

SYLABUS – OPIS ZAJĘĆ/PRZEDMIOTU

I. Informacje ogólne

1. Nazwa zajęć/przedmiotu: HUMANISTYKA I MEDIA
2. Kod zajęć/przedmiotu: 20-KUDU-HIM
3. Rodzaj zajęć/przedmiotu (obowiązkowy lub fakultatywny): OBOWIĄZKOWY
4. Kierunek studiów: KULTUROZNAWSTWO
5. Poziom studiów (I lub II stopień, jednolite studia magisterskie): II STOPIEŃ
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 LAB
9. Liczba punktów ECTS: 3
10. Imię, nazwisko, tytuł / stopień naukowy, adres e-mail prowadzącego zajęcia: Aleksandra Binicewicz, dr, aleksandra.binicewicz@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:

Celem zajęć jest

- zapoznanie studentów z koncepcjami teoretycznymi oraz aktualnymi podejściami metodologicznymi w humanistyce wykorzystującej technologie cyfrowe do badania współczesnych zjawisk kulturowych
 - zapoznanie studentów z aktualną problematyką w zakresie wiedzy o mediach
 - zaznajomienie studentów ze zmianami zachodzącymi w procesie wytwarzania i dystrybucji wiedzy naukowej za sprawą wykorzystania technologii cyfrowych
 - przygotowanie studentów do prowadzenia własnych badań i uczestnictwa w projektach kulturalnych wykorzystujących technologie cyfrowe
 - przygotowanie studentów do rozpoznawania i interpretowania medialnie zapośredniczonych zjawisk kulturowych
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-HIM	Zna i rozumie teoretyczne koncepcje oraz interdyscyplinarne nurty w humanistyce wykorzystującej technologie cyfrowe	K_W01, K_W02, K_W09
2. 20-KUDU-HIM	Rozumie w jaki sposób technologie cyfrowe wpływają na kształt i przebieg procesu badawczego oraz dystrybucję wyników badań	K_W05, K_W09
3. 20-KUDU-HIM	Zna i potrafi wykorzystać różne sposoby prezentacji i upowszechniania wyników badań za pomocą technologii cyfrowych	K_W05, K_W06, K_W09, K_U09, K_K07
4. 20-KUDU-HIM	Korzystając z narzędzi terminologicznych i koncepcyjnych potrafi rozpoznać, analizować i interpretować zmiany zachodzące we współczesnym życiu kulturalnym zdominowanym obecnością i wykorzystaniem technologii cyfrowych.	K_W06, K_W01, K_W02, K_W11
5. 20-KUDU-HIM	Potrafi twórczo wykorzystać wiedzę o kulturze i technologiach cyfrowych w projektach kulturalnych i pracy badawczej	K_U07, K_U09, K_W01, K_W09, K_W11, K_K07
6. 20-KUDU-HIM	Jest w stanie uczestniczyć w debacie publicznej dotyczącej wykorzystania technologii cyfrowych w praktykach społecznych, zajmując krytyczne stanowisko i formułując własne opinie	K_K10, K_U09, K_W09, K_W11
7. 20-KUDU-HIM	Potrafi rozpoznać, analizować i interpretować współczesne praktyki społeczne z pogranicza nauki, sztuki i technologii	K_W02, K_W05, K_U01, K_U09

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
Technologiczne rozumienie humanistyki i humanistyczne rozumienie technologii. Perspektywa historyczna	1.20-KUDU-HIM; 4.20-KUDU-HIM
Zwrot obliczeniowy – ku humanistyce cyfrowej	1.20-KUDU-HIM; 2.20-KUDU-HIM; 6.20-KUDU-HIM
Interdyscyplinarne perspektywy badawcze (m.in. software studies, critical code studies, analityka kulturowa)	1.20-KUDU-HIM; 2.20-KUDU-HIM
(Nowe) media i poza nowe media (rozważania terminologiczne) – przeszłość i przyszłość badań nad mediami	1.20-KUDU-HIM; 4.20-KUDU-HIM; 7.20-KUDU-HIM
Technologie cyfrowe w badaniach jakościowych. Nowe techniki badawcze. Studium przypadku	2.20-KUDU-HIM; 3.20-KUDU-HIM; 5.20-KUDU-HIM
Znaczenie i wykorzystanie danych w badaniach kulturowych, prezentacji i upowszechnianiu ich wyników. Studium przypadku	3.20-KUDU-HIM; 5.20-KUDU-HIM
Technologie cyfrowe w społeczeństwie współpracy	4.20-KUDU-HIM; 6.20-KUDU-HIM; 7.20-KUDU-HIM
Zwrot partycypacyjny i demokratyzacja wiedzy. O Projektach z pogranicza nauki, sztuki i technologii (sztuki nowych mediów)	4.20-KUDU-HIM, 6.20-KUDU-HIM; 7.20-KUDU-HIM

5. Zalecana literatura:

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.

Bielak T., Ptaszek G. (red.), *Media.pl. Badania nad mediami w Polsce*, Wydawnictwo Libron – Filip Lohner, Kraków 2016.

Fuller M. (ed.), *Software Studies. A Lexicon*, The MIT Press, Cambridge-London 2008.

Hay J., Couldry, N., *Rethinking Convergence/Culture*, w: "Cultural Studies" (2011), s. 473-486.

Jemielniak D., Przegalińska A., *Spoleczeństwo współpracy*, Wydawnictwo Naukowe Scholar, Warszawa 2020.

Jemielniak D., *Socjologia internetu*, Wydawnictwo Naukowe Scholar, Warszawa 2019.

Jenkins H. *Rozprzestrzenialne media. Jak powstają wartości i znaczenia w usieciowionej kulturze*, Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego, Łódź 2018.

Jenkins H., *Kultura konwergencji. Zderzenie starych i nowych mediów*, Wydawnictwo Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2007.

Manovich L., *Język nowych mediów*, Wydawnictwo Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2006.

Manovich L., *The Cultural Analytics*, The MIT Press, Cambridge-London 2020.

Radomski, A., *Humanistyka w świecie Informacjonalizmu*, Wydawnictwo E-naukowiec, Lublin, 2014.

Schnapp, J., Presner, P., *Digital Humanities Manifesto 2.0*, http://www.humanitiesblast.com/manifesto/Manifesto_V2.pdf, dostęp: styczeń 2022.

Wiener N., *Cybernetyka i społeczeństwo*, Książka i Wiedza, Warszawa 1960.

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	x
Wykład konwersatoryjny	
Wykład problemowy	
Dyskusja	X
Praca z tekstem	X
Metoda analizy przypadków	X
Uczenie problemowe (Problem-based learning)	
Gra dydaktyczna/symulacyjna	
Rozwiązywanie zadań (np.: obliczeniowych, artystycznych, praktycznych)	
Metoda ćwiczeniowa	
Metoda laboratoryjna	
Metoda badawcza (dociekania naukowego)	
Metoda warsztatowa	X
Metoda projektu	X
Pokaz i obserwacja	
Demonstracje dźwiękowe i/lub video	x
Metody aktywizujące (np.: „burza mózgów”, technika analizy SWOT, technika drzewka decyzyjnego, metoda „kuli śniegowej”, konstruowanie „map myśli”)	x
Praca w grupach	x
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- HIM	2. 20- KUD U- HIM	3. 20- KUD U- HIM	4. 20- KUD U- HIM	5. 20- KUD U- HIM	6. 20- KUD U- HIM	7. 20- KUD U- HIM
Egzamin pisemny							
Egzamin ustny							
Egzamin z „otwartą książką”							
Kolokwium pisemne							
Kolokwium ustne							
Test							
Projekt	x	x	x	x	x	x	x
Esej							
Raport							
Prezentacja multimedialna	x	x	x	x	x	x	x
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	20
	Przygotowanie pracy pisemnej, raportu, prezentacji, demonstracji, itp.	10
	Przygotowanie projektu	30
	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): doskonale opanowanie wiedzy i umiejętności przewidzianych laboratorium

dobry plus (+db; 4,5): więcej niż dobre opanowanie wiedzy i umiejętności przewidzianych laboratorium

dobry (db; 4,0): dobre opanowanie wiedzy i umiejętności przewidzianych laboratorium

dostateczny plus (+dst; 3,5): więcej niż dostateczne opanowanie wiedzy i umiejętności przewidzianych laboratorium

dostateczny (dst; 3,0): dostateczne opanowanie wiedzy i umiejętności przewidzianych laboratorium

niedostateczny (ndst; 2,0): brak opanowania wiedzy i umiejętności przewidzianych laboratorium