Dyskusja, Praca z tekstem, Uczenie problemowe (Problem-based learning), Metoda warsztatowa, Metoda projektu, Demonstracje dźwiękowe i/lub video, Metoda aktywizująca - "burza mózgów", Metoda aktywizująca - konstruowanie "map myśli", Praca w grupach

Forma zajęć	Warunki zaliczenia zajęć
Laboratorium	Studenci i studentki na zaliczenie zajęć pracują grupowo nad projektem, który przedstawiają za pomocą prezentacji multimedialnej na ostatnich zajęciach w semestrze. Za każdy element pracy zaliczeniowej (prezentacja, wystąpienie - podział pracy, obecność oraz merytoryczna strona projektu) przyznawane są punkty. Szczegółowy opis przypisywania punktów poszczególnym elementom pracy zostanie omówiony ze student(k)ami na pierwszych zajęciach w semestrze (jest bowiem uzależniony od projektu realizowanego w danym roku akademickim). Punkty przekładają się odpowiednio na procenty, które wyznaczają oceny: 92-100% - bardzo dobry (bdb; 5,0) 86-90% - dobry plus (+db; 4,5) 75-85% - dobry (db; 4,0) 70-74% - dostateczny plus (+dst; 3,5) 60-69% - dostateczny (dst; 3,0) > 60% niedostateczny (ndst; 2,0)

Literatura

Obowiązkowa

1. Bielak T., Ptaszek G. (red.), Media.pl. Badania nad mediami w Polsce, Wydawnictwo Libron – Filip Lohner, Kraków 2016.
2. Jemielniak D., Przeglądnińska A., Społeczeństwo współpracy, Wydawnictwo Naukowe Scholar, Warszawa 2020.
3. Jemielniak D., Socjologia internetu, Wydawnictwo Naukowe Scholar, Warszawa 2019.
4. Jenkins H. Rozprzestrzenialne media. Jak powstają wartości i znaczenia w usieciowionej kulturze, Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego, Łódź 2018.
5. Manovich L., Język nowych mediów, Wydawnictwo Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2006.
6. Radomski A., Analitka kulturowa - nowy paradygmat badań w humanistyce, w: "Kultura Współczesna" nr 3(115)/2021.
7. Wiener N., Cybernetyka i społeczeństwo, Książka i Wiedza, Warszawa 1960.
8. Jenkins H., Kultura konwergencji. Zderzenie starych i nowych mediów, Wydawnictwo Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2007.

Dodatkowa

1. Hay J., Couldry, N., Rethinking Convergence/Culture, w: "Cultural Studies" (2011), s. 473-486.
2. Fuller M. (ed.), Software Studies. A Lexicon, The MIT Press, Cambridge-London 2008.
3. Berry M.D., The computational turn: Thinking about the digital humanities, w: "Culture Machine" (12) 2011, <https://people.cs.vt.edu/~kafura/CS6604/Papers/Digital-Humanities.pdf>, dostęp: styczeń 2022.
4. Manovich L., The Cultural Analytics, The MIT Press, Cambridge-London 2020.
5. Schnapp, J., Presner, P., Digital Humanities Manifesto 2.0, http://www.humanitiesblast.com/manifesto/Manifesto_V2.pdf, dostęp: styczeń 2022.
6. Radomski, A., Humanistyka w świecie Informacjonalizmu, Wydawnictwo E-naukowiec, Lublin, 2014.

Nakład pracy studenta i punkty ECTS

Rodzaje zajęć studenta	Średnia liczba godzin* przeznaczonych na zrealizowane rodzaje zajęć
Laboratorium	30
Czytanie wskazanej literatury	20

Przygotowanie prezentacji multimedialnej	5
Przygotowanie projektu	25
Przygotowanie do zajęć	10
Łączny nakład pracy studenta	Liczba godzin 90
Liczba punktów ECTS	ECTS 3

* godzina (lekcyjna) oznacza 45 minut

Efekty uczenia się dla kierunku

Kod	Treść
KLT_K2_K10	Absolwent/ka jest gotów/gotowa do aktywnego uczestnictwa w debacie publicznej, dotyczącej znaczenia i wpływu przekazów i praktyk medialnych na współczesne życie społeczne i kulturę, formułując własne, krytyczne stanowiska i opinie
KLT_K2_U01	Absolwent/ka potrafi integrować, krytycznie interpretować i twórczo wykorzystywać ujęcia teoretyczne i podejścia badawcze właściwe dla kulturoznawstwa w nietypowych sytuacjach profesjonalnych
KLT_K2_U07	Absolwent/ka potrafi twórczo wykorzystywać nowe technologie audiowizualne i multimedia w innowacyjnych projektach kulturalnych
KLT_K2_U09	Absolwent/ka potrafi w sposób pogłębiony analizować prace innych autorów, dokonywać syntez różnych idei i poglądów, dobierać metody i konstruować narzędzia badawcze, opracowywać i prezentować wyniki, pozwalające na rozwiązywanie także nietypowych problemów z zakresu wiedzy o mediach
KLT_K2_W01	Absolwent/ka zna i rozumie w pogłębionym stopniu teoretyczne koncepcje kultury, które stosuje w perspektywie interdyscyplinarnej
KLT_K2_W02	Absolwent/ka zna i rozumie terminologię oraz koncepcje, dotyczące relacji i procesów zachodzących w kulturze, którą potrafi zastosować do opisu praktyk kulturowych
KLT_K2_W05	Absolwent/ka zna i rozumie aktualne orientacje metodologiczne we współczesnej humanistyce, których osiągnięcia potrafi aplikować do badań nad kulturą
KLT_K2_W09	Absolwent/ka zna i rozumie w pogłębiony sposób problematykę (obejmującą terminologię, teorie i metodologię) z zakresu wiedzy o mediach, którą potrafi twórczo wykorzystywać i samodzielnie aktualizować