

SYLABUS – OPIS ZAJĘĆ/PRZEDMIOTU

I. Informacje ogólne

1. Nazwa zajęć/przedmiotu: Media lab w perspektywie kulturoznawczej
2. Kod zajęć/przedmiotu: 20-KUDU-MEL
3. Rodzaj zajęć/przedmiotu (obowiązkowy lub fakultatywny): obowiązkowy
4. Kierunek studiów: kulturoznawstwo
5. Poziom studiów (I lub II stopień, jednolite studia magisterskie): II
6. Profil studiów (ogólnoakademicki / praktyczny): ogólnoakademicki
7. Rok studiów (jeśli obowiązuje): II
8. Rodzaje zajęć i liczba godzin (np.: 15 h W, 30 h ĆW): 30 h lab
9. Liczba punktów ECTS: 3
10. Imię, nazwisko, tytuł / stopień naukowy, adres e-mail prowadzącego zajęcia: Rafał Ilnicki, dr, rafal.i@amu.edu.pl
11. Język wykładowy: polski
12. Zajęcia / przedmiot prowadzone zdalnie (e-learning) (tak [częściowo/w całości] / nie): nie

II. Informacje szczegółowe

1. Cele zajęć/przedmiotu:

C1: Zapoznanie uczestników z ideą medialabu.

C2: Prezentacja przykładów działań medialabowych w Polsce i na świecie.

C3: Zajęcia służą wypracowaniu technicznych i interpersonalnych umiejętności grupowej pracy nad synergicznymi projektami wykorzystującymi nowe media i technologie.

2. Wymagania wstępne w zakresie wiedzy, umiejętności oraz kompetencji społecznych (jeśli obowiązują):

3. Efekty uczenia się (EU) dla zajęć i odniesienie do efektów uczenia się (EK) dla kierunku studiów:

Symbol EU dla zajęć/przedmiotu	Po zakończeniu zajęć i potwierdzeniu osiągnięcia EU student/ka:	Symbole EK dla kierunku studiów
1.20-KUDU-MEL	Student zna i rozumie specyfikę metodologiczną oraz aktualne kierunki w badaniach historyczno-kulturowych	K_W04
2.20-KUDU-MEL	Student zna i rozumie ogólną problematykę (obejmującą terminologię, teorie i metodologię) z zakresu wiedzy o mediach, którą potrafi twórczo wykorzystywać i samodzielnie aktualizować	K_W09
3.20-KUDU-MEL	Student potrafi samodzielnie przeprowadzać badania nad sformułowanym przez siebie problemem na etapach: doboru metod i narzędzi badawczych oraz opracowania i prezentacji wyników	K_U03
4.20- KUDU-MEL	Student potrafi twórczo wykorzystywać nowe technologie audiowizualne i multimedia w innowacyjnych projektach kulturalnych	K_U07
5.20-KUDU-MEL	Student ma kompetencję aktywnego przyczyniania się do rozwoju nowych form komunikacji kulturowej (w tym medialnej), niezbędnych do realizacji twórczych projektów kulturalnych	K_K07
6.20-KUDU-MEL	Student ma zdolność aktywnego rozwijania własnych kompetencji profesjonalnych i korzystania z różnych form	K_K08

	podnoszenia kwalifikacji w formalnym i pozaformalnym systemie kształcenia oraz w życiu zawodowym	
--	--	--

4. Treści programowe zapewniające uzyskanie efektów uczenia się (EU) z odniesieniem do odpowiednich efektów uczenia się (EU) dla zajęć/przedmiotu

Treści programowe dla zajęć/przedmiotu:	Symbol EU dla zajęć/przedmiotu
1. Idea medialabu i jego miejsce w kulturze współczesnej	1.20-KUDU-MEL 2.20-KUDU-MEL
2. Kompetencje medialne oraz idea współpracy	1.20-KUDU-MEL 1.20-KUDU-MEL
3. Medialaby w na świecie	1.20-KUDU-MEL
4. Medialaby w Polsce	1.20-KUDU-MEL
5. Podstawowy dostęp do kultury poprzez oprogramowanie i programowanie-użytkowanie jako podstawowa kompetencja medialna	1.20-KUDU-MEL
6. Przygotowanie projektu	1.20-KUDU-MEL 3.20-KUDU-MEL 4.20-KUDU-MEL 5.20-KUDU-MEL 6.20-KUDU-MEL
7. Przygotowanie projektu i dyskusja w grupach nad projektem	1.20-KUDU-MEL 3.20-KUDU-MEL 4.20-KUDU-MEL 5.20-KUDU-MEL
8. Dyskusja podsumowująca ideę i praktykę medialabu	1. 20-KUDU-MEL 3. 20-KUDU-MEL 4. 20-KUDU-MEL

5. Zalecana literatura:

Medialab. Instrukcja obsługi, red. (M. Filiciak, A. Tarkowski, A. Jałosińska), Chrzelice 2011.

Ręce ubrudzone kodem. Dziś ideologia to dane mówi Alexander R. Galloway w rozmowie z Mateuszem Halawą, Kultura Popularna, 4/2008.

A.R. Galloway, Język chce, żeby go nie dostrzegać, Kultura Popularna, 4/2008.

R. Ilnicki, Od programu komputerowego do kultury jako programu. Perspektywa studiów nad oprogramowaniem (software studies), Media, Kultura, Społeczeństwo, Numer 1 (6) (2011) s. 164, 27-39.

III. Informacje dodatkowe

1. Metody i formy prowadzenia zajęć umożliwiające osiągnięcie założonych EU (proszę wskazać z proponowanych metod właściwe dla opisywanych zajęć lub/i zaproponować inne)

Metody i formy prowadzenia zajęć	X
Wykład z prezentacją multimedialną wybranych zagadnień	
Wykład konwersatoryjny	
Wykład problemowy	
Dyskusja	x
Praca z tekstem	
Metoda analizy przypadków	x
Uczenie problemowe (Problem-based learning)	x
Gra dydaktyczna/symulacyjna	
Rozwiązywanie zadań (np.: obliczeniowych, artystycznych, praktycznych)	
Metoda ćwiczeniowa	
Metoda laboratoryjna	x
Metoda badawcza (dociekania naukowego)	
Metoda warsztatowa	
Metoda projektu	
Pokaz i obserwacja	
Demonstracje dźwiękowe i/lub video	
Metody aktywizujące (np.: „burza mózgów”, technika analizy SWOT, technika drzewka decyzyjnego, metoda „kuli śniegowej”, konstruowanie „map myśli”)	
Praca w grupach	
Inne (jakie?) -	
...	

2. Sposoby oceniania stopnia osiągnięcia EU (proszę wskazać z proponowanych sposobów właściwe dla danego EU lub/i zaproponować inne)

Sposoby oceniania	Symbole EU dla zajęć/przedmiotu					
	1. 20- KUD U- MEL	2. 20- KUD U- MEL	3. 20- KUD U- MEL	4. 20- KUD U- MEL	5. 20- KUD U- MEL	6. 20- KUD U- MEL
Egzamin pisemny						
Egzamin ustny						
Egzamin z „otwartą książką”						
Kolokwium pisemne						
Kolokwium ustne						
Test						
Projekt	x	x	x	x	x	x
Esej						
Raport						
Prezentacja multimedialna						
Egzamin praktyczny (obserwacja wykonawstwa)						
Portfolio						
Inne (jakie?) -						
...						

3. Nakład pracy studenta i punkty ECTS

Forma aktywności		Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności
Godziny zajęć (wg planu studiów) z nauczycielem		30
Praca własna studenta*	Przygotowanie do zajęć	
	Czytanie wskazanej literatury	10
	Przygotowanie pracy pisemnej, raportu, prezentacji, demonstracji, itp.	
	Przygotowanie projektu	50
	Przygotowanie pracy semestralnej	
	Przygotowanie do egzaminu / zaliczenia	
	Inne (jakie?) -	
...		
SUMA GODZIN		90
LICZBA PUNKTÓW ECTS DLA ZAJĘĆ/PRZEDMIOTU		3

* proszę wskazać z proponowanych przykładów pracy własnej studenta właściwe dla opisywanych zajęć lub/i zaproponować inne

4. Kryteria oceniania wg skali stosowanej w UAM:

bardzo dobry (bdb; 5,0): student w bardzo dobrym stopniu opanował zagadnienia poruszane na laboratorium.

dobry plus (+db; 4,5): student w stopniu dobrym z plusem opanował zagadnienia poruszane na laboratorium.

dobry (db; 4,0): student w stopniu dobrym opanował zagadnienia poruszane na laboratorium.

dostateczny plus (+dst; 3,5): student w stopniu dostatecznym opanował zagadnienia poruszane na laboratorium.

dostateczny (dst; 3,0): student w stopniu dostatecznym z plusem opanował zagadnienia poruszane na laboratorium.

niedostateczny (ndst; 2,0): student w stopniu niedostatecznym opanował zagadnienia poruszane na laboratorium.

*Na formę zaliczenia przedmiotu składają się regularna obecność na zajęciach oraz aktywność: lektura tekstów, dyskusja nad nimi oraz nad fenomenami przedstawianymi na zajęciach oraz realizowanie projektu. c) Ze względu na to, że są to zajęcia laboratoryjne, to oceniane będzie przede wszystkim Państwa zaangażowanie w realizacji projektu, za mniej zaś istotny należy uznać jego końcowy efekt (w rozumieniu dopasowania się do z góry założonego wzorca). Wynika to z tego, że istotą medialabu jest w większym stopniu krytyczna refleksja na formami indywidualnego i kolektywnego wykorzystania mediów technicznych i praktyczne podejście eksperymentalne niż realizacja z góry wyznaczonego celu zgodnie z zadaniem wzorcem. Dodatkowo oceniana będzie także zdolność współpracy.

Dopuszczalne są maksymalnie dwie nieusprawiedliwione nieobecności. Każde dodatkowe nieobecności będzie trzeba odrobić w formie uzgodnionej z prowadzącym

