



PROGRAM STUDIÓW

**Digital Cultures,
studia II stopnia, stacjonarne
rok akademicki 2023/2024**

Tabela 1. Podstawowe informacje o kierunku studiów

a. Nazwa kierunku studiów	Digital Cultures
b. Poziom kształcenia	Studia II stopnia
c. Profil kształcenia	Ogólnoakademicki
d. Forma studiów	stacjonarne
e. Liczba punktów ECTS konieczna do uzyskania kwalifikacji (tytułu zawodowego)	120
f. Liczba semestrów	4
g. Tytuł zawodowy uzyskiwany przez absolwenta	Magister
h. Przyporządkowanie do dyscyplin (procentowo*)	Językoznawstwo 51% Nauki o kulturze i religii 39% Nauki o Sztuce 10%
i. Dyscyplina wiodąca (w przypadku przyporządkowania kierunku do więcej niż 1 dyscypliny)	Językoznawstwo
j. Język, w jakim odbywa się kształcenie	Polski i angielski
k. Klasyfikacja ISCED	0232 0314
l. Grupa studiów	

*nie dotyczy wniosku o wyrażenie zgody na rozpoczęcie prac nad nowym programem studiów

**OPIS KIERUNKOWYCH EFEKTÓW UCZENIA SIĘ
DLA DIGITAL CULTURES, STUDIA DRUGIEGO STOPNIA PROFIL OGÓLNOAKADEMICKI
Cykl dydaktyczny od 2023/2024**

Objaśnienie oznaczeń:

k (przed podkreślnikiem) – kierunkowe efekty uczenia się

W – kategoria wiedzy

U – kategoria umiejętności

K (po podkreślniku) – kategoria kompetencji społecznych

P7S – Charakterystyki drugiego stopnia Polskiej Ramy Kwalifikacji – poziom 7 (studia II stopnia)

WG – kategoria wiedzy, zakres i głębokość – kompletność perspektywy poznawczej i zależności

WK – kategoria wiedzy, kontekst – uwarunkowania, skutki

UW – kategoria umiejętności, wykorzystanie wiedzy – rozwiązywane problemy i wykonywane zadania

UK – kategoria umiejętności, komunikowanie się – odbieranie i tworzenie wypowiedzi, upowszechnianie wiedzy w środowisku naukowym i posługiwanie się językiem obcym

UO – kategoria umiejętności, organizacja pracy – planowanie i praca zespołowa

UU – kategoria umiejętności, uczenie się – planowanie własnego rozwoju i rozwoju innych osób

KK – kategoria kompetencje, oceny – krytyczne podejście

KO – kategoria kompetencje, odpowiedzialność – wypełnianie zobowiązań społecznych i działanie na rzecz interesu publicznego

KR – kategoria kompetencje, rola zawodowa – niezależność i rozwój etosu

Symbol	Kierunkowe efekty uczenia się	Odniesienie do charakterystyk drugiego stopnia PRK
WIEDZA: ABSOLWENT ZNA I ROZUMIE		
k_W01	W zaawansowanym stopniu pozycję i rolę nauk filologicznych w środowisku cyfrowym oraz ich miejsce wśród nauk humanistycznych, jak również stosowane w nich narzędzia analityczne i metodologiczne	P7S_WG
k_W02	teorie oraz zaawansowaną metodologię i terminologię z zakresu dyscypliny wiodącej - nauki o języku	P7S_WG
k_W03	W pogłębionym stopniu rolę języka angielskiego jako środka poznawczego oraz narzędzia używanego podczas studiowania	P7S_WG
k_W04	pragmatyczne i stylistyczne reguły mówionych i pisanych	P7S_WG

	gatunków wypowiedzi, typowych dla środowisk cyfrowych, w tym mediów społecznościowych	
k_W05	W zaawansowanym stopniu terminologię stosowaną we współczesnych mediach, rozumie jej źródła i zastosowania	P7S_WK
k_W06	rodzaje mediów rozumianych jako przestrzeń życia gospodarczego, społecznego i kulturalnego oraz zachodzące między nimi związki	P7S_WK
k_W07	najważniejsze pojęcia i zasady odnoszące się do prawa, etyki i życia społecznego w sieci	P7S_WK
k_W08	historię nowych mediów, w tym środowiska i branży gier jako rosnącej przestrzeni społeczno-gospodarczej	P7S_WK
k_W09	procesy komunikowania interpersonalnego, społecznego i gospodarczego w sieci	P7S_WK
k_W10	narzędzia i techniki tworzenia treści cyfrowej, tekstowej i graficznej w sieci oraz przestrzeni nowych mediów	P7S_WK
UMIĘTNOŚCI: ABSOLWENT POTRAFI		
k_U01	wykorzystywać posiadaną wiedzę filologiczną – formułować i rozwiązywać złożone oraz nietypowe problemy, a także innowacyjnie wykonywać zadania w nieprzewidywalnych warunkach przez właściwy dobór źródeł oraz informacji z nich pochodzących, dokonywanie oceny, krytycznej analizy, syntezy oraz twórczej interpretacji i prezentacji tych informacji	P7S_UW
k_U02	samodzielnie wyszukiwać, analizować, oceniać, selekcjonować i wykorzystywać informacje ze źródeł pisanych i elektronicznych i rozwijać umiejętności profesjonalne związane z nowymi mediami, w sferze działalności kulturalnej,	P7S_UW

	medialnej i promocyjno-reklamowej	
k_U03	odwoływać się do argumentów i formułować logiczne wnioski na podstawie badań innych autorów	P7S_UW
k_U04	w sposób spójny i precyzyjny wypowiadać się w mowie i piśmie w języku ojczystym oraz posługiwać się językiem obcym na poziomie B2+ Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego w zakresie specjalistycznej terminologii z dyscypliny językoznawstwo.	P7S_UK
k_U05	wykorzystać strategie komunikacyjne w pracy w środowisku nowych mediów, w tym przede wszystkim mediów społecznościowych	P7S_UK
k_U06	wykorzystywać narzędzia informatyczne w działaniach zawodowych	P7S_UO
k_U07	podejmować działania indywidualne oraz grupowe mające na celu rozwijanie sprawności językowych i technik studiowania zapewniających powodzenie w nauce	P7S_UO
k_U08	wykorzystywać zdobytą wiedzę i umiejętności do pogłębiania zainteresowań akademickich w wymiarze intra- oraz interdyscyplinarnym	P7S_UU
k_U09	dostrzec różnice w postrzeganiu życia przez przedstawicieli innych nacji i kultur	P7S_UU
k_U10	tworzyć tekst i treści graficzne, w środowisku cyfrowym	P7S_UK
KOMPETENCJE SPOŁECZNE: STUDENT JEST GOTÓW DO		
k_K01	odpowiedzialnego pełnienia ról zawodowych, w tym: przestrzegania zasad etyki zawodowej i wymagania tego od innych; dbałości o dorobek i tradycje zawodu	P7S_KR
k_K02	krytycznej oceny i rozwiązywania problemów	P7S_KK

	wynikających z realizacji zadań zawodowych takich jak tłumaczenie tekstów, tworzenie tekstów czy wspomaganie językowe w przestrzeni cyfrowej	
k_K03	uczestnictwa w różnych formach życia kulturalnego	P7S_KR
k_K04	pracy w zespole, pełniąc w nim różne role, umie przyjmować i wyznaczać zadania, ma umiejętności organizacyjne z projektowaniem i podejmowaniem działań profesjonalnych	P7S_KO
k_K05	ustalania priorytetów podczas realizacji różnych zadań związanych ze studiowaniem i pracą zawodową	P7S_KR

Sumaryczne wskaźniki charakteryzujące program studiów

a) Liczba semestrów konieczna do ukończenia studiów na danym poziomie	4
b) Liczba punktów ECTS konieczna do ukończenia studiów na danym poziomie	120
c) Łączna liczba godzin zajęć	1005
d) Łączna liczba godzin zajęć prowadzonych na wnioskowanym kierunku przez nauczycieli akademickich zatrudnionych w uczelni składającej wniosek jako podstawowym miejscu pracy	715 Są to przedmioty: Historia projektowania gier, Komunikacja w mediach społecznościowych, Grafika cyfrowa i multimedia, Projektowanie graficzne, Socjolekty środowisk fanowskich, Projektowanie gier 2.0, Narracje gier wideo, Recenzowanie gier – warsztaty, Angielski język biznesu, Język nowych mediów, Komunikacja kulturowa, PR i komunikacja w przestrzeni cyfrowej, Marka i własność intelektualna na rynku gier, Translatorium gier 2.0, Ikonosfera gier, Gatunki medialne, Badania naukowe, Opowieści

	transmedialne, Przedmioty kierunkowe do wyboru (x3), Teorie kultury popularnej lub Analiza tekstu kulturowego, Psychologiczne aspekty mediów lub Sztuka i media, Kurs zmienny ogólnouczeniowy, Proseminarium magisterskie, Seminarium magisterskie, Praca dyplomowa, Lektorat języka obcego, Kurs w języku nowożytnym;
e) Procentowy udział liczby punktów ECTS dla każdej z dyscyplin, do których przyporządkowany jest kierunek w liczbie punktów ECTS koniecznej do ukończenia studiów na danym poziomie – w przypadku kierunku przyporządkowanego do więcej niż jednej dyscypliny	Językoznawstwo 51% Nauki o kulturze i religii 39% Nauki o Sztuce 10%
f) Łączna liczba punktów ECTS, jaką student musi uzyskać w ramach zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia *	61 - Wyliczenie obejmuje wszystkie punkty ECTS wskazane w kartach przedmiotów jako zdobywane w bezpośrednim kontakcie z nauczycielem. Kursy Zmienne Ogólnouczeniowe oraz Kurs w języku obcym nowożytnym zostały policzone jako odpowiednio 3x1 oraz 0,5 pkt ECTS.

g) Łączna liczba punktów ECTS, jaką student musi uzyskać w ramach zajęć związanych z prowadzoną w uczelni działalnością naukową w dyscyplinie lub dyscyplinach, do których przyporządkowany jest kierunek studiów (nie mniej niż 50% dla profilu ogólnoakademickiego)* / Łączna liczba punktów ECTS, jaką student musi uzyskać w ramach zajęć kształtujących umiejętności praktyczne (nie mniej niż 50% dla profilu praktycznego)*	102 Obejmują one wszystkie kursy z wyjątkiem: Projektowanie gier 2.0, Kursy zmienne ogólnouczelniane, Lektorat języka obcego, Kurs w języku obcym nowożytnym, Recenzowanie gier – warsztaty, Marka i własność intelektualna na rynku gier,
h) Liczba punktów ECTS, jaką student musi uzyskać w ramach zajęć z dziedziny nauk humanistycznych lub nauk społecznych – w przypadku kierunków studiów przyporządkowanych do dyscyplin w ramach dziedzin innych niż odpowiednio nauki humanistyczne lub nauki społeczne (co najmniej 5 ECTS)*	8 Są to kursy: Komunikacja w mediach społecznościowych, Socjolekty środowisk fanowskich
i) Liczba punktów ECTS przyporządkowana zajęciom lub grupom zajęć do wyboru (w wymiarze nie mniejszym niż 30% punktów ECTS koniecznych do ukończenia studiów)*	46 Są to kursy: Przedmioty kierunkowe do wyboru (x6), Teorie kultury popularnej lub Analiza tekstu kulturowego, Psychologiczne aspekty mediów lub Sztuka i media, Kurs zmienny ogólnouczelniany, Proseminarium magisterskie, Seminarium magisterskie, Praca dyplomowa;
j) Wymiar praktyk zawodowych oraz liczba punktów ECTS, jaką student musi uzyskać w ramach tych praktyk (jeżeli program studiów na wnioskowanym kierunku przewiduje praktyki)	-

k) Liczba godzin zajęć z wychowania fizycznego – w przypadku stacjonarnych studiów pierwszego stopnia i jednolitych studiów magisterskich	-
l) Łączna liczba punktów ECTS, którą student uzyskuje w ramach zajęć z zakresu nauk podstawowych, do których odnoszą się efekty uczenia się	9
m) Łączna liczba punktów ECTS związanych z udziałem studentów w zajęciach przygotowujących do prowadzenia działalności naukowej lub udział w tej działalności	27 Są to kursy: Badania naukowe, Proseminarium magisterskie, Seminarium magisterskie, Praca dyplomowa
n) Łączna liczba punktów ECTS, którą student uzyskuje z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość (w przypadku studiów o profilu praktycznym w wymiarze nie większym niż 50% liczby punktów ECTS koniecznych do ukończenia studiów, a w przypadku studiów o profilu ogólnoakademickim w wymiarze nie większym niż 75% liczby punktów ECTS koniecznych do ukończenia studiów)*	19 Są to kursy: Kurs Zmienny Ogólnouczelniany, Narracje gier wideo, Recenzowanie gier – warsztaty, Marka i własność intelektualna na rynku gier, Opowieści transmedialne

(*wykazane w tabeli wartości należy uzasadnić)

Karta przedmiotu

Nazwa: Historia Projektowania Gier		Kod: 1.S2.DC.1	ECTS: 3
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot: <i>Wydział Filologiczny</i>			
Kierunek: Digital Cultures			
Poziom PRK: 7 Poziom: <i>studia drugiego stopnia</i> Profil: <i>ogólnoakademicki</i> Forma: <i>studia stacjonarne</i>			
Koordynator przedmiotu: dr Łukasz Sasuła Prowadzący przedmiot: dr Łukasz Sasuła			
Formy zajęć, sposób ich realizacji i przypisana im liczba godzin: A. Formy zajęć <i>konwersatorium</i> B. Tryb realizacji <i>w Sali dydaktycznej</i> C. Liczba godzin <i>30h</i> D. Sposób zaliczenia <i>zaliczenie z oceną</i>		Nakład pracy studenta: A. Godziny kontaktowe: 50h/ 2 ECTS Udział w zajęciach: 30h Realizacja projektu w placówce, raportowanie z realizacji projektu, prezentacja wniosków: 20h B. Praca własna studenta: 25h/ 1 ECTS Przygotowanie do zajęć: 15h Przygotowanie do zaliczenia: 10h	
Język wykładowy: <i>język polski</i>	Rodzaj przedmiotu: <i>obowiązkowy</i>	Wymagania wstępne: -	
Metody dydaktyczne: <i>Dyskusja / wykład / ćwiczenia praktyczne / metoda projektu / dyskusja / praca grupowa</i>		Metody i kryteria oceniania: A. Formy zaliczenia (weryfikacja efektów uczenia się) <i>Praca na zajęciach (efekty 1,3, 4); Projekt (efekt 2).</i> B. Podstawowe kryteria ustalenia oceny <i>Ustalenie oceny końcowej na podstawie ocen z pracy na zajęciach (50%) i pracy multimedialnej (50%).</i>	
Skrócony opis: Kurs stanowi pogłębione studium historii branży growej z naciskiem położonym na najważniejsze postacie projektantów.			
Opis: Gry – zarówno elektroniczne jak i analogowe, posiadają już długą historię. Przynajmniej pół wieku rozwoju pozwoliło na wykrystalizowanie szeregu najistotniejszych nazwisk twórców w tym przede wszystkim projektantów. Ich poznanie wraz z charakterystyką najważniejszych dzieł stanowi istotną część kształcenia w obrębie groznawstwa.			

Zakres tematów:

W trakcie kursu studenci zapoznają się z najważniejszymi i najbardziej wpływowymi projektantami gier jak np. Sid Meier, Steve Jackson, Sandy Petersen albo Will Wright.

Literatura:

- A. Literatura wymagana do ostatecznego zaliczenia zajęć
P. Mańkowski, *Wielka Księga Gier*, Warszawa 2018.
S. Meier, *Wspomnienia*, tłum K. Chaba, Kraków 2021.
Materiały przygotowane przez prowadzącego.
- B. Literatura uzupełniająca
P. Polewiak, *Tworzyć Gry*, Kraków 2020.
S. Appelcline, *Designers&Dragons*, Silver Sprong 2014.

Efekty uczenia się (z odniesieniem do efektów kierunkowych):

Wiedza: absolwent zna i rozumie

- 1. w stopniu zaawansowanym kluczowe postacie i dzieła z historii gier (K_W01).

Umiejętności: absolwent potrafi

- 2. przedstawić historię najważniejszych gier w danym gatunku (k_U02).
- 3. Wskazać przełomowe momenty dla historii konkretnych gatunków lub mechanik gier (K_U01).

Kompetencje społeczne: absolwent jest gotów do

- 4. rozumienia znaczenia gier i ich refiguracji w tworzeniu świadomości kulturowej (K_K02).

Karta przedmiotu

Nazwa: Komunikacja w mediach społecznościowych		Kod: 1.S2.DC.2	ECTS: 4
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot: <i>Wydział Filologiczny, Instytut Językoznawstwa, Katedra Nauk o Kulturze i Religii</i>			
Kierunek: Digital Cultures			
Poziom PRK: 7 Poziom: <i>studia drugiego stopnia</i> Profil: <i>ogólnoakademicki</i> Forma: <i>studia stacjonarne</i>			
Koordynator przedmiotu: dr Urszula Sawicka Prowadzący przedmiot: dr Urszula Sawicka			
Formy zajęć, sposób ich realizacji i przypisana im liczba godzin: A. Formy zajęć: konwersatorium B. Tryb realizacji: w sali dydaktycznej C. Liczba godzin: 30 h D. Sposób zaliczenia: zaliczenie z oceną		Nakład pracy studenta: A. Godziny kontaktowe: 55h/ 2 ECTS Udział w zajęciach: 30h Realizacja projektu w placówce, raportowanie z realizacji projektu, prezentacja wniosków: 25h B. Praca własna studenta: 55h/ 2 ECTS Przygotowanie do zajęć: 25h Przygotowanie do zaliczenia: 30h	
Język wykładowy: <i>język polski</i>	Rodzaj przedmiotu: <i>obowiązkowy</i>	Wymagania wstępne: -	
Metody dydaktyczne: Metoda projektu, wykład konwersatoryjny, dyskusja, praca w grupach, prezentacja multimedialna.		Metody i kryteria oceniania: A. Formy zaliczenia (weryfikacja efektów uczenia się) <i>Praca zaliczeniowa (efekty 1,2);</i> <i>Zadania cząstkowe (efekty 3,4).</i> B. Podstawowe kryteria ustalenia oceny <i>Ustalenie oceny końcowej na podstawie ocen cząstkowych z aktywności (40%) i pracy zaliczeniowej (60%).</i>	
Skrócony opis: Celem przedmiotu jest zaprezentowanie specyfiki procesu komunikacji offline i online, ze szczególnym uwzględnieniem porozumiewania się w mediach społecznościowych.			
Opis: Celem przedmiotu jest zaprezentowanie specyfiki procesu komunikacji offline i online, ze szczególnym uwzględnieniem porozumiewania się w mediach społecznościowych. Na zajęciach studenci zdobywają i poszerzają swoją wiedzę na temat różnych sposobów komunikowania się w Sieci: pismo, obraz, dźwięk, film, a także zjawisk towarzyszących przemianom w procesie komunikacji.			
Zakres tematów: 1. Media społecznościowe a komunikacja – wprowadzenie do zagadnień. 2. Komunikacja online a offline (teorie i modele komunikowania) 3. Cechy języka komunikacji w mediach społecznościowych.			

4. Komunikacja za pomocą obrazu w social mediach.
5. Wizerunek a komunikacja w mediach społecznościowych.
6. Fake newsy w mediach społecznościowych.
7. Komunikacja polityczna w social mediach.

Literatura:

- A. Literatura wymagana do ostatecznego zaliczenia zajęć
 - A1. wykorzystywana podczas zajęć
 Język a media. Wzory komunikacji we współczesnych mediach, red. B. Skowronek, E. Horyń, A. Walecka-Rynduch, Kraków 2018.
 M. Brzezińska-Waleszczuk, Dobre praktyki w komunikacji marek w mediach społecznościowych, „Studia Medioznawcze” 2015, nr 4. (dostęp online)
 Współczesne media. Język mediów, red. I. Hoffman, D. Kępa-Figura, Lublin 2013. (dostęp online: <https://phavi.umcs.pl/at/attachments/2021/0217/140328-wm-jezyk-mediow.pdf>)
 - A2. studiowana samodzielnie przez studenta
 Język a media. Wzory komunikacji we współczesnych mediach, red. B. Skowronek, E. Horyń, A. Walecka-Rynduch, Kraków 2018.
 Współczesne media. Język mediów, red. I. Hoffman, D. Kępa-Figura, Lublin 2013. (dostęp online: <https://phavi.umcs.pl/at/attachments/2021/0217/140328-wm-jezyk-mediow.pdf>)
- B. Literatura uzupełniająca
 M. Tomaszewska-Michalak, Fake-news. Wstępna analiza zjawiska, „Przegląd Politologiczny” 2021, nr 1. (dostęp online: <https://repozytorium.amu.edu.pl/bitstream/10593/26246/1/04-Tomaszewska.pdf>)

Efekty uczenia się (z odniesieniem do efektów kierunkowych):

Wiedza: student zna i rozumie

1. procesy komunikowania interpersonalnego, społecznego i wizerunkowego w sieci oraz poza nią (k_W09)

Umiejętności: student potrafi

2. wykorzystać strategie oraz umiejętności komunikacyjne w pracy w środowisku nowych mediów, w tym przede wszystkim mediów społecznościowych, a także w środowisku zawodowym (k_U05)
3. samodzielnie wyszukiwać, analizować, oceniać, selekcjonować i wykorzystywać informacje ze źródeł pisanych i elektronicznych oraz wykorzystywać te informacje w życiu zawodowym, kulturalnym oraz społecznym (k_U02)

Kompetencje społeczne: student jest gotów do

4. krytycznej oceny i rozwiązywania problemów wynikających z realizacji zadań zawodowych takich jak tworzenie tekstów, tworzenie tekstów do/w mediach czy wspomaganie językowe w przestrzeni cyfrowej (k_K02)

Karta przedmiotu

Nazwa: Grafika cyfrowa i multimedia		Kod: 1.S2.DC.3	ECTS: 2
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot: <i>Wydział Filologiczny, Instytut Językoznawstwa, Katedra Nauk o Kulturze i Religii</i>			
Kierunek: Digital Cultures Poziom PRK: 7 Poziom: <i>studia drugiego stopnia</i> Profil: <i>ogólnoakademicki</i> Forma: <i>studia stacjonarne</i>			
Koordynator przedmiotu: Marek Szymczak Prowadzący przedmiot: Marek Szymczak			
Formy zajęć, sposób ich realizacji i przypisana im liczba godzin: A. Formy zajęć: <i>ćwiczenia</i> B. Tryb realizacji: <i>w Sali dydaktycznej</i> C. Liczba godzin: <i>30h</i> D. Sposób zaliczenia: <i>zaliczenie z oceną</i>		Nakład pracy studenta: A. Godziny kontaktowe: <i>45h/ 1,5 ECTS</i> Udział w zajęciach: <i>30h</i> Realizacja projektu w placówce, raportowanie z realizacji projektu, prezentacja wniosków: <i>15h</i> B. Praca własna studenta: <i>15h/ 0,5 ECTS</i> Przygotowanie do zajęć: <i>10h</i> Przygotowanie do zaliczenia: <i>5h</i>	
Język wykładowy: <i>język polski</i>	Rodzaj przedmiotu: <i>obowiązkowy</i>	Wymagania wstępne: - Student powinien posiadać podstawową wiedzę z zakresu obsługi programów graficznych (Adobe Illustrator, Adobe Photoshop lub innych odpowiedników), programów do animacji (Adobe After Effects lub innych odpowiedników). - Student powinien posiadać podstawową wiedzę z zakresu projektowania grafiki cyfrowej, w tym: projektowanie postaci, projektowanie poziomów gier 2d, projektowanie logo gry, projektowanie innych grafik i ilustracji potrzebnych do zaprojektowania gry (przedmioty, interfejsy, ikony itp.).	
Metody dydaktyczne: <i>ćwiczenia praktyczne,</i>		Metody i kryteria oceniania: A. Formy zaliczenia (weryfikacja efektów uczenia się) <i>Praca zaliczeniowa (efekty 2,3,4);</i> <i>Zadania cząstkowe (efekty 1,5).</i> B. Podstawowe kryteria ustalenia oceny <i>Ustalenie oceny końcowej na podstawie ocen cząstkowych (40%) i pracy zaliczeniowej (60%).</i>	

Skrócony opis:

Celem przedmiotu jest zdobycie umiejętności praktycznego wykorzystania zaawansowanych narzędzi do tworzenia grafiki rastrowej, grafiki wektorowej, ilustracji oraz animacji cyfrowej i montażu wideo na potrzeby gier wideo w programach Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Adobe After Effects, Adobe Premier Pro.

Opis:

- Omówienie i wprowadzenie zaawansowanych narzędzi do tworzenia ilustracji rastrowej w programie Adobe Photoshop
- Omówienie i wprowadzenie zaawansowanych narzędzi do tworzenia ilustracji rastrowej w programie Adobe Illustrator
- Omówienie i wprowadzenie zaawansowanych narzędzi do tworzenia animacji cyfrowej w programie Adobe After Effects
- Omówienie i wprowadzenie podstawowych narzędzi do montażu animacji w programie Adobe Premier Pro
- Omówienie i wprowadzenie technik tworzenia ilustracji cyfrowej
- Omówienie i wprowadzenie technik animacji cyfrowych oraz analogowych (stop motion, poklatkowa, rotoskopowa)

Zakres tematów:

- Ilustracja cyfrowa: rastrowa i wektorowa. Ilustracja krok po kroku.
- Ilustracja izometryczna krok po kroku.
- Kompozycja kadru.
- Przygotowanie grafik cyfrowych pod animację.
- Timing w animacji. Dynamika scen.
- Animacja cyfrowa klatka po klatce.
- Animacja rotoskopowa na podstawie nagranych materiałów wideo
- Animacja i montaż poszczególnych scen.
- Dźwięk w animacji.

Literatura

- Źródła elektroniczne (kursy, tutoriale internetowe: YouTube, skillshare, domestika, udemy)
- Adobe Photoshop CC, Andrew Faulkner, Conrad Chavez, wyd. Helion, 2018
- Adobe Illustrator PL. Oficjalny podręcznik. Edycja 2020, Brian Wood, wyd. Helion, 2021
- Adobe After Effects CC. Oficjalny podręcznik, Fridsma Lisa, Gyncild Brie, wyd. Helion, 2018

Efekty uczenia się (z odniesieniem do efektów kierunkowych):

Wiedza: student zna i rozumie

1. Terminologię anglojęzyczną wykorzystywaną w środowisku narzędzi graficznych (k_W03)
2. Metody i narzędzia wykorzystywane przy tworzeniu treści graficznych (k_W10)

Umiejętności: student potrafi

3. tworzyć elementy graficzne, w środowisku cyfrowym (k_U10)

Kompetencje społeczne: student jest gotów do

4. pracy w zespole, pełniąc w nim różne role, umie przyjmować i wyznaczać zadania, ma umiejętności organizacyjne z projektowaniem i podejmowaniem działań profesjonalnych (k_K04)
5. ustalania priorytetów podczas realizacji różnych zadań związanych ze studiowaniem i pracą zawodową (k_K05)

Karta przedmiotu

Nazwa: Projektowanie komunikacji z użytkownikiem końcowym		Kod: 1.S2.DC.4	ECTS: 3
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot: <i>Wydział Filologiczny</i>			
Kierunek: Digital Cultures Poziom PRK: 7 Poziom: <i>studia drugiego stopnia</i> Profil: <i>ogólnoakademicki</i> Forma: <i>studia stacjonarne</i>			
Koordynator przedmiotu: mgr Radosław Kuśmierski Prowadzący przedmiot: mgr Radosław Kuśmierski			
Formy zajęć, sposób ich realizacji i przypisana im liczba godzin: A. Formy zajęć <i>konwersatorium</i> B. Tryb realizacji <i>w Sali dydaktycznej</i> C. Liczba godzin <i>30h</i> D. Sposób zaliczenia <i>zaliczenie z oceną</i>		Nakład pracy studenta: A. Godziny kontaktowe: 50h/ 2 ECTS Udział w zajęciach: 30h Realizacja projektu w placówce, raportowanie z realizacji projektu, prezentacja wniosków: 20h B. Praca własna studenta: 25h/ 1 ECTS Przygotowanie do zajęć: 15h Przygotowanie do zaliczenia: 10h	
Język wykładowy: <i>język polski</i>	Rodzaj przedmiotu: <i>obowiązkowy</i>	Wymagania wstępne: -	
Metody dydaktyczne: <i>Dyskusja / wykład / ćwiczenia praktyczne / metoda projektu / dyskusja / praca grupowa</i>		Metody i kryteria oceniania: A. Formy zaliczenia (weryfikacja efektów uczenia się) <i>Praca na zajęciach (efekty 1,3, 4); Projekt (efekt 2).</i> B. Podstawowe kryteria ustalenia oceny <i>Ustalenie oceny końcowej na podstawie ocen z pracy na zajęciach (50%) i projektu (50%).</i>	
Skrócony opis: Kurs ma na celu zaznajomienie uczestników z wyzwaniami projektowania interaktywnego aspektu tekstów cyfrowych w tym przede wszystkim komunikacji użytkownik-tekst oraz użytkownik-użytkownik. Refleksja językoznawcza łączy się tu z aspektem technologicznym płaszczyzny nowych mediów i teorią projektowania gier.			
Opis: Swoisty język znaków i komunikatów wykorzystywany w tekstach cyfrowych skomplikował się już w stopniu wystarczającym by objąć go refleksją językoznawczą. łączy się to bezpośrednio z wyzwaniami projektowania interfejsów i doświadczenia użytkownika programu, aplikacji lub gry (tzw. UI oraz UX). Uczestnicy kursu nie tylko poznaj wyzwania związane z tworzeniem takiej warstwy komunikacyjnej ale będą mieli okazję przećwiczyć to w praktyce.			

Zakres tematów:

W trakcie kursu studenci zapoznają się wyzwaniami pracy projektanta gier i innych tekstów cyfrowych w Zakresie tworzenia warstwy komunikacyjnej i interaktywnej. Dyskusję nad teorią języka środowisk cyfrowych uzupełnią tu ćwiczenia i projekty praktyczne.

Literatura:

- A. Literatura wymagana do ostatecznego zaliczenia zajęć
M. Fleischer, *Ogólna teoria komunikacji*, tłum. M. Burnecka, Wrocław 2007.
Komunikologia: Teoria i Praktyka Komunikacji, (red.) E. Kulczycki, M. Wendland, Poznań 2012.
Materiały przygotowane przez prowadzącego.
- B. Literatura uzupełniająca
S. Rogers, *Level Up. The guide to great video game design*, Chichester 2014.

Efekty uczenia się (z odniesieniem do efektów kierunkowych):

Wiedza: absolwent zna i rozumie

1. w stopniu zaawansowanym kluczowe pojęcia z zakresu komunikacji w środowisku cyfrowym oraz interaktywności tekstów cyfrowych (k_W02, k_W05).

Umiejętności: absolwent potrafi

2. zaprojektować system komunikacji z użytkownikiem w prostym tekście gry (k_U01, k_U10).
3. Przetestować i ocenić istniejący system komunikacji w tekście cyfrowym (K_U04).

Kompetencje społeczne: absolwent jest gotów do

4. rozumienia znaczenia interfejsów gier oraz wysokiej jakości doświadczeń użytkowników tekstów cyfrowych w budowaniu rynku kultury (K_K02).

Karta przedmiotu

Nazwa: Projektowanie komunikacji z użytkownikiem końcowym		Kod: 1.S2.DC.5	ECTS: 3
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot: <i>Wydział Filologiczny</i>			
Kierunek: Digital Cultures Poziom PRK: 7 Poziom: <i>studia drugiego stopnia</i> Profil: <i>ogólnoakademicki</i> Forma: <i>studia stacjonarne</i>			
Koordynator przedmiotu: mgr Radosław Kuśmierski Prowadzący przedmiot: mgr Radosław Kuśmierski			
Formy zajęć, sposób ich realizacji i przypisana im liczba godzin: A. Formy zajęć <i>konwersatorium</i> B. Tryb realizacji <i>w Sali dydaktycznej</i> C. Liczba godzin <i>30h</i> D. Sposób zaliczenia <i>zaliczenie z oceną</i>		Nakład pracy studenta: A. Godziny kontaktowe: 50h/ 2 ECTS Udział w zajęciach: 30h Realizacja projektu w placówce, raportowanie z realizacji projektu, prezentacja wniosków: 20h B. Praca własna studenta: 25h/ 1 ECTS Przygotowanie do zajęć: 15h Przygotowanie do zaliczenia: 10h	
Język wykładowy: <i>język polski</i>	Rodzaj przedmiotu: <i>obowiązkowy</i>	Wymagania wstępne: -	
Metody dydaktyczne: <i>Dyskusja / wykład / ćwiczenia praktyczne / metoda projektu / dyskusja / praca grupowa</i>		Metody i kryteria oceniania: A. Formy zaliczenia (weryfikacja efektów uczenia się) <i>Praca na zajęciach (efekty 1,3, 4); Projekt (efekt 2).</i> B. Podstawowe kryteria ustalenia oceny <i>Ustalenie oceny końcowej na podstawie ocen z pracy na zajęciach (50%) i projektu (50%).</i>	
Skrócony opis: Kurs ma na celu zaznajomienie uczestników z wyzwaniami projektowania interaktywnego aspektu tekstów cyfrowych w tym przede wszystkim komunikacji użytkownik-tekst oraz użytkownik-użytkownik. Refleksja językoznawcza łączy się tu z aspektem technologicznym płaszczyzny nowych mediów i teorią projektowania gier.			
Opis: Swoisty język znaków i komunikatów wykorzystywany w tekstach cyfrowych skomplikował się już w stopniu wystarczającym by objąć go refleksją językoznawczą. łączy się to bezpośrednio z wyzwaniami projektowania interfejsów i doświadczenia użytkownika programu, aplikacji lub gry (tzw. UI oraz UX). Uczestnicy kursu nie tylko poznaj wyzwania związane z tworzeniem takiej warstwy komunikacyjnej ale będą mieli okazję przećwiczyć to w praktyce.			

Zakres tematów:

W trakcie kursu studenci zapoznają się wyzwaniami pracy projektanta gier i innych tekstów cyfrowych w Zakresie tworzenia warstwy komunikacyjnej i interaktywnej. Dyskusję nad teorią języka środowisk cyfrowych uzupełnią tu ćwiczenia i projekty praktyczne.

Literatura:

- A. Literatura wymagana do ostatecznego zaliczenia zajęć
M. Fleischer, *Ogólna teoria komunikacji*, tłum. M. Burnecka, Wrocław 2007.
Komunikologia: Teoria i Praktyka Komunikacji, (red.) E. Kulczycki, M. Wendland, Poznań 2012.
Materiały przygotowane przez prowadzącego.
- B. Literatura uzupełniająca
S. Rogers, *Level Up. The guide to great video game design*, Chichester 2014.

Efekty uczenia się (z odniesieniem do efektów kierunkowych):

Wiedza: absolwent zna i rozumie

1. w stopniu zaawansowanym kluczowe pojęcia z zakresu komunikacji w środowisku cyfrowym oraz interaktywności tekstów cyfrowych (k_W02, k_W05).

Umiejętności: absolwent potrafi

2. zaprojektować system komunikacji z użytkownikiem w prostym tekście gry (k_U01, k_U10).
3. Przetestować i ocenić istniejący system komunikacji w tekście cyfrowym (K_U04).

Kompetencje społeczne: absolwent jest gotów do

4. rozumienia znaczenia interfejsów gier oraz wysokiej jakości doświadczeń użytkowników tekstów cyfrowych w budowaniu rynku kultury (K_K02).

Karta przedmiotu

Nazwa: Projektowanie graficzne		Kod: 1.S2.DC.6	ECTS: 5
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot: Wydział Filologiczny, Instytut Językoznawstwa, <i>Katedra Nauk o Kulturze i Religii</i>			
Kierunek: Digital Cultures Poziom PRK: 7 Poziom: studia drugiego stopnia Profil: ogólnoakademicki Forma: studia stacjonarne			
Koordynator przedmiotu: Katarzyna Mular Prowadzący przedmiot: Katarzyna Mular			
Formy zajęć, sposób ich realizacji i przypisana im liczba godzin: A. Formy zajęć ćwiczenia B. Tryb realizacji w Sali dydaktycznej C. Liczba godzin 30h D. Sposób zaliczenia zaliczenie z oceną		Nakład pracy studenta: A. Godziny kontaktowe: 50h/ 2 ECTS Udział w zajęciach: 30 h Realizacja projektu w placówce, raportowanie z realizacji projektu, prezentacja wniosków: 20h B. Praca własna studenta: 75/ 3 ECTS Przygotowanie do zajęć: 40h Przygotowanie do zaliczenia: 35h	
Język wykładowy: język polski	Rodzaj przedmiotu: obowiązkowy	Wymagania wstępne: Elementarna znajomość obsługi komputera oraz programów do edycji tekstu i obrazu	
Metody dydaktyczne: ćwiczenia praktyczne / metoda projektu		Metody i kryteria oceniania: A. Formy zaliczenia (weryfikacja efektów uczenia się) Praca zaliczeniowa (efekty 1,2,5); Zadania cząstkowe (efekty 3,4). B. Podstawowe kryteria ustalenia oceny Ustalenie oceny końcowej na podstawie ocen cząstkowych (40%) i pracy zaliczeniowej (60%).	
Skrócony opis: Celem kursu jest przypomnienie najważniejszych zagadnień związanych z projektowaniem graficznym, poszerzenie świadomości estetycznej oraz praktyka w obszarze posługiwania się językiem projektowania.			

Opis:

Celem kursu jest przypomnienie najważniejszych zagadnień związanych z projektowaniem graficznym, poszerzenie świadomości estetycznej oraz praktyka w obszarze posługiwania się językiem projektowania: praca z kompozycją, typografią, ilustracją, operowanie autorskimi środkami formalnymi. Student pozna także podstawowe użytkowe zadnienia dotyczące narzędzi i zasobów związanych z branżą projektowania graficznego.

Zakres tematów:

1. Moje CV (praca z layoutem typograficznym).
2. 3 x poster. Graficzna impresja na temat dowolnych trzech dzieł kultury (seria projektów posługujących się językiem plakatu, wykonanych według spójnego klucza conceptualnego i estetycznego).
3. Interfejs (kreujemy prosty system wizualny dla aplikacji na telefon).

Literatura:

- A. Literatura wymagana do ostatecznego zaliczenia zajęć
 - A1. wykorzystywana podczas zajęć
 - J. Mrowczyk, *P.GR polskie projektowanie graficzne*, Karakter, 2010
 - U. Voelker, *Porządek w projektowaniu. Siatki w projektowaniu graficznym – teoria i praktyka* / 2d2.pl, 2020
 - A2. studiowana samodzielnie przez studenta
 - F. Forssman, Hans Peter Willberg / *Pierwsza pomoc w typografii* / Słowo/obraz terytoria, 2015
 - R. Bringhurst / *Elementarz stylu w typografii* / Design Plus, 2007
 - M. Starakiewicz / *Model i metafora. Komunikacja wizualna w humanistyce* / Korporacja Ha!art, 2019
- B. Literatura uzupełniająca
 - J. Mrowczyk / *Widzieć/Wiedzieć* / Karakter, 2015
 - Z. Kolesar, J. Mrowczyk / *Historia projektowania graficznego* / Karakter, 2018
 - E. Lentjes, Henk Hoeks / *Triumf typografii* / 2d2.pl, 2017
 - S. Frąckiewicz / *Ten łokieć źle się zgina. Rozmowy o ilustracji* / Czarne, 2020
 - J. Górski / *Dosłownie* / Karakter, 2020

Efekty uczenia się (z odniesieniem do efektów kierunkowych):

Wiedza: student zna i rozumie

1. Student zna i rozumie zagadnienia z zakresu projektowania graficznego. Jest świadomy elementarnych narzędzi komunikacji wizualnej (k_W10)

Umiejętności: student potrafi

2. Student potrafi, korzystając z edytorów obrazu i dostępnych zasobów dla twórców grafiki użytkowej, przygotować projekt będący połączeniem tekstu z ilustracją (k_U06, k_U10)
3. Student potrafi interpretować i w sposób krytyczny wypowiadać się na temat dzieł kultury (k_U05)

Kompetencje społeczne: student jest gotów do

4. Student jest gotów do odczytywania społecznego aspektu projektowania graficznego, jest świadom jego obecności i znaczenia w obszarach komunikacji wizualnej (k_K01)
5. Student jest gotów do poszanowania praw autorskich innych twórców i etycznego posługiwania się zasobami online dla twórców grafiki użytkowej (k_K02, k_K03)

Karta przedmiotu

Nazwa: Socjolekty środowisk fanowskich		Kod: 1.S2.DC.7	ECTS: 4
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot: <i>Wydział Filologiczny, Instytut Językoznawstwa, Katedra Nauk o Kulturze i Religii</i>			
Kierunek: Digital Cultures			
Poziom PRK: 7 Poziom: <i>studia drugiego stopnia</i> Profil: <i>ogólnoakademicki</i> Forma: <i>studia stacjonarne</i>			
Koordynator przedmiotu: mgr Justyna Migoń-Sasuła Prowadzący przedmiot: mgr Justyna Migoń-Sasuła			
Formy zajęć, sposób ich realizacji i przypisana im liczba godzin: A. Formy zajęć: konwersatorium B. Tryb realizacji: w sali dydaktycznej C. Liczba godzin: 30h D. Sposób zaliczenia: zaliczenie z oceną		Nakład pracy studenta: A. Godziny kontaktowe: 55h/ 2 ECTS Udział w zajęciach: 30h Realizacja projektu w placówce, raportowanie z realizacji projektu, prezentacja wniosków: 25h B. Praca własna studenta: 55h/ 2 ECTS Przygotowanie do zajęć: 25h Przygotowanie do zaliczenia: 30h	
Język wykładowy: język polski	Rodzaj przedmiotu: obowiązkowy	Wymagania wstępne: -	
Metody dydaktyczne: Metoda projektu, praca w grupach, dyskusja		Metody i kryteria oceniania: A. Formy zaliczenia (weryfikacja efektów uczenia się) <i>Praca zaliczeniowa (efekty 2,3); Zadania cząstkowe (efekty 1,2,4,5).</i> B. Podstawowe kryteria ustalenia oceny <i>Ustalenie oceny końcowej na podstawie ocen cząstkowych (50%) i pracy zaliczeniowej (50%).</i>	
Skrócony opis: Celem kursu jest zapoznanie uczestników z przykładami języków i quasi języków wytwarzanych w środowiskach fanów gier i innych żywych grupach fanowskich kultury cyfrowej.			
Opis: Przestrzeń cyfrowa pełna jest współcześnie grup fanów konkretnych tekstów kultury i/lub innych przejawów kreatywności cyfrowej. Wytwarzane przez nich metody i elementy komunikacyjne refigurują już wystarczająco długo aby można było mówić o przekształcaniu się ich w złożone systemy znaków a nawet języki. Uczestnicy kursu będą mieli okazję zapoznać się z przykładami takowych, a także poddać je analizie.			
Zakres tematów: Tematyka kursu obejmuje komunikację wśród graczy i fanów gier, a także szeroko rozumiane języki Internetu.			
Literatura: A. Literatura wymagana do ostatecznego zaliczenia zajęć A1. wykorzystywana podczas zajęć 1. Piekot, T., <i>Język w grupie społecznej. Wprowadzenie do analizy socjolektu</i> . Wałbrzych 2008. 2. Filiciak M., <i>Wirtualny plac zabaw. Gry sieciowe i przemiany kultury współczesnej</i> , Warszawa 2006.			

A2. studiowana samodzielnie przez studenta

1. Matyka M., *Socjolekt uczestników klasycznych gier fabularnych jako profesjolekt*, Homo Ludens 2014, 1(6), s. 101-115 (dostęp online).

B. Literatura uzupełniająca

1. Hills M., *Fan cultures*, New York 2010.

Efekty uczenia się (z odniesieniem do efektów kierunkowych):

Wiedza: student zna i rozumie:

1. W pogłębionym stopniu zależności powstawania i funkcjonowania systemów komunikacji w środowisku cyfrowym. (kW02)
2. W pogłębionym stopniu zasady, którymi rządzi się komunikacja konkretnych środowisk fanowskich w sieci Internet (k_W07).

Umiejętności: student potrafi:

3. Poddać analizie przykłady komunikatów czy systemów wymiany myśli w środowisku cyfrowym (K_U01)
4. Przedstawić przykłady nowych trendów w komunikacji w mediach społecznościowych (k_U05, k_U09)

Kompetencje społeczne: student jest gotów do:

5. Krytycznej oceny nowych trendów językowych pojawiających się w środowiskach cyfrowych (k_K02)

Karta przedmiotu

Nazwa: Projektowanie modeli 3D		Kod: 1.S2.DC.8	ECTS: 4
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot: <i>Wydział Filologiczny</i>			
Kierunek: Digital Cultures			
Poziom PRK: 7 Poziom: <i>studia drugiego stopnia</i> Profil: <i>ogólnoakademicki</i> Forma: <i>studia stacjonarne</i>			
Koordynator przedmiotu: mgr Radosław Kuśmierski Prowadzący przedmiot: mgr Radosław Kuśmierski			
Formy zajęć, sposób ich realizacji i przypisana im liczba godzin: A. Formy zajęć <i>ćwiczenia</i> B. Tryb realizacji <i>w Sali dydaktycznej</i> C. Liczba godzin <i>30h</i> D. Sposób zaliczenia <i>zaliczenie z oceną</i>		Nakład pracy studenta: A. Godziny kontaktowe: 55h/ 2 ECTS Udział w zajęciach: 30h Realizacja projektu w placówce, raportowanie z realizacji projektu, prezentacja wniosków: 25h B. Praca własna studenta: 55h/ 2 ECTS Przygotowanie do zajęć: 30h Przygotowanie do zaliczenia: 25h	
Język wykładowy: <i>język polski</i>	Rodzaj przedmiotu: <i>obowiązkowy</i>	Wymagania wstępne: -	
Metody dydaktyczne: <i>ćwiczenia praktyczne / metoda projektu / dyskusja / praca grupowa</i>		Metody i kryteria oceniania: A. Formy zaliczenia (weryfikacja efektów uczenia się) <i>Praca na zajęciach (efekty 1,3);</i> <i>Projekt (efekt 2).</i> B. Podstawowe kryteria ustalenia oceny <i>Ustalenie oceny końcowej na podstawie ocen z pracy na zajęciach (50%) i projektu (50%).</i>	
Skrócony opis: Kurs stanowi ma na celu zaznajomienie uczestników z podstawowymi programami i metodami wykorzystywanymi w pracy projektanta modeli trójwymiarowych w grach wideo.			
Opis: Współczesne gry wideo najczęściej wykorzystują modele trójwymiarowe, których projektowanie stanowi jedną z najistotniejszych kompetencji dla twórców gier. Kurs ma na celu zapoznanie uczestników z najważniejszymi pojęciami i metodami pracy projektanta grafik 3d jak również darmowych programów dostępnych na rynku.			

Zakres tematów:

W trakcie kursu studenci zapoznają się z podstawowymi pojęciami oraz metodami pracy wykorzystywanych przy projektowaniu modeli 3D w tym darmowym oprogramowaniu jak np. Blender.

Literatura:

- A. Literatura wymagana do ostatecznego zaliczenia zajęć
Materiały przygotowane przez prowadzącego (<https://www.blender.org/>).

Efekty uczenia się (z odniesieniem do efektów kierunkowych):

Wiedza: absolwent zna i rozumie

1. w stopniu zaawansowanym kluczowe pojęcia z zakresu grafiki 3D (k_W10).

Umiejętności: absolwent potrafi

2. stworzyć projekt w darmowym programie do grafiki 3D (k_U10, k_U06).

Kompetencje społeczne: absolwent jest gotów do

3. rozumienia znaczenia projektowania graficznego w budowaniu rynku kultury (K_K02).

Karta przedmiotu

Nazwa: Projektowanie gier 2.0		Kod: 1.S2.DC.9	ECTS: 2
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot: <i>Wydział Filologiczny, Instytut Językoznawstwa, Katedra Nauk o Kulturze i Religii</i>			
Kierunek: Digital Cultures Poziom PRK: 7 Poziom: <i>studia drugiego stopnia</i> Profil: <i>ogólnoakademicki</i> Forma: <i>studia stacjonarne</i>			
Koordynator przedmiotu: mgr Adrian Pskiet Prowadzący przedmiot: mgr Adrian Pskiet			
Formy zajęć, sposób ich realizacji i przypisana im liczba godzin: A. Formy zajęć <i>konwersatorium</i> B. Tryb realizacji <i>e-Learning</i> C. Liczba godzin <i>30h</i> D. Sposób zaliczenia <i>zaliczenie z oceną</i>		Nakład pracy studenta: A. Godziny kontaktowe: 45h/ 1,5 ECTS Udział w zajęciach: 30h Realizacja projektu w placówce, raportowanie z realizacji projektu, prezentacja wniosków: 15h B. Praca własna studenta: 15h/ 0,5 ECTS Przygotowanie do zajęć: 10h Przygotowanie do zaliczenia: 5h	
Język wykładowy: <i>język polski</i>	Rodzaj przedmiotu: <i>obowiązkowy</i>	Wymagania wstępne:	
Metody dydaktyczne: Wykład konwersatoryjny; prezentowanie zagadnień za pomocą branżowych Case study; zaliczenie w formie pracy pisemnej – przygotowanie fragmentów dokumentacji projektowej gry video o wysokim stopniu szczegółowości.		Metody i kryteria oceniania: A. Formy zaliczenia (weryfikacja efektów uczenia się) <i>Praca zaliczeniowa (efekty 2, 4, 5, 6); Zadania cząstkowe (efekty 1, 3).</i> B. Podstawowe kryteria ustalenia oceny <i>Ustalenie oceny końcowej na podstawie ocen cząstkowych (25%) i pracy zaliczeniowej (75%).</i>	
Skrócony opis: Celem konwersatorium jest omówienie szczegółowych aspektów procesu produkcji oprogramowania rozrywkowego z perspektywy game designera.			
Opis: Program zajęć obejmuje: omówienie kluczowych elementów gry video jako audiowizualnego dzieła ergodycznego, wskazanie głównych wyzwań projektowych zależnych od gatunku gry video, przeanalizowanie i przećwiczenie procesu projektowania funkcjonalności, analizę zastanej dokumentacji projektowej, metody projektowanie progameplay'owego oraz pronarracyjnego, zróżnicowanie metod projektowania w zależności od danych demograficznych zakładanej grupy odbiorców.			

Dodatkowo w ramach konwersatorium prowadzone będą dyskusje na temat obecnej sytuacji na rynku gier video z perspektywy game designera w celu wyćwiczenia studentów w analizie trendów branżowych.

Zakres tematów:

Game design w procesie produkcji i rozwoju gier elektronicznych, gatunki gier, dokumentacja projektowa, trendy branżowe

Literatura:

A. Literatura wymagana do ostatecznego zaliczenia zajęć

A1. wykorzystywana podczas zajęć

1. Adams E., *Projektowanie gier: podstawy*, Gliwice 2011

2. Filiciak M., *Wirtualny plac zabaw. Gry sieciowe i przemiany kultury współczesnej*, Warszawa 2006

A2. studiowana samodzielnie przez studenta

3. Koster R., *A theory of fun for game design*, Sebastopol 2014

4. Wesołowski J., *Projektowanie Przeżyć* (fragmenty), online, http://inzynieria-gier.wonderland-engineering.eu/?page_id=136

B. Literatura uzupełniająca

5. Bomba R., *Gry komputerowe w perspektywie antropologii codzienności*, Toruń 2013

6. Huizinga J., *Homo ludens*, Amsterdam 2010

7. Campbell J., *Potęga mitu*, Kraków 2007

8. Filiciak M., *Światy z pikseli: antologia studiów nad grami komputerowymi*, Warszawa 2010

9. Mańkowski P., *Cyfrowe marzenia. Historia gier komputerowych i wideo*, Warszawa 2010

10. Schreier J., *Krew, pot i piksele: chwalebne i niepokojące opowieści o tym, jak robi się gry*, Kraków 2018

11. Urbańska-Galanciak D., *Homo players: strategie odbioru gier komputerowych*, Warszawa 2009

Efekty uczenia się (z odniesieniem do efektów kierunkowych):

Wiedza: student zna i rozumie

1. W pogłębionym zakresie zasady i narzędzia wykorzystywane przy projektowaniu gier (k_W10).

Umiejętności: student potrafi

2. Korzystać z dostępnych źródeł w sieci w celu rozwiązywania problemów przy pracach projektowych (k_U02);

3. Komunikować wyniki swojej pracy jak i problemy powstałe w jej trakcie oraz korzystać z cyfrowych komunikatorów do koordynowania pracy zespołowej (k_U04).

4. Korzystać z programów i baz wiedzy wykorzystywanych w studiach tworzących gry (k_U06).

Kompetencje społeczne: student jest gotów do

5. Rzetelnej pracy w zespole z właściwym poszanowaniem ról i postaw współpracowników (k_K04).

6. Właściwego doboru zadań i postaw w trakcie pracy nad tworzeniem tekstu gry. (k_K05).

Karta przedmiotu

Nazwa: Projektowanie gier 2.0		Kod: 1.S2.DC.10	ECTS: 2
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot: <i>Wydział Filologiczny, Instytut Językoznawstwa, Katedra Nauk o Kulturze i Religii</i>			
Kierunek: Digital Cultures Poziom PRK: 7 Poziom: <i>studia drugiego stopnia</i> Profil: <i>ogólnoakademicki</i> Forma: <i>studia stacjonarne</i>			
Koordynator przedmiotu: mgr Adrian Pskiet Prowadzący przedmiot: mgr Adrian Pskiet			
Formy zajęć, sposób ich realizacji i przypisana im liczba godzin: A. Formy zajęć <i>konwersatorium</i> B. Tryb realizacji <i>e-Learning</i> C. Liczba godzin <i>30h</i> D. Sposób zaliczenia <i>zaliczenie z oceną</i>		Nakład pracy studenta: A. Godziny kontaktowe: 45h/ 1,5 ECTS Udział w zajęciach: 30h Realizacja projektu w placówce, raportowanie z realizacji projektu, prezentacja wniosków: 15h B. Praca własna studenta: 15h/ 0,5 ECTS Przygotowanie do zajęć: 10h Przygotowanie do zaliczenia: 5h	
Język wykładowy: <i>język polski</i>	Rodzaj przedmiotu: <i>obowiązkowy</i>	Wymagania wstępne:	
Metody dydaktyczne: Wykład konwersatoryjny; prezentowanie zagadnień za pomocą branżowych Case study; zaliczenie w formie pracy pisemnej – przygotowanie fragmentów dokumentacji projektowej gry video o wysokim stopniu szczegółowości.		Metody i kryteria oceniania: A. Formy zaliczenia (weryfikacja efektów uczenia się) <i>Praca zaliczeniowa (efekty 2, 4, 5, 6);</i> <i>Zadania cząstkowe (efekty 1, 3).</i> B. Podstawowe kryteria ustalenia oceny <i>Ustalenie oceny końcowej na podstawie ocen cząstkowych (25%) i pracy zaliczeniowej (75%).</i>	
Skrócony opis: Celem konwersatorium jest omówienie szczegółowych aspektów procesu produkcji oprogramowania rozrywkowego z perspektywy game designera.			
Opis: Program zajęć obejmuje: omówienie kluczowych elementów gry video jako audiowizualnego dzieła ergodycznego, wskazanie głównych wyzwań projektowych zależnych od gatunku gry video, przeanalizowanie i przećwiczenie procesu projektowania funkcjonalności, analizę zastanej dokumentacji projektowej, metody projektowanie progameplay'owego oraz pronarracyjnego, zróżnicowanie metod projektowania w zależności od danych demograficznych zakładanej grupy odbiorców.			

Dodatkowo w ramach konwersatorium prowadzone będą dyskusje na temat obecnej sytuacji na rynku gier video z perspektywy game designera w celu wyćwiczenia studentów w analizie trendów branżowych.

Zakres tematów:

Game design w procesie produkcji i rozwoju gier elektronicznych, gatunki gier, dokumentacja projektowa, trendy branżowe

Literatura:

A. Literatura wymagana do ostatecznego zaliczenia zajęć

A1. wykorzystywana podczas zajęć

1. Adams E., *Projektowanie gier: podstawy*, Gliwice 2011

2. Filiciak M., *Wirtualny plac zabaw. Gry sieciowe i przemiany kultury współczesnej*, Warszawa 2006

A2. studiowana samodzielnie przez studenta

3. Koster R., *A theory of fun for game design*, Sebastopol 2014

4. Wesołowski J., *Projektowanie Przeżyć* (fragmenty), online, http://inzynieria-gier.wonderland-engineering.eu/?page_id=136

B. Literatura uzupełniająca

5. Bomba R., *Gry komputerowe w perspektywie antropologii codzienności*, Toruń 2013

6. Huizinga J., *Homo ludens*, Amsterdam 2010

7. Campbell J., *Potęga mitu*, Kraków 2007

8. Filiciak M., *Światy z pikseli: antologia studiów nad grami komputerowymi*, Warszawa 2010

9. Mańkowski P., *Cyfrowe marzenia. Historia gier komputerowych i wideo*, Warszawa 2010

10. Schreier J., *Krew, pot i piksele: chwalebne i niepokojące opowieści o tym, jak robi się gry*, Kraków 2018

11. Urbańska-Galanciak D., *Homo players: strategie odbioru gier komputerowych*, Warszawa 2009

Efekty uczenia się (z odniesieniem do efektów kierunkowych):

Wiedza: student zna i rozumie

1. W pogłębionym zakresie zasady i narzędzia wykorzystywane przy projektowaniu gier (k_W10).

Umiejętności: student potrafi

2. Korzystać z dostępnych źródeł w sieci w celu rozwiązywania problemów przy pracach projektowych (k_U02);

3. Komunikować wyniki swojej pracy jak i problemy powstałe w jej trakcie oraz korzystać z cyfrowych komunikatorów do koordynowania pracy zespołowej (k_U04).

4. Korzystać z programów i baz wiedzy wykorzystywanych w studiach tworzących gry (k_U06).

Kompetencje społeczne: student jest gotów do

5. Rzetelnej pracy w zespole z właściwym poszanowaniem ról i postaw współpracowników (k_K04).

6. Właściwego doboru zadań i postaw w trakcie pracy nad tworzeniem tekstu gry. (k_K05).

Karta przedmiotu

Nazwa: Narracje gier wideo		Kod: 1.S2.DC.11	ECTS: 4
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot: <i>Wydział Filologiczny, Instytut Językoznawstwa, Katedra Nauk o Kulturze i Religii</i>			
Kierunek: Digital Cultures			
Poziom PRK: 7 Poziom: <i>studia drugiego stopnia</i> Profil: <i>ogólnoakademicki</i> Forma: <i>studia stacjonarne</i>			
Koordynator przedmiotu: mgr Justyna Migoń-Sasuła Prowadzący przedmiot: mgr Justyna Migoń-Sasuła			
Formy zajęć, sposób ich realizacji i przypisana im liczba godzin: A. Formy zajęć: konwersatorium B. Tryb realizacji: e-learning C. Liczba godzin: 30h D. Sposób zaliczenia: zaliczenie z oceną		Nakład pracy studenta: A. Godziny kontaktowe: 55h/ 2 ECTS Udział w zajęciach: 30h Realizacja projektu w placówce, raportowanie z realizacji projektu, prezentacja wniosków: 25h B. Praca własna studenta: 55h/ 2 ECTS Przygotowanie do zajęć: 25h Przygotowanie do zaliczenia: 30h	
Język wykładowy: język polski	Rodzaj przedmiotu: obowiązkowy	Wymagania wstępne: -	
Metody dydaktyczne: Metoda projektu, praca w grupach, dyskusja		Metody i kryteria oceniania: A. Formy zaliczenia (weryfikacja efektów uczenia się) <i>Praca zaliczeniowa (efekty 2,4); Zadania cząstkowe (efekty 1,3,5).</i> B. Podstawowe kryteria ustalenia oceny <i>Ustalenie oceny końcowej na podstawie ocen cząstkowych (50%) i pracy zaliczeniowej (50%).</i>	
Skrócony opis: Celem kursu jest zapoznanie studentów z narzędziami umożliwiającymi omówienie struktury narracyjnej gier wideo.			
Opis: Zajęcia mają na celu omówienie elementów, z których składa się struktura narracyjna gier wideo. Zarówno warstwę fabularną jak i opowieści, a także metody focalizowania ekspozycji.			
Zakres tematów: Narracyjność gier; Poziomy narracji; Rola przestrzeni i czasu w narracji gier; Narrator w grach wideo; Dźwięk w narracjach gier; Narracja środowiskowa; Światoopowieść; Gracz jako współtwórca narracji; Interfejs, a narracja gry wideo; Zabiegi narracyjne w grach wideo.			
Literatura: A. Literatura wymagana do ostatecznego zaliczenia zajęć A1. wykorzystywana podczas zajęć 1. <i>Olbrzym w cieniu. Gry wideo w kulturze audiowizualnej</i> , pod red. A. Pitrusa, Kraków 2012.			

2. Kubiński P., *Cyfrowe światopowieści. Narracyjność gier wideo*, [w:] *Narratologia transmedialna. Teorie, Praktyki, Wyzwania*, red. nauk. K. Kaczmarczyk, Kraków 2017.

A2. studiowana samodzielnie przez studenta

1. Kuchciński B., *Rola mechanizmów obrzydzenia w tworzeniu i organizacji narracji w wybranych fantastycznonaukowych grach komputerowych*, „Homo Ludens” 2013, nr 1(5) – dostęp online.
2. Prajzner K., *Narracja*, [w:] *Wprowadzenie do groznawstwa*, pod. red. K. Prajzner, Łódź 2019

B. Literatura uzupełniająca

1. Stasieńko J., *Alien vs. Predator. Gry komputerowe a badania literackie*, Wrocław 2005.

Efekty uczenia się (z odniesieniem do efektów kierunkowych):

Wiedza: student zna i rozumie:

1. w pogłębionym stopniu zasady jakimi rządzi się narracyjność gier wideo w tym przede wszystkim jej wyróżniki i cechy inherentne (k_W04, k_W06)

2. w pogłębionym stopniu istotę narracyjności dla funkcjonowania gier jako tekstów kultury cyfrowej (k_W07, k_W08)

Umiejętności: student potrafi:

3. poddać analizie narrację wybranych gier (k_U02, k_U07)

4. zaprojektować fragment narracji tekstu interaktywnego (k_U10)

Kompetencje społeczne: student jest gotów do:

5. krytycznej oceny konkretnych tekstów narracyjnych pod kątem ich czytelności i wydźwięku w przestrzeni kulturowej (k_K03)

Karta przedmiotu

Nazwa: Recenzowanie gier – warsztaty		Kod: 1.S2.DC.12	ECTS: 3
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot: <i>Wydział Filologiczny, Instytut Językoznawstwa, Katedra Nauk o Kulturze i Religii</i>			
Kierunek: Digital Cultures			
Poziom PRK: 7 Poziom: <i>studia drugiego stopnia</i> Profil: <i>ogólnoakademicki</i> Forma: <i>studia stacjonarne</i>			
Koordynator przedmiotu: mgr Adrian Pskiet Prowadzący przedmiot: mgr Adrian Pskiet			
Formy zajęć, sposób ich realizacji i przypisana im liczba godzin: A. Formy zajęć <i>Konwersatorium</i> B. Tryb realizacji <i>e-Learning</i> C. Liczba godzin <i>30h</i> D. Sposób zaliczenia <i>zaliczenie z oceną</i>		Nakład pracy studenta: A. Godziny kontaktowe: <i>55h/ 2 ECTS</i> Udział w zajęciach: <i>30h</i> Realizacja projektu w placówce, raportowanie z realizacji projektu, prezentacja wniosków: <i>25h</i> B. Praca własna studenta: <i>25h/ 1 ECTS</i> Przygotowanie do zajęć: <i>15h</i> Przygotowanie do zaliczenia: <i>20h</i>	
Język wykładowy: <i>język polski</i>	Rodzaj przedmiotu: <i>obowiązkowy</i>	Wymagania wstępne:	
Metody dydaktyczne: Wykład konwersatoryjny; prezentowanie zagadnień za pomocą Case study; dyskusja dydaktyczna na temat metod oceniania; ćwiczenia przedmiotowe; zaliczenie w formie pracy pisemnej		Metody i kryteria oceniania: A. Formy zaliczenia (weryfikacja efektów uczenia się) <i>Praca zaliczeniowa (efekty 2, 3, 4);</i> <i>Zadania cząstkowe (efekty 1, 5).</i> B. Podstawowe kryteria ustalenia oceny <i>Ustalenie oceny końcowej na podstawie ocen cząstkowych (40%) i pracy zaliczeniowej (60%).</i>	
Skrócony opis: Zajęcia przygotowujące do tworzenia recenzji gier video zarówno zewnętrznych (prasowych) jak też wewnętrznych (ewaluacji projektu).			
Opis: Celem zajęć jest praktycznie przygotowanie studentów do tworzenia różnorodnych recenzji elektronicznej rozrywki. Omówione zostaną różne metody oceny gier video, historyczne zażyłości obecne w obecnych systemach oceniania, wpływ recenzji na funkcjonowanie firm gamingowych, a także najistotniejsze agregaty ocen w przestrzeni cyfrowej. Studenci przećwiczą przygotowanie tekstów na potrzeby wewnętrzne - recenzji nieskończonego projektu gamingowego i specyfiki tychże poznając przy tym zagadnienia związane z analizą designerską gry. Zmierzą się też z recenzją zewnętrzną			

dedykowaną masowemu konsumentowi elektronicznej rozrywki.

Zajęcia rozwinięte będą o dyskusje nad specyfiką i kondycją współczesnych mediów branżowych.

Zakres tematów:

Recenzja gry video, recenzja wewnętrzna - ewaluacja projektu, różnorodność metod oceniania dzieł ergodycznych, najpopularniejsze globalne platformy agregacji ocen, wpływ ocen na branżę, analiza mediów branżowych

Literatura:

A. Literatura wymagana do ostatecznego zaliczenia zajęć

A1. wykorzystywana podczas zajęć

1. Koster R., A theory of fun for game design, Sebastopol 2014

2. Wesołowski J., *Inżynieria Gier. Level design dla początkujących*, 2016

3. McGonigal J., Reality is broken: Why games make us better and how they can change the world, London, 2012

A2. studiowana samodzielnie przez studenta

4. Mańkowski P., Cyfrowe marzenia. Historia gier komputerowych i wideo, Warszawa 2010

B. Literatura uzupełniająca

5. Nowocień R., Tworzenie gier komputerowych. Kompendium producenta, Gliwice 2020

6. Surdyk A. red. nacz, Homo Ludens: czasopismo ludologiczne Polskiego Towarzystwa Badania Gier, Poznań, 2011, nr 1(3)

7. Kluska B., Rozwadowski M., Bajty Polskie, Sosnowiec, 2014

8. Marczewski J., red., Reset: magazyn gier komputerowych, Warszawa, 1998

9. Uchański A., red. nacz, Gry Extra, Warszawa, 2004

10. Uchański A., red. nacz, Gry: Komputer Świat, Warszawa, 2002.

Efekty uczenia się (z odniesieniem do efektów kierunkowych):

Wiedza: student zna i rozumie

1. *W pogłębionym stopniu zasady tworzenia tekstu recenzji i innych wypowiedzi pisemnych wykorzystywanych przy pracy dziennikarza growego (k_W04).*

2. *W pogłębionym stopniu terminologię oraz zasady charakterystyczne dla medialnej branży growej (k_W05).*

Umiejętności: student potrafi

3. *Korzystać ze źródeł cyfrowych w celu pozyskiwania informacji potrzebnych przy tworzeniu tekstów i wypowiedzi dot. branży gier (k_U02);*

4. *Samodzielnie tworzyć teksty i wypowiedzi multimedialne w zakresie gier i ich branży (k_U10);*

Kompetencje społeczne: student jest gotów do

5. *Odpowiedzialnego występowania w roli dziennikarza growego. (k_K01).*

Karta przedmiotu

Nazwa: Angielski język biznesu		Kod: 1.S2.DC.13	ECTS: 4
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot: <i>Wydział Filologiczny, Instytut Językoznawstwa, Katedra Nauk o Kulturze i Religii</i>			
Kierunek: Digital Cultures Poziom PRK: 7 Poziom: <i>studia drugiego stopnia</i> Profil: <i>ogólnoakademicki</i> Forma: <i>studia stacjonarne</i>			
Koordynator przedmiotu: dr Mateusz Szubert Prowadzący przedmiot: dr Mateusz Szubert			
Formy zajęć, sposób ich realizacji i przypisana im liczba godzin: A. Formy zajęć: konwersatorium B. Tryb realizacji: w sali dydaktycznej C. Liczba godzin: 30h D. Sposób zaliczenia: zaliczenie z oceną		Nakład pracy studenta: A. Godziny kontaktowe: 55h/ 2 ECTS Udział w zajęciach: 30h Realizacja projektu w placówce, raportowanie z realizacji projektu, prezentacja wniosków: 25h B. Praca własna studenta: 55h/ 2 ECTS Przygotowanie do zajęć: 25h Przygotowanie do zaliczenia: 30h	
Język wykładowy: język angielski	Rodzaj przedmiotu: obowiązkowy	Wymagania wstępne: Znajomość języka angielskiego na poziomie B2	
Metody dydaktyczne: Aktywizujące studentów konwersatorium z wykorzystaniem następujących metod dydaktycznych: dyskusji obserwowanej (panelowej), metod problemowych, metod przypadków, metod eksponujących (prezentacji multimedialnych)		Metody i kryteria oceniania: A. Formy zaliczenia (weryfikacja efektów uczenia się) Prezentacja zaliczeniowa (efekty: 1, 2, 3, 6) Zadania częściowe (efekty: 4, 5) B. Podstawowe kryteria ustalenia oceny Ustalenie oceny końcowej na podstawie ocen częściowych (40%) i prezentacji zaliczeniowej (60%)	
Opis: Celem kursu jest opanowanie specjalistycznego języka angielskiego w zakresie podstaw ekonomii i biznesu. Ponadto studenci zdobędą wiedzę dotyczącą społeczno-kulturowych mechanizmów życia gospodarczego.			
Zakres tematów: 1. Podstawy języka biznesu 2. Socjokulturowa specyfika języka biznesu 3. Źródła i następstwa globalizacji 4. Społeczne mechanizmy globalizacji 5. Etykieta w biznesie 6. Informacje handlowe 7. Negocjacje biznesowe 8. Prowadzenie interesów z osobą z innego kręgu kulturowego 9. Standardy jakości, strategia komunikacyjne w biznesie			
Literatura:			

1. J. Tylor, J. Zeter: *Business English. Student's Book*, Oxford 2018
2. M. Kowalska-Wilanowska: *English for Business Communication Skills*, Warszawa 2019
2. Materiały własne
3. Źródła internetowe

Efekty uczenia się (z odniesieniem do efektów kierunkowych):

Wiedza: student zna i rozumie:

1. Rolę i znaczenie języka angielskiego we współczesnym świecie (k_W03).
2. Znaczenie biznesowego języka angielskiego w procesach komunikacyjnych (k_W09).

Umiejętności: student potrafi:

3. Tworzyć teksty użytkowe w zakresie specjalistycznego języka angielskiego (k_U04).
4. wykorzystać biznesową odmianę języka angielskiego do pracy w środowisku nowych mediów (k_U05).

Kompetencje społeczne: student jest gotów do:

5. Uczestnictwa w szeroko rozumianym życiu kulturalnym (k_K03).
6. Etycznego pełnienia nowych ról zawodowych (k_K01).

Karta przedmiotu

Nazwa: Język nowych mediów		Kod: 1.S2.DC.14	ECTS: 4
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot: <i>Wydział Filologiczny, Instytut Językoznawstwa</i>			
Kierunek: Digital Cultures			
Poziom PRK: 7 Poziom: <i>studia drugiego stopnia</i> Profil: <i>ogólnoakademicki</i> Forma: <i>studia stacjonarne</i>			
Koordynator przedmiotu: dr Urszula Sawicka Prowadzący przedmiot: dr Urszula Sawicka			
Formy zajęć, sposób ich realizacji i przypisana im liczba godzin: A. Formy zajęć: konwersatorium B. Tryb realizacji : w Sali dydaktycznej C. Liczba godzin: 30 h D. Sposób zaliczenia: zaliczenie z oceną		Nakład pracy studenta: A. Godziny kontaktowe: 55h/ 2 ECTS Udział w zajęciach: 30h Realizacja projektu w placówce, raportowanie z realizacji projektu, prezentacja wniosków: 25h B. Praca własna studenta: 55h/ 2 ECTS Przygotowanie do zajęć: 25h Przygotowanie do zaliczenia: 30h	
Język wykładowy: <i>język polski</i>	Rodzaj przedmiotu: <i>obowiązkowy</i>	Wymagania wstępne: -	
Metody dydaktyczne: Wykład konwersatoryjny, dyskusja, analiza tekstów naukowych, burza mózgów, prezentacja multimedialna.		Metody i kryteria oceniania: A. Formy zaliczenia (weryfikacja efektów uczenia się) <i>Praca zaliczeniowa (efekty 1,2);</i> <i>Zadania cząstkowe (efekty 3,4).</i> B. Podstawowe kryteria ustalenia oceny <i>Ustalenie oceny końcowej na podstawie ocen cząstkowych (40%) i pracy zaliczeniowej (60%).</i>	
Skrócony opis: Treści przedmiotu mają na celu pogłębioną analizę i zrozumienie funkcjonowania nowych mediów, a w szczególności języka, który jest dla nich charakterystyczny.			
Opis: Treści przedmiotu mają na celu pogłębioną analizę i zrozumienie funkcjonowania nowych mediów, a w szczególności języka, który jest dla nich charakterystyczny. Studenci poznają na nim także wybrane strategie komunikacyjne stosowane w tekstach medialnych oraz zgłębią temat relacji: nowe media-kultura.			
Zakres tematów: 1. Nowe media – definicja, charakterystyka. 2. Język czy języki mediów? Wprowadzenie do zagadnienia. 3. Współczesne trendy językowe – slang, język sieci i ich wpływ na język pisany. 4. Język środowisk growych. 5. Język obrazów (memy). 6. Netykieta językowa w internecie (trolle, plonki) 7. Język perswazji (reklama). 8. Język nowych mediów a kultura.			

Literatura:

- A. Literatura wymagana do ostatecznego zaliczenia zajęć
 - A1. wykorzystywana podczas zajęć
Manovich L. *Język nowych mediów*, przeł. P. Cypryański, Warszawa 2006.
Współczesne media. Język mediów, red. I. Hoffman, D. Kępa-Figura, Lublin 2013. (dostęp online: <https://phavi.umcs.pl/at/attachments/2021/0217/140328-wm-jezyk-mediow.pdf>)
 - A2. studiowana samodzielnie przez studenta
Manovich L. *Język nowych mediów*, przeł. P. Cypryański, Warszawa 2006.
Współczesne media. Język mediów, red. I. Hoffman, D. Kępa-Figura, Lublin 2013. (dostęp online: <https://phavi.umcs.pl/at/attachments/2021/0217/140328-wm-jezyk-mediow.pdf>)
- B. Literatura uzupełniająca
- C. Skowronek B., *Język w filmie. Ujęcie mediolingwistyczne*, Kraków 2020.

Efekty uczenia się (z odniesieniem do efektów kierunkowych):

Wiedza: student zna i rozumie

- 1. teorie oraz zaawansowaną metodologię i terminologię z zakresu nauki o języku oraz języku w mediach (k_W02)

Umiejętności: student potrafi

- 2. w sposób spójny i precyzyjny wypowiadać się na różne zagadnienia dotyczące problematyki przedmiotu (k_U04)
- 3. samodzielnie wyszukiwać, analizować, oceniać, selekcjonować i wykorzystywać informacje ze źródeł pisanych i elektronicznych oraz wykorzystywać te informacje w życiu zawodowym, kulturalnym oraz społecznym (k_U02)

Kompetencje społeczne: student jest gotów do

- 4. krytycznej oceny i rozwiązywania problemów wynikających z realizacji zadań zawodowych takich jak tworzenie tekstów, tworzenie tekstów do/w mediach czy wspomaganie językowe w przestrzeni cyfrowej (k_K02)

Karta przedmiotu

Nazwa: Komunikacja kulturowa		Kod: 1.S2.DC.15	ECTS: 4
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot: <i>Wydział Filologiczny, Instytut Językoznawstwa/ Katedra Nauk o Kulturze i Religii</i>			
Kierunek: Digital Cultures			
Poziom PRK: 7 Poziom: <i>studia drugiego stopnia</i> Profil: <i>ogólnoakademicki</i> Forma: <i>studia stacjonarne</i>			
Koordynator przedmiotu: dr hab. Katarzyna Łeńska-Bąk prof. UO Prowadzący przedmiot: dr hab. Katarzyna Łeńska-Bąk prof. UO			
Formy zajęć, sposób ich realizacji i przypisana im liczba godzin: A. Formy zajęć <i>konwersatorium</i> B. Tryb realizacji <i>w sali dydaktycznej</i> C. Liczba godzin <i>30h</i> D. Sposób zaliczenia <i>Zaliczenie na ocenę</i>		Nakład pracy studenta: A. Godziny kontaktowe: 55h/ 2 ECTS Udział w zajęciach: 30h Realizacja zadań w placówce, prezentacja wniosków, udział w zaliczeniu: 25h B. Praca własna studenta: 55h/ 2 ECTS Przygotowanie do zajęć: 25h Przygotowanie do zaliczenia: 30h	
Język wykładowy: <i>język polski</i>	Rodzaj przedmiotu: <i>obowiązkowy</i>	Wymagania wstępne brak	
Metody dydaktyczne: Zajęcia mają charakter konwersatoriów, którym towarzyszyć będzie analiza wybranych tekstów z dyskusją oraz prezentacją multimedialną.		Metody i kryteria oceniania: A. Formy zaliczenia (weryfikacja efektów uczenia się) <i>Zaliczenie pisemne/ustne całości materiału (efekty 1,2,3); Zadania cząstkowe (efekty 2,3,4,5).</i> B. Podstawowe kryteria ustalenia oceny <i>Ustalenie oceny końcowej na podstawie ocen cząstkowych (40%) i zaliczenia pisemnego/ustnego całości materiału (60%).</i>	
Skrócony opis: Celem przedmiotu jest wprowadzenie podstawowych informacji dotyczących komunikacji kulturowej, pojęć z nią związanych i teorii.			
Opis: Podczas zajęć student otrzyma wiedzę z zakresu komunikacji interpersonalnej i medialnej, zapozna się z ewolucyjnymi podstawami ludzkiej komunikacji oraz ze specyfiką komunikacyjną wybranych kultur.			
Zakres tematów: 1. Podział na kultury uniwersalistyczne i kontekstualne 2. Pojęcie komunikacji werbalnej i pozawerbalnej 3. Przegląd badań nad uniwersalnością emocji – od Karola Darwina po koncepcje współczesne 4. Rola emocji i ich ekspresji w różnych kulturach 5. Udział zmysłów - węchu, dotyku, słuchu i zachowań wzrokowych - w procesie komunikacji			

6. Pozyccje ciała i ich funkcja ekspresywna oraz komunikacyjna
7. Tradycyjne i współczesne modele komunikacji
8. Pamięć komunikatywna i kulturowa w koncepcji Jana Assmanna
9. Rola komunikacji w kształtowaniu tożsamości kulturowej
10. Podsumowanie problematyki

Literatura:

A. Literatura wymagana do ostatecznego zaliczenia zajęć (zdania egzaminu):

A.1. wykorzystywana podczas zajęć

Czas w kulturze , red. A. Zajączkowski, Warszawa 1988.

E. T. Hall, Bezgłośny język, przeł. Z. Roman, Skarbińska Alicja, Warszawa 1987.

E. T. Hall, Ukryty wymiar, przeł. T. Hołówa, Warszawa 2003.

G. Hofstede, G. J. Hofstede, Kultura i organizacje, przeł. Durska Małgorzata, Warszawa 2007.

A. Trompenaars, Siedem wymiarów kultury: znaczenie różnic kulturowych w działalności gospodarczej, przeł. B. Nawrot, Kraków 2002.

Literatura uzupełniająca

R. E. Nisbett, Geografia myślenia. Dlaczego ludzie Wschodu i Zachodu myślą inaczej?, dowolne wyd.

R. Tomański, Tatami kontra krzesła: O Japończykach i Japonii, dowolne wyd.

Efekty uczenia się (z odniesieniem do efektów kierunkowych):

Wiedza: student zna i rozumie

1. zaawansowane procesy komunikowania interpersonalnego, społecznego i medialnego (k_W09)

Umiejętności: student potrafi

2. wykorzystać strategie komunikacyjne w pracy w środowisku nowych mediów, w tym przede wszystkim mediów społecznościowych (k_U05)
3. dostrzec różnice w postrzeganiu życia przez przedstawicieli innych nacji i kultur (k_U03, k_U09)

Kompetencje społeczne: student jest gotów do

4. uczestnictwa w różnych formach życia kulturalnego (k_K03)
5. pracy w zespole, pełnić w nim różne role, umie przyjmować i wyznaczać zadania, ma umiejętności organizacyjne z projektowaniem i podejmowaniem działań profesjonalnych (k_K04)

Karta przedmiotu

Nazwa: PR i komunikacja w przestrzeni cyfrowej		Kod: 1.S2.DC.16	ECTS: 3
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot: Wydział Filologiczny, Instytut Językoznawstwa, Katedra Nauk o Kulturze i Religii			
Kierunek: Digital Cultures			
Poziom PRK: 7 Poziom: studia drugiego stopnia Profil: ogólnoakademicki Forma: studia stacjonarne			
Koordynator przedmiotu: mgr Adrian Pskiet Prowadzący przedmiot: mgr Adrian Pskiet			
Formy zajęć, sposób ich realizacji i przypisana im liczba godzin: A. Formy zajęć konwersatorium B. Tryb realizacji W Sali dydaktycznej C. Liczba godzin 30h D. Sposób zaliczenia Zaliczenie na ocenę		Nakład pracy studenta: A. Godziny kontaktowe: 55h/ 2 ECTS Udział w zajęciach: 30h Realizacja projektu w placówce, raportowanie z realizacji projektu, prezentacja wniosków: 25h B. Praca własna studenta: 25h/ 1 ECTS Przygotowanie do zajęć: 15h Przygotowanie do zaliczenia: 10h	
Język wykładowy: język polski	Rodzaj przedmiotu: obowiązkowy	Wymagania wstępne:	
Metody dydaktyczne: Wykład konwersatoryjny; prezentowanie zagadnień za pomocą Case study; dyskusja dydaktyczna na temat sposobów komunikacji		Metody i kryteria oceniania: A. Formy zaliczenia (weryfikacja efektów uczenia się) Praca zaliczeniowa (efekty 2, 3, 4); Zadania cząstkowe (efekty 1, 5, 6). B. Podstawowe kryteria ustalenia oceny Ustalenie oceny końcowej na podstawie ocen cząstkowych (35%) i pracy zaliczeniowej (65%).	
Skrócony opis: Omówienie podstaw PR ze szczególnym uwzględnieniem komunikacji w przestrzeni cyfrowej charakterystycznej dla rozrywki interaktywnej.			
Opis: Celem konwersatorium jest wyjaśnienie specyfiki Public Relations w przestrzeni cyfrowej z szczególnym uwzględnieniem unikalnych metody i strategii dominujących w gamedevie. Program zajęć obejmuje więc zarówno omówienie perspektywy historycznej PR w Internecie czy rozwój metod komunikacji z odbiorcami przez branżę gier jak też analizę największych kryzysów PR-owych w celu objaśnienia ogólnych przyczyn występowania takich zjawisk.			

Studenci poznają praktyczne informacje na temat informowania o stanie produktów, głównie gier, oraz o metodach i platformach najczęściej wykorzystywanych do komunikacji. Poruszona będzie tematyka zarządzania oczekiwaniami, a także kreowania wizerunku twórców jako części kampanii PR produktu.

Dodatkowo w ramach konwersatorium prowadzone będą dyskusje na temat najistotniejszych branżowych działaniach PR w celu zwiększenia u studentów świadomości mechanizmów komunikacyjnych wykorzystywanych w branżach kreatywnych.

Zakres tematów:

Terminologia PR-owa, metody komunikacji PR w branży kreatywnej, kryzys PR-owy, kreowanie wizerunku w sieci

Literatura:

- A. Literatura wymagana do ostatecznego zaliczenia zajęć
 - A1. wykorzystywana podczas zajęć
- 1. Łaskiewicz A., *Współtworzenie wartości z konsumentami w środowisku wirtualnym*, Łódź 2018
- 2. Kołodziejczyk I., *Jak wypromować własną grę w Internecie*, Piekary Śląskie, 2021
- 3. Scott David Meerman, *Marketing i PR w czasie rzeczywistym*, Warszawa, 2012
- A2. studiowana samodzielnie przez studenta
- 4. Karpińska-Krakowiak M., *Kapitał marki w mediach społecznościowych. Perspektywa konsumenta*, Łódź 2018
- B. Literatura uzupełniająca
- 5. Górka M., *Visual storytelling. Jak opowiadać językiem video*, Warszawa 2019
- 6. Koster R., *A theory of fun for game design*, Sebastopol 2014
- 7. Mańkowski P., *Cyfrowe marzenia. Historia gier komputerowych i wideo*, Warszawa 2010
- 8. Nowociński R., *Tworzenie gier komputerowych. Kompendium producenta*, Gliwice 2020

Efekty uczenia się (z odniesieniem do efektów kierunkowych):

Wiedza: student zna i rozumie

- 1. W pogłębionym stopniu reguły tworzenia komunikatów w przestrzeni cyfrowej (k_W04).
- 2. W pogłębionym stopniu terminy i żargon obecne w przestrzeni medialnej oraz cyfrowej (k_W05).
- 3. W pogłębionym stopniu zasady oraz etykę pracy i wypowiedzania się w przestrzeni cyfrowej (k_W07).

Umiejętności: student potrafi

- 4. Dostosowywać charakter tworzonej wypowiedzi do oczekiwań niszy lub branży sieciowej (k_U05);

Kompetencje społeczne: student jest gotów do

- 5. Odpowiedzialnej pracy z tekstem cyfrowym w przestrzeni medialnej (k_K01).
- 6. Śledzenia powstających trendów i treści w kulturze cyfrowej (k_K03).

Karta przedmiotu

Nazwa: Marka i własność intelektualna na rynku gier		Kod: 1.S2.DC.17	ECTS: 2
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot: <i>Wydział Filologiczny, Instytut Językoznawstwa, Katedra Nauk o Kulturze i Religii</i>			
Kierunek: Digital Cultures			
Poziom PRK: 7 Poziom: <i>studia drugiego stopnia</i> Profil: <i>ogólnoakademicki</i> Forma: <i>studia stacjonarne</i>			
Koordynator przedmiotu: Michał Windak Prowadzący przedmiot: Michał Windak			
Formy zajęć, sposób ich realizacji i przypisana im liczba godzin: A. Formy zajęć <i>Konwersatorium</i> B. Tryb realizacji <i>e-learning</i> C. Liczba godzin <i>30h</i> D. Sposób zaliczenia <i>zaliczenie z oceną</i>		Nakład pracy studenta: A. Godziny kontaktowe: <i>45h/ 1,5 ECTS</i> Udział w zajęciach: <i>30h</i> Realizacja projektu w placówce, raportowanie z realizacji projektu, prezentacja wniosków: <i>15h</i> B. Praca własna studenta: <i>15h/ 0,5 ECTS</i> Przygotowanie do zajęć: <i>10h</i> Przygotowanie do zaliczenia: <i>5h</i>	
Język wykładowy: <i>język polski</i>	Rodzaj przedmiotu: <i>obowiązkowy</i>	Wymagania wstępne:	
Metody dydaktyczne: <i>Mini-wykład wprowadzający w tematykę bieżących zajęć;</i> <i>Dyskusja nt. współczesnej problematyki rynku gier i praw własności intelektualnej;</i> <i>Zadania praktyczne związane z tematyką przedmiotu;</i> <i>Feedback w zakresie ćwiczeń i pracy własnej studenta.</i>		Metody i kryteria oceniania: A. Formy zaliczenia (weryfikacja efektów uczenia się) <i>Samodzielna praca zaliczeniowa na ocenę; (efekty 1,2,4,7, 9, 11)</i> <i>Oceny cząstkowe (punkty) w ramach ćwiczeń praktycznych podczas konwersatorium. (efekty 3, 5, 6, 8, 10).</i> B. Podstawowe kryteria ustalenia oceny: <i>Czynny udział w dyskusjach i ćwiczeniach praktycznych podczas konwersatorium (50%);</i> <i>Samodzielna praca zaliczeniowa na ocenę (50%).</i>	
Skrócony opis: <i>Zaznajomienie studentów z problematyką prawnej ochrony marki (znaków towarowych) na współczesnym rynku gier.</i>			
Opis: <i>W toku zajęć, studenci zostaną wprowadzeni w zagadnienia praktyczne związane z prawną ochroną marki (znaków towarowych) oraz pozostałych praw własności intelektualnej w zakresie uwzględniającym specyfikę współczesnego rynku gier – zarówno na przedpolu ich potencjalnego naruszenia (postanowienia kontraktowe, zabezpieczające) jak</i>			

również sposobu ochrony tych praw po stwierdzeniu naruszenia (postępowania cywilne i karne). W ramach ćwiczeń praktycznych (case study) studenci przedstawią, na wybranych przykładach rzeczywistych, współczesne spory na tle prawa do własności intelektualnej na rynkach gier (polskim oraz międzynarodowych). Podczas zajęć poruszona zostanie również specyfika pozasądowych metod rozwiązywania sporów (arbitraż, mediacja, koncyliacja).

Zakres tematów:

Współczesne uwarunkowania gospodarcze rynku gier

Specyfika prowadzenia działalności gospodarczej w branży gier

Wprowadzenie do wybranych instytucji oraz terminologii praw własności intelektualnej

Metody zabezpieczania praw własności intelektualnej przed potencjalnym naruszeniem

Problematyka nieuczciwej konkurencji na rynku gier oraz sposoby jej zwalczania

Specyfika sporów sądowych w zakresie własności intelektualnej

Zastosowanie alternatywnych metod rozwiązywania sporów w kontekście rynku gier (arbitraż, mediacja, koncyliacja)

Aktualne przykłady sporów o prawa własności intelektualnej na rynku gier (case study)

Literatura:

A. Literatura wymagana do ostatecznego zaliczenia zajęć

Ustawa z dnia 30 czerwca 2000 r., prawo własności przemysłowej

Ustawa z dnia 4 lutego 1994 r., o prawie autorskim i prawach pokrewnych

Ustawa z dnia 16 kwietnia 1993 r., o zwalczaniu nieuczciwej konkurencji

E. Ferenc-Szydełko (red.), Ustawa o prawie autorskim i prawach pokrewnych. Komentarz. Wyd. 4, Warszawa 2021 (SIP Legalis)

J. Sieńczyło-Chlabicz (red.), Prawo własności przemysłowej. Komentarz, Warszawa 2020 (SIP Legalis)

B. Literatura uzupełniająca

A. Juszcak, Polski rynek gier wideo – sytuacja obecna oraz perspektywy na przyszłość:

<https://czasopisma.uni.lodz.pl/gospodarka/article/view/2538>

M. Nowicki, Charakterystyka i wybrane mechanizmy finansowania sektora gier komputerowych - na świecie i w Polsce:

https://www.researchgate.net/publication/302928145_Charakterystyka_i_wybrane_mechanizmy_finansowania_sektora_gier_komputerowych_na_swiecie_i_w_Polsce_Characteristics_and_selected_financing_mechanisms_of_computer_games_sector_in_Poland_and_abroad

J. Barta, Prawo autorskie, wyd. C.H. Beck & PAN, Warszawa 2017;

B. Kluska, Dawno temu w grach, wyd. Orka, Łódź 2008:

https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwiun6iMpsnyAhWosKQKHQL0CFwQFnoECAUQAQ&url=https%3A%2F%2Fwww.retroage.net%2Fpliki%2Fdawno_temu_w_grach.pdf&usg=AOvVaw0jRsl9d0IMg_UdVKsnBuLZ

Efekty uczenia się (z odniesieniem do efektów kierunkowych):

Wiedza: student zna i rozumie:

1. terminologię stosowaną we współczesnych mediach, rozumie jej źródła i zastosowania (k_W01, k_W05)
2. najważniejsze pojęcia i zasady odnoszące się do prawa, etyki i życia społecznego w sieci (k_W06)
3. historię nowych mediów, w tym środowiska i branży gier jako rosnącej przestrzeni społeczno-gospodarczej (k_W08)

Umiejętności: student potrafi

4. samodzielnie wyszukiwać, analizować, oceniać, selekcjonować i wykorzystywać informacje ze źródeł pisanych i elektronicznych i rozwijać umiejętności profesjonalne związane z nowymi mediami, w sferze działalności kulturalnej, medialnej i promocyjno-reklamowej odwoływać się do argumentów i formułować logiczne wnioski na podstawie badań innych autorów (k_U02)
5. przygotować spójną i precyzyjną wypowiedź lub tekst na zadany temat (k_U04)
6. wykorzystywać narzędzia cyfrowe w pracy z własnością intelektualną (k_U06)
7. wykorzystywać zdobytą wiedzę i umiejętności do pogłębiania zainteresowań akademickich w wymiarze intra- oraz interdyscyplinarnym (k_U08)

Kompetencje społeczne: student jest gotów do

8. odpowiedzialnego pełnienia ról zawodowych, w tym: przestrzegania zasad etyki zawodowej i wymagania tego od innych; dbałości o dorobek i tradycje zawodu (k_k01)

9. krytycznej oceny i rozwiązywania problemów wynikających z realizacji zadań zawodowych takich jak tłumaczenie tekstów, tworzenie tekstów czy wspomaganie językowe w przestrzeni cyfrowej (k_K02)
10. pracy w zespole, pełniąc w nim różne role, umie przyjmować i wyznaczać zadania, ma umiejętności organizacyjne z projektowaniem i podejmowaniem działań profesjonalnych (k_K04)
11. ustalania priorytetów podczas realizacji różnych zadań związanych ze studiowaniem i pracą zawodową (k_K05)

Karta przedmiotu

Nazwa: Translatorium gier 2.0		Kod: 1.S2.DC.18	ECTS: 2
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot: <i>Wydział Filologiczny, Instytut Językoznawstwa, Katedra Nauk o Kulturze i Religii</i>			
Kierunek: Digital Cultures			
Poziom PRK: 7 Poziom: <i>studia drugiego stopnia</i> Profil: <i>ogólnoakademicki</i> Forma: <i>studia stacjonarne</i>			
Koordynator przedmiotu: dr Łukasz Sasuła Prowadzący przedmiot: dr Łukasz Sasuła			
Formy zajęć, sposób ich realizacji i przypisana im liczba godzin: A. Formy zajęć <i>konwersatorium</i> B. Tryb realizacji <i>w Sali dydaktycznej</i> C. Liczba godzin <i>30h</i> D. Sposób zaliczenia <i>zaliczenie z oceną</i>		Nakład pracy studenta: A. Godziny kontaktowe: 45h/ 1,5 ECTS Udział w zajęciach: 30h Realizacja projektu w placówce, raportowanie z realizacji projektu, prezentacja wniosków: 15h B. Praca własna studenta: 15h/ 0,5 ECTS Przygotowanie do zajęć: 10h Przygotowanie do zaliczenia: 5h	
Język wykładowy: <i>język polski</i>	Rodzaj przedmiotu: <i>obowiązkowy</i>	Wymagania wstępne: -	
Metody dydaktyczne: <i>ćwiczenia praktyczne / metoda projektu / dyskusja / praca grupowa</i>		Metody i kryteria oceniania: A. Formy zaliczenia (weryfikacja efektów uczenia się) <i>Praca na zajęciach (efekty 1,3, 4); Projekt (efekt 2).</i> B. Podstawowe kryteria ustalenia oceny <i>Ustalenie oceny końcowej na podstawie ocen z pracy na zajęciach (50%) i projektu (50%).</i>	
Skrócony opis: Kurs stanowi pogłębione studium pracy przy lokalizacji gier połączone z ćwiczeniami tłumaczenia i testowania lingwistycznego tychże.			
Opis: Kurs ma na celu zapoznanie uczestników z najważniejszymi pojęciami, metodami pracy i trudnościami związanymi z lokalizacją gier i pracą z językiem m. in. w zawodzie tłumacza, korektora i testera lingwistycznego. W jego trakcie studenci uczestniczyć będą przede wszystkim w ćwiczeniach tłumaczenia, korekty i testowania lingwistycznego gier i ich elementów.			

Zakres tematów:

W trakcie kursu studenci zapoznają się z podstawowymi pojęciami oraz metodami pracy wykorzystywanych przy tłumaczeniu oraz testowaniu gier.

Literatura:

- A. Literatura wymagana do ostatecznego zaliczenia zajęć
Materiały przygotowane przez prowadzącego (fragmenty gier, scenariuszy i instrukcji tychże).
- B. Literatura uzupełniająca
-

Efekty uczenia się (z odniesieniem do efektów kierunkowych):

Wiedza: absolwent zna i rozumie

- 1. w stopniu zaawansowanym kluczowe pojęcia z zakresu nauki o języku wykorzystywane przy lokalizowaniu tekstów kultury (K_W02).

Umiejętności: absolwent potrafi

- 2. przetłumaczyć obszerne fragmenty tekstu gry (k_U01, k_U10, k_U07).
- 3. przetestować zlokalizowany fragment pod kątem spójności lingwistycznej (K_U04).

Kompetencje społeczne: absolwent jest gotów do

- 4. rozumienia znaczenia lokalizacji gier w budowaniu rynku kultury (K_K02).

Karta przedmiotu

Nazwa: Ikonosfera gier		Kod: 1.S2.DC.19	ECTS: 3
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot: <i>Wydział Filologiczny, Instytut Językoznawstwa, Katedra Nauk o Kulturze i Religii</i>			
Kierunek: Digital Cultures Poziom PRK: 7 Poziom: <i>studia drugiego stopnia</i> Profil: <i>ogólnoakademicki</i> Forma: <i>studia stacjonarne</i>			
Koordynator przedmiotu: mgr Adrian Pskiet Prowadzący przedmiot: mgr Adrian Pskiet			
Formy zajęć, sposób ich realizacji i przypisana im liczba godzin: A. Formy zajęć <i>konwersatorium</i> B. Tryb realizacji <i>w Sali dydaktycznej</i> C. Liczba godzin <i>30h</i> D. Sposób zaliczenia <i>zaliczenie z oceną</i>		Nakład pracy studenta: A. Godziny kontaktowe: 55h/ 2 ECTS Udział w zajęciach: 30h Realizacja projektu w placówce, raportowanie z realizacji projektu, prezentacja wniosków: 25h B. Praca własna studenta: 25h/ 1 ECTS Przygotowanie do zajęć: 15h Przygotowanie do zaliczenia: 10h	
Język wykładowy: <i>język polski</i>	Rodzaj przedmiotu: <i>obowiązkowy</i>	Wymagania wstępne:	
Metody dydaktyczne: Wykład konwersatoryjny; prezentowanie zagadnień za pomocą Case study; dyskusja dydaktyczna na temat metod oceniania; ćwiczenia przedmiotowe; zaliczenie w formie pracy pisemnej		Metody i kryteria oceniania: A. Formy zaliczenia (weryfikacja efektów uczenia się) <i>Praca zaliczeniowa (efekty 2, 3);</i> <i>Zadania cząstkowe (efekty 1, 4, 5).</i> B. Podstawowe kryteria ustalenia oceny <i>Ustalenie oceny końcowej na podstawie ocen cząstkowych (45%) i pracy zaliczeniowej (55%).</i>	
Skrócony opis: Konwersatorium poświęcone metodom przekazu treści kulturowych poprzez gry video.			
Opis: Przedmiot skupi się na przedstawieniu funkcjonującej ikonosfery gier, omówienie jej najważniejszych elementów, ich kulturowej genezy oraz praktycznych zastosowań wiedzy na jej temat. Omówione zostaną zarówno teoretyczne aspekty funkcji obrazu jako zjawiska kulturowego jak też informacje praktyczne m.in. na temat różnorodności stylów graficznych wykształconych w ramach medium elektronicznej rozrywki, niewykorzystanie wizualiów ze starych mediów, a także przekazywania informacji za pomocą różnych typów User Interface.			

Poruszona będzie kwestia ikon w komunikacji gra-gracz wraz z objaśnieniem ich genezy.

Zajęcia rozwinięte będą o dyskusje i analizę warstwy wizualnej gier video w celu trenowania analizy, syntezy i interpretacji treści kulturowych we wspomnianym medium.

Zakres tematów:

Pojęcie i historia ikonosfery, ikonosfera jako zjawisko kulturowe, przekaz treści za pomocą obrazu, interpretacja kulturowa odniesień w grach video

Literatura:

A. Literatura wymagana do ostatecznego zaliczenia zajęć

A1. wykorzystywana podczas zajęć

1. Adams E., *Projektowanie gier: podstawy*, Gliwice 2011

2. Keo M., *Graphical Style in Video Games*, Riihimäki, 2017, online, <https://core.ac.uk/download/pdf/93082889.pdf>

3. Szpunar M., *Kultura obrazu a ikonosfera Internetu*, „Studia Medioznawcze” 3(34) 2008, s. 104-124

A2. studiowana samodzielnie przez studenta

4. Zawojski P. *Sztuka obrazu i obrazowania w epoce nowych mediów*, Warszawa 2012

B. Literatura uzupełniająca

5. Porębski M., *Ikonosfera*, Kraków, 1972

6. Adamski A., red., *Media audiowizualne i cyfrowe wobec wyzwań współczesnego społeczeństwa*, Warszawa, 2012.

7. Witek P., *Oswajanie przeszłości w epoce ekranów. Audiowizualne gry kulturowe jako nowe formy konstruowania historycznych światów możliwych*, Toruń, 2006, online: <https://depot.ceon.pl/handle/123456789/838?locale-attribute=pl>

8. Järvinen A., *Gran Stylistimo: The Audiovisual Elements and Styles in Computer and Video Games*, Tampere, 2002, online, <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/05164.35393.pdf>

9. Masuch M., Röber N., *Game Graphics Beyond Realism: Then, Now, and Tomorrow*, Magdeburg, 2005, online, <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/05150.48223.pdf>

Efekty uczenia się (z odniesieniem do efektów kierunkowych):

Wiedza: student zna i rozumie

1. *W pogłębionym stopniu różnorodność tekstów cyfrowych funkcjonujących w przestrzeni cyfrowej (k_W06).*

2. *Rolę ikonosfery w kreowaniu tekstów medialnych i ich środowisk w tym również gier (k_W08).*

Umiejętności: student potrafi

3. *Tworzyć wypowiedzi i teksty poświęcone i/lub zawierające wyobrażeniom graficznym w branży medialnej (k_U04);*

Kompetencje społeczne: student jest gotów do

4. *Świadomej oceny wartości przedstawień wizualnych w przestrzeni cyfrowej (k_K01).*

5. *Śledzenia trendów i treści kreowanych przez branżę medialną (k_K03).*

* Inne formy kontaktu bezpośredniego, np. udział w zaliczeniu lub egzaminie, realizacja projektu w placówce, raportowanie z realizacji projektu, prezentacja wniosków z realizacji studium przypadku, udział w wyjazdach studyjnych i inne.

Karta przedmiotu

Nazwa: Gatunki medialne		Kod: 1.S2.DC.20	ECTS: 3
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot: <i>Wydział Filologiczny, Instytut Językoznawstwa, Katedra Nauk o Kulturze i Religii</i>			
Kierunek: Digital Cultures			
Poziom PRK: 7 Poziom: <i>studia drugiego stopnia</i> Profil: <i>ogólnoakademicki</i> Forma: <i>studia stacjonarne</i>			
Koordynator przedmiotu: dr Urszula Sawicka Prowadzący przedmiot: dr Urszula Sawicka			
Formy zajęć, sposób ich realizacji i przypisana im liczba godzin: A. Forma zajęć: konwersatorium B. Tryb realizacji: w Sali dydaktycznej C. Liczba godzin: 30 h D. Sposób zaliczenia: zaliczenie z oceną		Nakład pracy studenta: A. Godziny kontaktowe: <i>55h/ 2 ECTS</i> Udział w zajęciach: <i>30h</i> Przygotowanie i realizacja zadań cząstkowych w placówce, prezentacja wniosków: <i>25h</i> B. Praca własna studenta: <i>25h/ 1 ECTS</i> Przygotowanie do zajęć: <i>15h</i> Przygotowanie do zaliczenia: <i>10h</i>	
Język wykładowy: język polski	Rodzaj przedmiotu: <i>obowiązkowy</i>	Wymagania wstępne: -	
Metody dydaktyczne: Metoda projektu, wykład konwersatoryjny, prezentacja multimedialna, dyskusja.		Metody i kryteria oceniania: A. Formy zaliczenia (weryfikacja efektów uczenia się) <i>Aktywność (efekty 1,3,4);</i> <i>Zadania cząstkowe (efekty 2,3).</i> B. Podstawowe kryteria ustalenia oceny <i>Ustalenie oceny końcowej na podstawie ocen cząstkowych z prezentacji (40%) i aktywności w czasie zajęć (60%).</i>	
Skrócony opis: Przedmiot służy zorientowaniu się studentów w pojęciach dotyczących genologii i nabyciu przez nich podstawowej wiedzy w zakresie wybranych gatunków medialnych.			
Opis: Celem przedmiotu jest nabycie przez studentów wiedzy w zakresie genologii medialnej oraz poszczególnych gatunków: zarówno tych, które powstały w mediach, jak i takich, które funkcjonują także offline. Studenci poznają zarówno starsze względem powstania gatunki medialne np. serial, jak i te najnowsze, obecnie cieszące się wysoką popularnością, jak podcast.			
Zakres tematów: 1. Gatunek – wprowadzenie terminu; gatunki tradycyjne a gatunki medialne – charakterystyka. 2. Programy kulinarne w TV. 3. <i>Make-over show</i> .			

4. Reportaż śledczy.
5. Serial.
6. Telenowela.
7. Telewizja śniadaniowa.
8. *Reality show*.
9. E-gatunki. Internetowe formy komunikacyjne (tweet, blog, post).
10. Medyczne *reality show*.
11. Podcast.
12. Serial paradokumentalny.
13. Randkowe *reality show*.
14. Talent show.

Literatura:

- A. Literatura wymagana do ostatecznego zaliczenia zajęć:
 - A1. wykorzystywana podczas zajęć
Współczesne media. Gatunki w mediach. Zagadnienia teoretyczne, gatunki w mediach drukowanych, red. I. Hoffman, D. Kępa-Figura, t. 1, Lublin 2017.
Współczesne media. Gatunki w mediach. Gatunki w mediach elektronicznych, red. I. Hoffman, D. Kępa-Figura, t. 2, Lublin 2017.
 3. Ślawska M., Typologie gatunków medialnych – przegląd stanowisk, „Forum Lingwistyczne” 2017, nr 4.
 (dostęp online: <file:///C:/Users/Urszula/Downloads/6796-Artyku%C5%82%20w%20wersji%20pe%C5%82nej-9672-1-10-20180416.pdf>)
 - A2. studiowana samodzielnie przez studenta
 Literatura w zakresie gatunków medialnych (dostępna w zasobach biblioteki oraz źródłach internetowych)
- B. Literatura uzupełniająca
Gatunki dziennikarskie w erze cyfryzacji: teoria, etyka, prawo, praktyka, red. K. Wolny-Zmorzyński, Toruń 2021.

Efekty uczenia się (z odniesieniem do efektów kierunkowych):

Wiedza: student zna i rozumie

1. pragmatyczne i stylistyczne reguły mówionych i pisanych gatunków wypowiedzi, gatunków internetowych oraz medialnych (k_W01, k_W04)

Umiejętności: student potrafi

2. samodzielnie wyszukiwać, badać, oceniać, selekcjonować i wykorzystywać informacje z dostępnych źródeł pisanych i elektronicznych, a także wykorzystywać zdobytą wiedzę na polu kulturalnym oraz naukowym (k_U02, k_U03)
3. podejmować działania indywidualne oraz grupowe mające na celu rozwijanie sprawności komunikacyjnych, autoprezentacyjnych oraz technik przekazywania informacji (k_U01, k_U07)

Kompetencje społeczne: student jest gotów do

4. pracy w zespole, pełniąc w nim różne role, potrafi przyjmować i wyznaczać zadania, ma umiejętności organizacyjnej jest gotowy do podejmowania decyzji oraz działań w grupie (k_K04)

Karta przedmiotu

Nazwa: Badania naukowe		Kod: 1.S2.DC.21	ECTS: 3
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot: <i>Wydział Filologiczny, Instytut Językoznawstwa, Katedra Nauk o Kulturze i Religii</i>			
Kierunek: Digital Cultures			
Poziom PRK: 7 Poziom: <i>studia drugiego stopnia</i> Profil: <i>ogólnoakademicki</i> Forma: <i>studia stacjonarne</i>			
Koordynator przedmiotu: Dorota Światała-Trybek Prowadzący przedmiot: Dorota Światała-Trybek			
Formy zajęć, sposób ich realizacji i przypisana im liczba godzin: A. Formy zajęć <i>konwersatorium</i> B. Tryb realizacji <i>w sali dydaktycznej</i> C. Liczba godzin <i>30h</i> D. Sposób zaliczenia <i>zaliczenie z oceną</i>		Nakład pracy studenta: A. Godziny kontaktowe: 55h/ 2 ECTS Udział w zajęciach: 30h Realizacja projektu w placówce, raportowanie z realizacji projektu, prezentacja wniosków: 25h B. Praca własna studenta: 25h/ 1 ECTS Przygotowanie do zajęć: 15h Przygotowanie do zaliczenia: 10h	
Język wykładowy: <i>język polski</i>	Rodzaj przedmiotu: <i>obowiązkowy</i>	Wymagania wstępne: brak	
Metody dydaktyczne: ćwiczenia audytoryjne: analiza tekstów z dyskusją, praca w grupach, dyskusja.		Metody i kryteria oceniania: A. Formy zaliczenia (weryfikacja efektów uczenia się) <i>Praca zaliczeniowa (efekty 1,2,6);</i> <i>Zadania cząstkowe (efekty 3,4,5).</i> B. Podstawowe kryteria ustalenia oceny <i>Ustalenie oceny końcowej na podstawie ocen cząstkowych (40%) i pracy zaliczeniowej (60%).</i>	
Skrócony opis: Wprowadzenie w obszar problematyki badań naukowych			
Opis: Zapoznanie studentów z metodologią prowadzenia badań naukowych, w szczególności badań jakościowych oraz upowszechniania wyników prowadzonych badań naukowych w celu rozwoju wiedzy i praktyki zawodowej.			

Zakres tematów:

1. Wprowadzenie do metodologii badań naukowych
2. Obszary badań naukowych w humanistyce
3. Podstawowe pojęcia w badaniach naukowych
4. Planowanie badań naukowych
- 5-6. Metody i techniki badawcze
7. Etyka w badaniach naukowych
8. Prawo autorskie i ochrona własności intelektualnej
9. Publikacje naukowe – wybrane zagadnienia
10. Badania jakościowe – analiza przykładów
- 11-12. Przeprowadzenie badania naukowego
- 13-14. Omówienie przeprowadzonego badania naukowego

Literatura:

A. Literatura wymagana do ostatecznego zaliczenia zajęć

A1. wykorzystywana podczas zajęć

1. Zenderowski R., *Technika pisanie prac magisterskich i licencjackich*, Warszawa 2020.
2. Flick U., *Projektowanie badania jakościowego*, tłum. P. Tomalik, Warszawa 2012.

A2. studiowana samodzielnie przez studenta

1. Krawczyk S., *Pojęcia uniwersalne w badaniach naukowych*, Zielona Góra 2016.
2. *Nowe trendy w badaniach naukowych 3*, oprac. A.Z. Fijałkowska, Kraków 2021.

B. Literatura uzupełniająca

1. *Odpowiedzialne badania naukowe: odpowiedzialny uniwersytet*, red. J. Morawska-Jancelewicz, H. Mamzer, A. Schmidt-Fiedler, Bydgoszcz 2018.
2. Mateja-Jaworska B., M. Zawodna, M. Kula, *Badania życia codziennego w Polsce: rozmowy (nie)codzienne*, Poznań 2019.
3. Mandal E., *Kobiecość i męskość: popularne opinie a badania naukowe*, Warszawa 2003.

Efekty uczenia się (z odniesieniem do efektów kierunkowych):

Wiedza: student zna i rozumie

1. pozycję i rolę nauk filologicznych w środowisku cyfrowym oraz ich miejsce wśród nauk humanistycznych, jak również stosowane w nich narzędzia analityczne i metodologiczne (k_W01)
2. teorie oraz zaawansowaną metodologię i terminologię z zakresu nauki o kulturze (k_W02)

Umiejętności: student potrafi

3. samodzielnie wyszukiwać, analizować, oceniać, selekcjonować i wykorzystywać informacje ze źródeł pisanych i elektronicznych i rozwijać umiejętności profesjonalne związane z nowymi mediami, w sferze działalności kulturalnej, medialnej i promocyjno-reklamowej (k_U02)
4. wykorzystywać zdobytą wiedzę i umiejętności do pogłębiania zainteresowań akademickich w wymiarze intra- oraz interdyscyplinarnym (k_U08)

Kompetencje społeczne: student jest gotów do

5. pracy w zespole, pełnić w nim różne role, umie przyjmować i wyznaczać zadania, ma umiejętności organizacyjne z projektowaniem i podejmowaniem działań profesjonalnych (k_K04)
6. ustalania priorytetów podczas realizacji różnych zadań związanych ze studiowaniem i pracą zawodową (k_K05)

Karta przedmiotu

Nazwa: Opowieści transmedialne		Kod: 1.S2.DC.22	ECTS: 4
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot: <i>Wydział Filologiczny, Instytut Językoznawstwa, Katedra Nauk o Kulturze i Religii</i>			
Kierunek: Digital Cultures Poziom PRK: 7 Poziom: <i>studia drugiego stopnia</i> Profil: <i>ogólnoakademicki</i> Forma: <i>studia stacjonarne</i>			
Koordynator przedmiotu: mgr Justyna Migoń-Sasuła Prowadzący przedmiot: mgr Justyna Migoń-Sasuła			
Formy zajęć, sposób ich realizacji i przypisana im liczba godzin: A. Formy zajęć: konwersatorium B. Tryb realizacji: e-learning C. Liczba godzin: 30h D. Sposób zaliczenia: zaliczenie z oceną		Nakład pracy studenta: A. Godziny kontaktowe: 55h/ 2 ECTS Udział w zajęciach: 30h Realizacja projektu w placówce, raportowanie z realizacji projektu, prezentacja wniosków: 25h B. Praca własna studenta: 55h/ 2 ECTS Przygotowanie do zajęć: 25h Przygotowanie do zaliczenia: 30h	
Język wykładowy: język polski	Rodzaj przedmiotu: obowiązkowy	Wymagania wstępne: -	
Metody dydaktyczne: Metoda projektu, praca w grupach, dyskusja		Metody i kryteria oceniania: A. Formy zaliczenia (weryfikacja efektów uczenia się) <i>Praca zaliczeniowa (efekty 2,4);</i> <i>Zadania cząstkowe (efekty 1,3,5).</i> B. Podstawowe kryteria ustalenia oceny <i>Ustalenie oceny końcowej na podstawie ocen cząstkowych (50%) i pracy zaliczeniowej (50%).</i>	
Skrócony opis: Celem kursu jest zapoznanie uczestników z koncepcją transmedialności w narracyjnych tekstach kultury, przede wszystkim w środowisku cyfrowym.			
Opis: Spadek popularności tradycyjnych mediów połączony z lawinowym zapotrzebowaniem na cyfrowym rynku kreatywnym sprawiają, że współcześni twórcy kultury coraz chętniej sięgają po treści w istniejących już tradycyjnych tekstach, próbując przeszczepić je lub kontynuować na nowych płaszczyznach medialnych. Zapoznanie się i zrozumienie kategorii transmedialności stanowi kluczowy element dla poruszania się po współczesnym rynku kultury cyfrowej.			
Zakres tematów: Tematyka kursu oscyluje wokół przedstawienia oraz analizy kluczowych i najbardziej wyrazistych przykładów wykorzystania transmedialności w cyfrowych tekstach narracyjnych.			
Literatura: A. Literatura wymagana do ostatecznego zaliczenia zajęć A1. wykorzystywana podczas zajęć 1. Jenkins H., <i>Kultura konwergencji. Zderzenie starych i nowych mediów</i> , Warszawa 2008.			

2. Catek A., *Opowieść transmedialna. Teoria. Użytkowanie. Badania*, Kraków 2019.
- B. Literatura uzupełniająca
3. *Narratologia transmedialna : teorie, praktyki, wyzwania*, red. K. Kaczmarczyk, Kraków 2017.

Efekty uczenia się (z odniesieniem do efektów kierunkowych):

Wiedza: student zna i rozumie:

1. w pogłębionym stopniu koncepcję transmedialności i wyzwania związane z jej implementacją (k_W02, k_W04)
2. w pogłębionym stopniu zasady funkcjonowania tekstu cyfrowego w przestrzeni kulturowej (k_W06, k_W07)

Umiejętności: student potrafi:

3. poddać analizie transmedialną współzależność wybranych tekstów kultury (k_U02, k_U03)
4. przedstawić propozycję projektu transpozycji intermedialnej wybranych tekstów kultury (k_U05)

Kompetencje społeczne: student jest gotów do:

5. świadomej oceny roli transmedialności dla podtrzymywania żywej obecności tekstów kultury we współczesnej świadomości kulturowej (k_K02)

Karta przedmiotu

Nazwa: Analiza tekstu kulturowego		Kod: 1.S2.DC.24	ECTS: 2
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot: <i>Wydział Filologiczny, Instytut Językoznawstwa, Katedra Nauk o Kulturze i Religii</i>			
Kierunek: Digital Cultures Poziom PRK: 7 Poziom: <i>studia drugiego stopnia</i> Profil: <i>ogólnoakademicki</i> Forma: <i>studia stacjonarne</i>			
Koordynator przedmiotu: dr Wojciech Kędzierzawski Prowadzący przedmiot: dr Wojciech Kędzierzawski			
Formy zajęć, sposób ich realizacji i przypisana im liczba godzin: A. Formy zajęć <i>konwersatorium</i> B. Tryb realizacji <i>w sali dydaktycznej</i> C. Liczba godzin <i>30h</i> D. Sposób zaliczenia <i>zaliczenie z oceną</i>		Nakład pracy studenta: A. Godziny kontaktowe: <i>45h/ 1,5 ECTS</i> Udział w zajęciach: <i>30h</i> Realizacja projektu w placówce, raportowanie z realizacji projektu, prezentacja wniosków: <i>15h</i> B. Praca własna studenta: <i>15h/ 0,5 ECTS</i> Przygotowanie do zajęć: <i>10h</i> Przygotowanie do zaliczenia: <i>5h</i>	
Język wykładowy: <i>język polski</i>	Rodzaj przedmiotu: <i>do wyboru</i>	Wymagania wstępne:	
Metody dydaktyczne: <i>Analiza tekstów/filmów/danych zastanych/ studium przypadku</i> <i>Dyskusja/prezentacje/referaty studentów/praca zaliczeniowa</i>		Metody i kryteria oceniania: A. Formy zaliczenia (weryfikacja efektów uczenia się) <i>Praca zaliczeniowa (efekty 1,2,3,5);</i> <i>Zadania cząstkowe (efekty 1-5).</i> B. Podstawowe kryteria ustalenia oceny <i>Ustalenie oceny końcowej na podstawie ocen cząstkowych (40%) i pracy zaliczeniowej (60%).</i>	
Skrócony opis: Celem kursu jest przybliżenie studiującym wybranego zestawu koncepcji tekstu kulturowego oraz różnych modeli jego analizy i interpretacji w oparciu o szeroką formułę interdyscyplinarnych badań kulturoznawczych.			
Opis: Przedmiot koncentruje się na rozmaitych sposobach analizy zjawisk społecznych i kulturowych w kontekście ich tekstowej reprezentacji. Celem kursu jest przybliżenie studiującym wybranego zestawu koncepcji tekstu kulturowego oraz różnych modeli jego analizy i interpretacji w oparciu o szeroką formułę interdyscyplinarnych badań kulturoznawczych. Istotną częścią zajęć są praktyczne ćwiczenia analizy wybranych materiałów.			

Zakres tematów:

1. Jak rozumieć tekst kultury? Wprowadzenie do problematyki zajęć.
2. Tekst kultury w perspektywie semiotycznej.
3. Poststrukturalistyczne koncepcje tekstu kulturowego.
4. Tekstowe reprezentacje rzeczywistości kulturowej.
5. Film, obraz, literatura i inne źródła tekstów kulturowych.
6. Zróżnicowanie mediów i gatunków.
7. Materialność tekstu kulturowego.
8. Język opisu tekstu kulturowego: poziom analizy i interpretacji.
9. Problem interpretacji. Tekst kultury jako obszar negocjacji znaczeń.

Literatura:

A. Literatura wymagana do ostatecznego zaliczenia zajęć

A1. wykorzystywana podczas zajęć

Fiske J., *Zrozumieć kulturę popularną*, przeł. K. Sawicka, Kraków 2010.

Greimas A., Leach E., *Rytuał i narracja*, przeł. M. Buchowski i in., Warszawa 1989.

Illouz E., *Hardkorowy romans: „Pięćdziesiąt twarzy Greya”, bestsellery i społeczeństwo*, tłum. J. Konieczny, Warszawa 2015.

Napiórkowski M., *Mitologia współczesna: relacje o poczynaniach i przygodach krajowców zamieszkałych w globalnej wiosce*, Warszawa 2016.

Semiotyka kultury, red. M. R. Mayenowa, Warszawa 1977.

A2. studiowana samodzielnie przez studenta

Geertz C., *Interpretacja kultur: wybrane eseje*, przeł. M. Piechaczek, Kraków 2005.

B. Literatura uzupełniająca

Barthes R., *Mitologie*, przeł. A. Dziadek, Warszawa 2000.

Eco U., *Semiologia życia codziennego*, przeł. J. Ugniewska, P. Salwa, Warszawa 1996.

Eco U., *Superman w literaturze masowej: powieść popularna - między retoryką a ideologią*, przeł. J. Ugniewska, Kraków 2008.

Łotman J., *Struktura tekstu artystycznego*, przeł. A. Tanalska, Warszawa 1984.

Efekty uczenia się (z odniesieniem do efektów kierunkowych):

Wiedza: student zna i rozumie

1. pozycję i rolę nauk o kulturze w środowisku cyfrowym oraz ich miejsce wśród nauk humanistycznych, jak również stosowane w nich narzędzia analityczne i metodologiczne (k_W01).

Umiejętności: student potrafi

2. wykorzystywać posiadaną wiedzę językoznawczą oraz kulturoznawczą – formułować i rozwiązywać złożone oraz nietypowe problemy, a także innowacyjnie wykonywać zadania w nieprzewidywalnych warunkach przez właściwy dobór źródeł oraz informacji z nich pochodzących, dokonywanie oceny, krytycznej analizy, syntezy oraz twórczej interpretacji i prezentacji tych informacji (k_U01);
3. w sposób spójny i precyzyjny wypowiadać się w mowie i piśmie (w języku ojczystym i obcym), na tematy dotyczące wybranych zagadnień, korzystając zarówno z dorobku nauk o kulturze, w zakresie wiedzy o mediach i tekstach cyfrowych, jak i innych dyscyplin, dobierać środki i metody pracy pod kątem skutecznego wykonania zadań zawodowych k_U04).

Kompetencje społeczne: student jest gotów do

4. pracy w zespole, pełniąc w nim różne role, umie przyjmować i wyznaczać zadania, ma umiejętności organizacyjne z projektowaniem i podejmowaniem działań profesjonalnych (k_K04).
5. ustalania priorytetów podczas realizacji różnych zadań związanych ze studiowaniem i pracą zawodową (k_K05).

Karta przedmiotu

Nazwa: Teorie kultury popularnej		Kod: 1.S2.DC.24	ECTS: 2
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot: <i>Wydział Filologiczny, Instytut Językoznawstwa, Katedra Nauk o Kulturze i Religii</i>			
Kierunek: Digital Cultures Poziom PRK: 7 Poziom: <i>studia drugiego stopnia</i> Profil: <i>ogólnoakademicki</i> Forma: <i>studia stacjonarne</i>			
Koordynator przedmiotu: dr Wojciech Kędzierzawski Prowadzący przedmiot: dr Wojciech Kędzierzawski			
Formy zajęć, sposób ich realizacji i przypisana im liczba godzin: A. Formy zajęć <i>konwersatorium</i> B. Tryb realizacji <i>w sali dydaktycznej</i> C. Liczba godzin <i>30h</i> D. Sposób zaliczenia <i>zaliczenie z oceną</i>		Nakład pracy studenta: A. Godziny kontaktowe: <i>45h/ 1,5 ECTS</i> Udział w zajęciach: <i>30h</i> Realizacja projektu w placówce, raportowanie z realizacji projektu, prezentacja wniosków: <i>15h</i> B. Praca własna studenta: <i>15h/ 0,5 ECTS</i> Przygotowanie do zajęć: <i>10h</i> Przygotowanie do zaliczenia: <i>5h</i>	
Język wykładowy: <i>język polski</i>	Rodzaj przedmiotu: <i>do wyboru</i>	Wymagania wstępne:	
Metody dydaktyczne: <i>Analiza tekstów/filmów/danych zastanych/ studium przypadku</i> <i>Dyskusja/prezentacje/referaty studentów/praca zaliczeniowa</i>		Metody i kryteria oceniania: A. Formy zaliczenia (weryfikacja efektów uczenia się) <i>Praca zaliczeniowa (efekty 1,2,3);</i> <i>Zadania cząstkowe (efekty 1,2,3,5).</i> B. Podstawowe kryteria ustalenia oceny <i>Ustalenie oceny końcowej na podstawie ocen cząstkowych (40%) i pracy zaliczeniowej (60%).</i>	
Skrócony opis: Przedmiot ma zapoznać studentów z głównymi perspektywami i problemami teoretycznej refleksji o kulturze popularnej.			
Opis: Przedmiot ma zapoznać studentów z głównymi perspektywami i problemami teoretycznej refleksji o kulturze popularnej. Jego celem jest wprowadzenie punktu widzenia, uzasadniającego rozumienie kultury popularnej jako istotnego składnika kultury współczesnej ze względu na społecznie doniosłe konteksty, mechanizmy i konsekwencje jej funkcjonowania. Kurs ma wprowadzić w obszar różnych szkół myślenia w ramach usystematyzowanego naukowego poznania zjawisk kulturowych.			

Zakres tematów:

1. Kultura popularna – zdefiniowanie obszaru.
2. Marksizm, ekonomia polityczna, neomarksizm i ideologia.
3. Teoria krytyczna i przemysł kulturalny.
4. Strukturalizm, semiologia, post-strukturalizm.
5. Postmodernizm i kultura popularna.
6. Kultura popularna i psychoanaliza.
7. Seksualność, płęć kulturowa, feminizm.
8. Kultura popularna a reprezentowanie rzeczywistości społecznej.
9. Rasa, rasizm, etniczność.
10. Problemy tożsamości w perspektywie kultury popularnej.
11. Polityczność kultury popularnej.
12. Materialność kultury popularnej.
13. Kultura popularna, kultura konsumpcyjna i styl życia.
14. Kultura popularna, subkultury i kontrkultury.

Literatura:

- A. Literatura wymagana do ostatecznego zaliczenia zajęć
- A1. wykorzystywana podczas zajęć
- Krajewski M., *Kultury kultury popularnej*, Wydaw. Naukowe UAM, Poznań 2003.
- Storey J., *Cultural theory and popular culture: an introduction*, The University of Georgia Press, Athens 2006.
- Strinati D., *Wprowadzenie do kultury popularnej*, tłum. W.J. Burszta, Wydawnictwo Zys i S-ka, Poznań 1995.
- A2. studiowana samodzielnie przez studenta
- Carroll N., *Filozofia sztuki masowej*, tłum. M. Przyłipiak, Wydawnictwo Słowo/Obraz Terytoria, Gdańsk 2011.
- B. Literatura uzupełniająca
- Adorno T.W., *Przemysł kulturalny: wybrane eseje o kulturze masowej*, tłum. M. Bucholc, Narodowe Centrum Kultury, Warszawa 2021.
- Eco U., *Apokaliptycy i dostosowani: komunikacja masowa a teorie kultury masowej*, tłum. P. Salwa, Wydawnictwo W.A.B., Warszawa 2010.
- Horkheimer M., Adorno T.W., *Dialektyka oświecenia*, tłum. M. Łukasiewicz, Wydaw. Instytutu Filozofii i Socjologii PAN, Warszawa 1994.

Efekty uczenia się (z odniesieniem do efektów kierunkowych):

Wiedza: absolwent zna i rozumie

1. teorie oraz zaawansowaną metodologię i terminologię z zakresu językoznawstwa oraz nauki o kulturze (k_W02).

Umiejętności: absolwent potrafi

2. odwoływać się do argumentów i formułować logiczne wnioski na podstawie badań innych autorów (k_U03);
3. wykorzystywać zdobytą wiedzę i umiejętności do pogłębiania zainteresowań akademickich w wymiarze intra- oraz interdyscyplinarnym (k_U08).

Kompetencje społeczne: student jest gotów do

4. uczestnictwa w różnych formach życia kulturalnego (k_K03)
5. ustalania priorytetów podczas realizacji różnych zadań związanych ze studiowaniem i pracą zawodową (k_K05).

Karta przedmiotu

Nazwa: Psychologiczne aspekty mediów		Kod: 1.S2.DC.25	ECTS: 2
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot: <i>Wydział Filologiczny, Instytut Językoznawstwa, Katedra Nauk o Kulturze i Religii</i>			
Kierunek: Digital Cultures			
Poziom PRK: 7 Poziom: <i>studia drugiego stopnia</i> Profil: <i>ogólnoakademicki</i> Forma: <i>studia stacjonarne</i>			
Koordynator przedmiotu: dr Urszula Sawicka Prowadzący przedmiot: dr Urszula Sawicka			
Formy zajęć, sposób ich realizacji i przypisana im liczba godzin: A. Formy zajęć: konwersatorium B. Tryb realizacji: w sali dydaktycznej C. Liczba godzin: 30 h D. Sposób zaliczenia: zaliczenie z oceną		Nakład pracy studenta: A. Godziny kontaktowe: <i>45h/ 1,5 ECTS</i> Udział w zajęciach: <i>30h</i> Realizacja projektu w placówce, raportowanie z realizacji projektu, prezentacja wniosków: <i>15h</i> B. Praca własna studenta: <i>15h/ 0,5 ECTS</i> Przygotowanie do zajęć: <i>10h</i> Przygotowanie do zaliczenia: <i>5h</i>	
Język wykładowy: język polski	Rodzaj przedmiotu: do wyboru	Wymagania wstępne: -	
Metody dydaktyczne: Wykład konwersatoryjny, dyskusja, praca w grupach, prezentacja multimedialna.		Metody i kryteria oceniania: A. Formy zaliczenia (weryfikacja efektów uczenia się) <i>Praca zaliczeniowa (efekty 1,2);</i> <i>Zadania cząstkowe (efekty 3,4).</i> B. Podstawowe kryteria ustalenia oceny <i>Ustalenie oceny końcowej na podstawie ocen cząstkowych z aktywności (40%) i pracy zaliczeniowej (60%).</i>	
Skrócony opis: Przedmiot ma na celu pogłębienie wiedzy o psychologicznych mechanizmach wpływu mediów na odbiorcę oraz współczesnych zjawiskach i problemach związanych z użytkowaniem i odbiorem mediów w kontekście psychologicznym.			
Opis: Przedmiot ma na celu pogłębienie wiedzy o psychologicznych mechanizmach wpływu mediów na odbiorcę oraz współczesnych zjawiskach i problemach związanych z użytkowaniem i odbiorem mediów w kontekście psychologicznym. Celem przedmiotu jest wykształcenie większej świadomości oraz krytycznej oceny treści, a także sposobów prezentacji komunikatów medialnych.			
Zakres tematów: 1. Psychologia mediów – wprowadzenie do zagadnienia. 2. Wpływ mediów – modele, które wyjaśniają mechanizm wpływu mediów. 3. Odbiór i przetwarzanie medialnych komunikatów audiowizualnych. 4. Poznawcze i emocjonalne oddziaływanie mediów. 5. Media a stosunek co ciała/płci/tożsamości.			

6. Media a uzależnienie.

7. Nowe wyzwania/zjawiska psychologiczne w kontekście mediów.

Literatura:

A. Literatura wymagana do ostatecznego zaliczenia zajęć

A1. wykorzystywana podczas zajęć

Współczesna psychologia mediów. Nowe problemy i perspektywy badawcze, red. A. Ogonowska, G. Ptaszek, Kraków 2017 (lub 32013).

A. Ogonowska, *Psychologia mediów i komunikowania. Wprowadzenie*, Kraków 2018.

Alter A., *Uzależnienia 2.0. Dlaczego tak trudno oprzeć się nowym technologiom?*, Kraków 2018.

A2. studiowana samodzielnie przez studenta

Współczesna psychologia mediów. Nowe problemy i perspektywy badawcze, red. A. Ogonowska, G. Ptaszek, Kraków 2017 (lub 32013).

A. Ogonowska, *Psychologia mediów i komunikowania. Wprowadzenie*, Kraków 2018.

Alter A., *Uzależnienia 2.0. Dlaczego tak trudno oprzeć się nowym technologiom?*, Kraków 2018.

B. Literatura uzupełniająca

Manipulacja w mediach, red. M. Butkiewicz, S. Konopacka, Opole 2012.

Efekty uczenia się (z odniesieniem do efektów kierunkowych):

Wiedza: student zna i rozumie

1. procesy komunikowania interpersonalnego, społecznego w sieci, a także wpływu psychologicznego mediów na użytkowników (k_W09)

Umiejętności: student potrafi

2. odwoływać się do argumentów i samodzielnie formułować logiczne wnioski oraz ocenę danego problemu na podstawie badań innych badaczy (k_U03)
3. samodzielnie wyszukiwać, analizować, oceniać, selekcjonować i wykorzystywać informacje ze źródeł pisanych i elektronicznych oraz wykorzystywać te informacje w życiu zawodowym, kulturalnym oraz społecznym (k_U02)

Kompetencje społeczne: student jest gotów do

4. krytycznej oceny i rozwiązywania problemów wynikających z realizacji zadań zawodowych takich jak tworzenie tekstów, tworzenie tekstów do/w mediach czy wspomaganie językowe w przestrzeni cyfrowej (k_K02)

Karta przedmiotu

Nazwa: Sztuka i media		Kod: 1.S2.DC.25	ECTS: 2
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot: <i>Wydział Filologiczny, Instytut Językoznawstwa, Katedra Nauk o Kulturze i Religii</i>			
Kierunek: Digital Cultures			
Poziom PRK: 7 Poziom: <i>studia drugiego stopnia</i> Profil: <i>ogólnoakademicki</i> Forma: <i>studia stacjonarne</i>			
Koordynator przedmiotu: Agnieszka Wójtowicz Prowadzący przedmiot: Agnieszka Wójtowicz			
Formy zajęć, sposób ich realizacji i przypisana im liczba godzin: A. Formy zajęć <i>konwersatorium</i> B. Tryb realizacji <i>w Sali dydaktycznej</i> C. Liczba godzin <i>30h</i> D. Sposób zaliczenia <i>zaliczenie z oceną</i>		Nakład pracy studenta: A. Godziny kontaktowe: <i>45h/ 1,5 ECTS</i> Udział w zajęciach: <i>30h</i> Realizacja projektu w placówce, raportowanie z realizacji projektu, prezentacja wniosków: <i>15h</i> B. Praca własna studenta: <i>15h/ 0,5 ECTS</i> Przygotowanie do zajęć: <i>10h</i> Przygotowanie do zaliczenia: <i>5h</i>	
Język wykładowy: <i>język polski</i>	Rodzaj przedmiotu: <i>Do wyboru</i>	Wymagania wstępne: -	
Metody dydaktyczne: <i>metoda projektu, dyskusja, praca w grupie</i>		Metody i kryteria oceniania: A. Formy zaliczenia (weryfikacja efektów uczenia się) <i>Praca zaliczeniowa (efekty 1,2);</i> <i>Zadania cząstkowe (efekty 3,4).</i> B. Podstawowe kryteria ustalenia oceny <i>Ustalenie oceny końcowej na podstawie ocen cząstkowych (40%) i pracy zaliczeniowej (60%).</i>	
Skrócony opis: <i>Wprowadzenie w problematykę audiowizualności w teatrze i zjawiskach pokrewnych, zapoznanie studentów z podstawowymi terminami i definicjami(sztuka a media).</i>			
Opis: Wskazanie zmian, jakie zaszły w sztuce i ich wpływu na sztukę współczesną, podjęcie próby redefinicji niektórych terminów. Kształtowanie kompetencji odbiorczych w zakresie kultury masowej, popularnej i audiowizualności. Celem przedmiotu jest także wyznaczenie oraz analiza różnic gatunkowych występujących w obrębie różnych tendencji związanych z wkroczeniem nowych mediów.			

Zakres tematów:

1. Wprowadzenie do przedmiotu.
- 2- 3. Teatr i jego redefinicja w wymiarze tekstowym i odbiorczym.
- 4- 5. Zmiana pozycji teatru we współczesnym pejzażu audiowizualnym.
- 6- 8. Teatr – teatr telewizji – teatr w internecie.
- 9-10. Analiza *Factory 2* w reżyserii Krystiana Lupy. Model krytycznej analizy dzieła.
11. Audiowizualność kultury współczesnej.
12. Kategoria obrazu i ikoniczności (zmierzch Galaktyki Gutenberga).
13. Ontologizacja sztuki – estetyzacja rzeczywistości (np. inscenizacji M. Kleczewskiej i J. Klaty).
14. Język nowych mediów w ujęciu Lva Manovicha.
15. Kształtowanie kompetencji odbiorczych w zakresie kultury masowej, popularnej i audiowizualności

Literatura:

- A. Literatura wymagana do ostatecznego zaliczenia zajęć

Lehmann H., *Teatr postdramatyczny*, Universitas, Kraków 2006.

Goban-Klas T., *Media i komunikowanie masowe. Teorie i analizy prasy, radia, telewizji i Internetu*, Warszawa-Kraków 1999, cz. II, r. 6 i 7.

Goban-Klas T., *Cywilizacja medialna*, Warszawa 2005.

- A1. wykorzystywana podczas zajęć

Lehmann H., *Teatr postdramatyczny*, Universitas, Kraków 2006.

Hopfinger M., *Doświadczenie audiowizualne. O mediach w kulturze współczesnej*, Warszawa 2003.

Pułka L., *Kultura mediów i jej spektakle na tle przemian komunikacji społecznej i literatury popularnej*, Wrocław 2004.

- A2. studiowana samodzielnie przez studenta

Goban-Klas T., *Cywilizacja medialna*, Warszawa 2005.

- B. Literatura uzupełniająca

Obrazy w sieci. Socjologia i antropologia ikonosfery Internetu, red. T. Ferenc, K. Olechnicki, Toruń 2008.

Wójtowicz E., *Net art*, Kraków 2008.

Efekty uczenia się (z odniesieniem do efektów kierunkowych):

Wiedza: student zna i rozumie

1. Istotę współzależności sztuki oraz przestrzeni medialnej w refleksji humanistycznej (*k_W01*).

Umiejętności: student potrafi

2. Sprawnie poruszać się w przestrzeni cyfrowej (*k_U05*);
3. tworzyć treści w środowisku cyfrowym (*k_U10*).

Kompetencje społeczne: student jest gotów do

4. śledzenia sztuki i jej refiguracji w przestrzeni medialnej oraz cyfrowej (*k_K03*, *k_K05*).

Karta przedmiotu

Nazwa: Proseminarium magisterskie		Kod: 1.S2.DC.27	ECTS: 2
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot: <i>Wydział Filologiczny, Instytut Językoznawstwa, Katedra Nauk o Kulturze i Religii</i>			
Kierunek: Digital Cultures Poziom PRK: 7 Poziom: <i>studia drugiego stopnia</i> Profil: <i>ogólnoakademicki</i> Forma: <i>studia stacjonarne</i>			
Koordynator przedmiotu: dr Łukasz Sasuła Prowadzący przedmiot: dr Łukasz Sasuła			
Formy zajęć, sposób ich realizacji i przypisana im liczba godzin: A. Formy zajęć <i>konwersatorium</i> B. Tryb realizacji <i>w Sali dydaktycznej</i> C. Liczba godzin <i>30h</i> D. Sposób zaliczenia <i>zaliczenie z oceną</i>		Nakład pracy studenta: A. Godziny kontaktowe: 45h/ 1,5 ECTS Udział w zajęciach: 30h Realizacja projektu w placówce, raportowanie z realizacji projektu, prezentacja wniosków: 15h B. Praca własna studenta: 15h/ 0,5 ECTS Przygotowanie do zajęć: 10h Przygotowanie do zaliczenia: 5h	
Język wykładowy: <i>język polski</i>	Rodzaj przedmiotu: <i>obowiązkowy</i>	Wymagania wstępne: -	
Metody dydaktyczne: analiza tekstów dyskusja prezentacja		Metody i kryteria oceniania: A. Formy zaliczenia (weryfikacja efektów uczenia się) <i>Dyskusja i praca na zajęciach (efekty 1,3); Fragment pracy (efekty 2, 3).</i> B. Podstawowe kryteria ustalenia oceny <i>Ustalenie oceny końcowej na podstawie ocen z pracy w trakcie kursu (50%) i fragmentu pracy (50%).</i>	
Skrócony opis: Kurs ma przygotować studentów do stworzenia pracy dyplomowej w zakresie komunikacji cyfrowej.			
Opis: Student przygotowuje i przedstawia fragment pracy pod kierunkiem promotora, przez cały czas trwania seminarium.			
Zakres tematów: Tematyka kursu oscyluje wokół szeroko rozumianej komunikacji w przestrzeni cyfrowej, w tym szczególnie w tekstach gier lub pokrewnych, przez co wykorzystuje elementy groznawstwa i badań kulturowych.			

Literatura:

A. Literatura wymagana do ostatecznego zaliczenia zajęć

A1. wykorzystywana podczas zajęć

Boć J., *Jak pisać pracę magisterską?*, Wrocław 2006.

Gambarelli G., Łucki Z., *Jak przygotować pracę dyplomową, magisterską, doktorską. Wybór tematu, pisanie, prezentowanie, publikowanie*, Kraków 2001.

A2. studiowana samodzielnie przez studenta

Maćkiewicz J., *Jak pisać teksty naukowe?*, Gdańsk 1996.

Urban S., Ładoński W., *Jak napisać dobrą pracę magisterską*, Wrocław 2010.

Literatura uzupełniająca

Zgodna z problematyką realizowaną w pracy licencjackiej

Efekty uczenia się (z odniesieniem do efektów kierunkowych):

Wiedza: absolwent zna i rozumie

1. w stopniu zaawansowanym tematykę refleksji językoznawczej nad współczesnymi tekstami kultury cyfrowej (k_W01, kW_05);

Umiejętności: absolwent potrafi

2. przygotować pracę, której tematyka wpisuje się w językoznawstwo i/lub szeroko rozumianą refleksję groznawczą oraz kulturową (k_U01, kU_02, k_U04);

Kompetencje społeczne: absolwent jest gotów do

3. samodzielnej pracy badawczej i twórczej, przestrzegając ustalonych norm prawnych i etycznych (k_K02, k_U05).

Karta przedmiotu

Nazwa: Seminarium magisterskie		Kod: 1.S2.DC.28	ECTS: 2
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot: <i>Wydział Filologiczny, Instytut Językoznawstwa, Katedra Nauk o Kulturze i Religii</i>			
Kierunek: Digital Cultures Poziom PRK: 7 Poziom: <i>studia drugiego stopnia</i> Profil: <i>ogólnoakademicki</i> Forma: <i>studia stacjonarne</i>			
Koordynator przedmiotu: dr Łukasz Sasuła Prowadzący przedmiot: dr Łukasz Sasuła			
Formy zajęć, sposób ich realizacji i przypisana im liczba godzin: A. Formy zajęć <i>konwersatorium</i> B. Tryb realizacji <i>w Sali dydaktycznej</i> C. Liczba godzin <i>30h</i> D. Sposób zaliczenia <i>zaliczenie z oceną</i>		Nakład pracy studenta: A. Godziny kontaktowe: 45h/ 1,5 ECTS Udział w zajęciach: 30h Realizacja projektu w placówce, raportowanie z realizacji projektu, prezentacja wniosków: 15h B. Praca własna studenta: 15h/ 0,5 ECTS Przygotowanie do zajęć: 10h Przygotowanie do zaliczenia: 5h	
Język wykładowy: <i>język polski</i>	Rodzaj przedmiotu: <i>obowiązkowy</i>	Wymagania wstępne: -	
Metody dydaktyczne: analiza tekstów dyskusja prezentacja		Metody i kryteria oceniania: A. Formy zaliczenia (weryfikacja efektów uczenia się) <i>Dyskusja i praca na zajęciach (efekty 1,3); Projekt (efekty 2, 3).</i> B. Podstawowe kryteria ustalenia oceny <i>Ustalenie oceny końcowej na podstawie ocen z pracy w trakcie kursu (10%) i pracy (90%).</i>	
Skrócony opis: Kurs ma przygotować studentów do stworzenia pracy dyplomowej w zakresie komunikacji cyfrowej.			
Opis: Student przygotowuje i przedstawia pracę pod kierunkiem promotora, we fragmentach, przez cały czas trwania seminarium.			
Zakres tematów: Tematyka kursu oscyluje wokół szeroko rozumianej komunikacji w przestrzeni cyfrowej, w tym szczególnie w tekstach gier lub pokrewnych, przez co wykorzystuje elementy groznawstwa i badań kulturowych.			

Literatura:

A. Literatura wymagana do ostatecznego zaliczenia zajęć

A1. wykorzystywana podczas zajęć

Boć J., *Jak pisać pracę magisterską?*, Wrocław 2006.

Gambarelli G., Łucki Z., *Jak przygotować pracę dyplomową, magisterską, doktorską. Wybór tematu, pisanie, prezentowanie, publikowanie*, Kraków 2001.

A2. studiowana samodzielnie przez studenta

Maćkiewicz J., *Jak pisać teksty naukowe?*, Gdańsk 1996.

Urban S., Ładoński W., *Jak napisać dobrą pracę magisterską*, Wrocław 2010.

Literatura uzupełniająca

Zgodna z problematyką realizowaną w pracy licencjackiej

Efekty uczenia się (z odniesieniem do efektów kierunkowych):

Wiedza: absolwent zna i rozumie

1. w stopniu zaawansowanym tematykę refleksji językoznawczej nad współczesnymi tekstami kultury cyfrowej (k_W01, kW_05);

Umiejętności: absolwent potrafi

2. przygotować pracę, której tematyka wpisuje się w językoznawstwo i/lub szeroko rozumianą refleksję groznawczą oraz kulturową (k_U01, kU_02, k_U04);

Kompetencje społeczne: absolwent jest gotów do

3. samodzielnej pracy badawczej i twórczej, przestrzegając ustalonych norm prawnych i etycznych (k_K02, k_U05).

Karta przedmiotu

Nazwa: Praca dyplomowa		Kod: 1.S2.DC.29	ECTS: 20
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot: <i>Wydział Filologiczny, Instytut Językoznawstwa, Katedra Nauk o Kulturze i Religii</i>			
Kierunek: Digital Cultures			
Poziom PRK: 7 Poziom: <i>studia drugiego stopnia</i> Profil: <i>ogólnoakademicki</i> Forma: <i>studia stacjonarne</i>			
Koordynator przedmiotu: dr Łukasz Sasuła Prowadzący przedmiot: dr Łukasz Sasuła			
Formy zajęć, sposób ich realizacji i przypisana im liczba godzin:		Nakład pracy studenta:	
A. Formy zajęć		A. Godziny kontaktowe: 25h/1 ECTS Realizacja projektu w placówce, raportowanie z realizacji projektu, prezentacja wniosków: 25h	
B. Tryb realizacji		B. Praca własna studenta: 475h/19 ECTS Zbieranie i opracowywanie materiałów: 375h Pisanie części merytorycznej pracy: 60h Opatrzanie pracy wstępem i stworzenie właściwego podsumowania: 20h Redakcja i korekta: 20h	
C. Liczba godzin			
D. Sposób zaliczenia			
Język wykładowy: <i>język polski</i>	Rodzaj przedmiotu: <i>obowiązkowy</i>	Wymagania wstępne: zaliczenie Seminarium magisterskiego 1.S2.DC.PO.26	
Metody dydaktyczne:		Metody i kryteria oceniania:	
		A. Formy zaliczenia (weryfikacja efektów uczenia się) <i>Przygotowanie i prezentacja kolejnych etapów pracy dyplomowej (efekty 1, 2, 3).</i>	
		B. Podstawowe kryteria ustalenia oceny <i>Ustalenie oceny końcowej na podstawie przygotowanej i złożonej w terminie pracy dyplomowej (100%).</i>	
Skrócony opis: Samodzielna praca studenta nad przygotowaniem pracy dyplomowej.			
Opis: Student przygotowuje i przedstawia pracę dyplomową napisaną pod kierunkiem promotora.			
Zakres tematów: Tematyka kursu oscyluje wokół szeroko rozumianej komunikacji w przestrzeni cyfrowej, w tym szczególnie w tekstach gier lub pokrewnych, przez co wykorzystuje elementy groznawstwa i badań kulturowych.			

Literatura:

A. Literatura wymagana do ostatecznego zaliczenia zajęć

A1. wykorzystywana podczas zajęć

Boć J., *Jak pisać pracę magisterską?*, Wrocław 2006.

Gambarelli G., Łucki Z., *Jak przygotować pracę dyplomową, magisterską, doktorską. Wybór tematu, pisanie, prezentowanie, publikowanie*, Kraków 2001.

A2. studiowana samodzielnie przez studenta

Maćkiewicz J., *Jak pisać teksty naukowe?*, Gdańsk 1996.

Urban S., Ładoński W., *Jak napisać dobrą pracę magisterską*, Wrocław 2010.

Literatura uzupełniająca

Zgodna z problematyką realizowaną w pracy licencjackiej

Efekty uczenia się (z odniesieniem do efektów kierunkowych):

Wiedza: absolwent zna i rozumie

1. w stopniu zaawansowanym tematykę refleksji językoznawczej nad współczesnymi tekstami kultury cyfrowej (k_W01, kW_05);

Umiejętności: absolwent potrafi

2. przygotować pracę, której tematyka wpisuje się w językoznawstwo i/lub szeroko rozumianą refleksję groznawczą oraz kulturową (k_U01, kU_02, k_U04);

Kompetencje społeczne: absolwent jest gotów do

3. samodzielnej pracy badawczej i twórczej, przestrzegając ustalonych norm prawnych i etycznych (k_K02, k_U05).

Karty przedmiotów kierunkowych do wyboru

Karta przedmiotu

Nazwa: Baśnie w nowych mediach		Kod: 1.S2.DC.23.1	ECTS: 2
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot: <i>Wydział Filologiczny, Instytut Językoznawstwa, Katedra Nauk o Kulturze i Religii</i>			
Kierunek: Digital Cultures			
Poziom PRK: 7 Poziom: <i>studia drugiego stopnia</i> Profil: <i>ogólnoakademicki</i> Forma: <i>studia stacjonarne</i>			
Koordynator przedmiotu: dr Urszula Sawicka Prowadzący przedmiot: dr Urszula Sawicka			
Formy zajęć, sposób ich realizacji i przypisana im liczba godzin: A. Formy zajęć <i>konwersatorium</i> B. Tryb realizacji <i>w Sali dydaktycznej</i> C. Liczba godzin <i>30h</i> D. Sposób zaliczenia <i>zaliczenie z oceną</i>		Nakład pracy studenta: A. Godziny kontaktowe: 45h/ 1,5 ECTS Udział w zajęciach: 30h Realizacja projektu w placówce, raportowanie z realizacji projektu, prezentacja wniosków: 15h B. Praca własna studenta: 15h/ 0,5 ECTS Przygotowanie do zajęć: 10h Przygotowanie do zaliczenia: 5h	
Język wykładowy: <i>język polski</i>	Rodzaj przedmiotu: <i>do wyboru</i>	Wymagania wstępne: -	
Metody dydaktyczne: <i>Metoda projektu, dyskusja, praca w grupach, prezentacja multimedialna, praca z tekstem.</i>		Metody i kryteria oceniania: A. Formy zaliczenia (weryfikacja efektów uczenia się) <i>Praca zaliczeniowa (efekty 1,2); Zadania cząstkowe (efekty 3,4).</i> B. Podstawowe kryteria ustalenia oceny <i>Ustalenie oceny końcowej na podstawie ocen cząstkowych z aktywności (40%) i pracy zaliczeniowej (60%).</i>	
Skrócony opis: Celem przedmiotu jest prezentacja procesu transformacji tekstów baśniowych w środowisku medialnym oraz cyfrowym.			
Opis: Celem przedmiotu jest prezentacja procesu transformacji tekstów baśniowych w środowisku medialnym oraz cyfrowym, w aspektach: treści, wartości, odbioru, popularności oraz siły oddziaływania.			
Zakres tematów: 1. Baśń – wprowadzenie do zagadnienia. 2. Baśń w kulturze ludowej.			

3. Baśń w kulturze popularnej.
4. Baśń a film/film animowany – adaptacje.
5. Wartości baśni dawniej i dziś.
6. Baśnie – dla dzieci czy dorosłych?
7. Tematyka oraz rola współczesnych tekstów bajkowych oraz baśniowych funkcjonujących w kulturze.

Literatura:

A. Literatura wymagana do ostatecznego zaliczenia zajęć

A1. wykorzystywana podczas zajęć

Bettelheim B., Cudowne i pożyteczne. O znaczeniach i wartościach baśni, przeł. D. Danek, Warszawa 2010.
Sztuka animacji. Od ołówka do piksela: historia filmu animowanego, red. R. Ball i in., przeł. E. Romkowska, A. Kołodyński, Warszawa 2006.

Kostecka W., Metamorfozy baśni i baśniowe metamorfozy, [w:] Transformacje bajki i baśni w polskiej epice po 1989 roku, red. M. Bednarek, Poznań 2020. Dostęp online: <file:///C:/Users/Urszula/Downloads/608-Tekst%20artyku%C5%82u-1574-1-10-20210305.pdf>

A2. studiowana samodzielnie przez studenta

Bettelheim B., Cudowne i pożyteczne. O znaczeniach i wartościach baśni, przeł. D. Danek, Warszawa 2010.
Sztuka animacji. Od ołówka do piksela: historia filmu animowanego, red. R. Ball i in., przeł. E. Romkowska, A. Kołodyński, Warszawa 2006.

Kostecka W., Metamorfozy baśni i baśniowe metamorfozy, [w:] Transformacje bajki i baśni w polskiej epice po 1989 roku, red. M. Bednarek, Poznań 2020. Dostęp online: <file:///C:/Users/Urszula/Downloads/608-Tekst%20artyku%C5%82u-1574-1-10-20210305.pdf>

B. Literatura uzupełniająca

Lasoń-Kochańska G., Prawda baśni, czyli trudne tematy Agnieszki Suchowierskiej, „Studia Poetica” 2018, nr 6.
Dostęp online: <https://rep.up.krakow.pl/xmlui/bitstream/handle/11716/8819/AF249--06--Prawda-basni--Lason-Kochanska.pdf?sequence=1>.

Efekty uczenia się (z odniesieniem do efektów kierunkowych):

Wiedza: student zna i rozumie

1. Pragmatyczne i stylistyczne reguły baśniowych tekstów mówionych, pisanych oraz proces ich transformacji do środowiska cyfrowego. (k_W01)

Umiejętności: student potrafi

2. W sposób spójny i precyzyjny wypowiadać się na temat treści przedmiotu, budować rzetelną opinię na temat tekstów kultury oraz dokonywać ich analizy. (k_U04)
3. Dostrzec różnice w postrzeganiu życia przez przedstawicieli różnych pokoleń i kultur. (k_U09)

Kompetencje społeczne: student jest gotów do

4. Uczestnictwa w różnych formach życia kulturalnego oraz świadomego odbioru tekstów kultury. (k_K03)

Karta przedmiotu

Nazwa: Kreatywność w mediach		Kod: 1.S2.DC.23.2	ECTS: 2
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot: <i>Wydział Filologiczny, Instytut Językoznawstwa, Katedra Nauk o Kulturze i Religii</i>			
Kierunek: Digital Cultures Poziom PRK: 7 Poziom: <i>studia drugiego stopnia</i> Profil: <i>ogólnoakademicki</i> Forma: <i>studia stacjonarne</i>			
Koordynator przedmiotu: dr Urszula Sawicka Prowadzący przedmiot: dr Urszula Sawicka			
Formy zajęć, sposób ich realizacji i przypisana im liczba godzin: A. Formy zajęć <i>konwersatorium</i> B. Tryb realizacji <i>w Sali dydaktycznej</i> C. Liczba godzin <i>30h</i> D. Sposób zaliczenia <i>zaliczenie z oceną</i>		Nakład pracy studenta: A. Godziny kontaktowe: 45h/ 1,5 ECTS Udział w zajęciach: 30h Realizacja projektu w placówce, raportowanie z realizacji projektu, prezentacja wniosków: 15h B. Praca własna studenta: 15h/ 0,5 ECTS Przygotowanie do zajęć: 10h Przygotowanie do zaliczenia: 5h	
Język wykładowy: <i>język polski</i>	Rodzaj przedmiotu: <i>do wyboru</i>	Wymagania wstępne: -	
Metody dydaktyczne: <i>Ćwiczenia praktyczne, metoda projektu, prezentacja multimedialna, nagrania video, dyskusja, praca w grupach.</i>		Metody i kryteria oceniania: A. Formy zaliczenia (weryfikacja efektów uczenia się) <i>Praca zaliczeniowa (efekty 1,2); Zadania cząstkowe (efekty 3,4).</i> B. Podstawowe kryteria ustalenia oceny <i>Ustalenie oceny końcowej na podstawie ocen cząstkowych z aktywności (40%) i pracy zaliczeniowej (60%).</i>	
Skrócony opis: Treści przedmiotu mają za zadanie wieloaspektowe zaprezentowanie kreatywności w mediach oraz nabycie praktycznych umiejętności wśród studentów związanych z tworzeniem nowych treści.			
Opis: Treści przedmiotu mają za zadanie wieloaspektowe zaprezentowanie kreatywności w mediach oraz nabycie praktycznych umiejętności wśród studentów związanych z tworzeniem nowych treści. W ramach przedmiotu omawiane będą nie tylko techniki promocji tekstów medialnych, ale i sposoby autoprezentacji, ukazania swojej twórczości w świecie medialnym.			

Zakres tematów:

1. Autoprezentacja i techniki autoprezentacji .
2. Kreatywność językowa w social mediach.
3. „Widoczność” w mediach.
4. Mechanizmy psychologiczne w zakresie wywierania wpływu na odbiorców.
5. Marka osobista.
6. Twórczość w mediach.

Literatura:

A. Literatura wymagana do ostatecznego zaliczenia zajęć

A1. wykorzystywana podczas zajęć

Autopromocja, autoprezentacja: wizerunek w mediach audiowizualnych, red. A. Kalisz, E. Tyc, t. 4, Katowice 2018.

Burska K., Kreatywność językowa w reklamie. Podręcznik nie tylko dla specjalistów, Łódź 2016.

Burska K., Kreatywność leksykalna w mediach, [w:] Komunikowanie publiczne. Zagadnienia wybrane, red. B. Kudra, E. Olejniczak, Łódź 2014. Dostęp online: <https://core.ac.uk/download/pdf/288925683.pdf>.

A2. studiowana samodzielnie przez studenta

Autopromocja, autoprezentacja: wizerunek w mediach audiowizualnych, red. A. Kalisz, E. Tyc, t. 4, Katowice 2018.

Burska K., Kreatywność językowa w reklamie. Podręcznik nie tylko dla specjalistów, Łódź 2016.

Burska K., Kreatywność leksykalna w mediach, [w:] Komunikowanie publiczne. Zagadnienia wybrane, red. B. Kudra, E. Olejniczak, Łódź 2014. Dostęp online: <https://core.ac.uk/download/pdf/288925683.pdf>.

B. Literatura uzupełniająca

Szczęsna E., Poetyka reklamy, Warszawa 2003.

Efekty uczenia się (z odniesieniem do efektów kierunkowych):

Wiedza: student zna i rozumie

1. Terminologię stosowaną we współczesnych mediach, sprzyjającą budowaniu wizerunku i autopromocji (K_W04)

Umiejętności: student potrafi

2. Wykorzystywać strategie komunikacyjne i promocyjne w pracy w środowisku nowych mediów (k_U05)
3. Podejmować oraz inicjować działania w zakresie promocji, autopromocji, kreowania/zmiany wizerunku marki w social mediach (k_U07)

Kompetencje społeczne: student jest gotów do

4. Pracy w zespole, pełnienia w nim różnych ról, posiada umiejętności organizacyjne (k-K04)

Karta przedmiotu

Nazwa: Jedzenie w nowych mediach		Kod: 1.S2.DC.23.3	ECTS: 2
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot: <i>Wydział Filologiczny, Instytut Językoznawstwa, Katedra Nauk o Kulturze i Religii</i>			
Kierunek: Digital Cultures			
Poziom PRK: 7 Poziom: <i>studia drugiego stopnia</i> Profil: <i>ogólnoakademicki</i> Forma: <i>studia stacjonarne</i>			
Koordynator przedmiotu: dr hab. K. Łeńska-Bąk, prof. UO Prowadzący przedmiot: dr hab. K. Łeńska-Bąk, prof. UO			
Formy zajęć, sposób ich realizacji i przypisana im liczba godzin: A. Formy zajęć <i>konwersatorium</i> B. Tryb realizacji <i>w Sali dydaktycznej</i> C. Liczba godzin <i>30h</i> D. Sposób zaliczenia <i>zaliczenie z oceną</i>		Nakład pracy studenta: A. Godziny kontaktowe: 45h/ 1,5 ECTS Udział w zajęciach: 30h Realizacja projektu w placówce, raportowanie z realizacji projektu, prezentacja wniosków: 15h B. Praca własna studenta: 15h/ 0,5 ECTS Przygotowanie do zajęć: 10h Przygotowanie do zaliczenia: 5h	
Język wykładowy: <i>język polski</i>	Rodzaj przedmiotu: <i>do wyboru</i>	Wymagania wstępne: brak	
Metody dydaktyczne: Zajęcia mają charakter konwersatoriów, którym towarzyszyć będzie analiza wybranych tekstów z dyskusją oraz prezentacją multimedialną.		Metody i kryteria oceniania: A. Formy zaliczenia (weryfikacja efektów uczenia się) <i>Zaliczenie pisemne/ustne całości materiału (efekty 1,2,3); Zadania cząstkowe (efekty 2,3,4,5).</i> B. Podstawowe kryteria ustalenia oceny <i>Ustalenie oceny końcowej na podstawie ocen cząstkowych (40%) i zaliczenia pisemnego/ustnego całości materiału (60%).</i>	
Skrócony opis: 1. <i>Omówienie wybranych aspektów kulturowych i historycznych pokarmów,</i> 2. <i>Uświadomienie znaczenia kontekstu kulturowego w analizie kulinariów.</i>			
Opis: Celem przedmiotu jest uwrażliwienie studentów na znaczenia kulturowe jedzenia i wpływu mediów na kształtowanie tych znaczeń			
Zakres tematów: Problematyka konwersatorium: 1. Antropologia smaku – semioza			

2. Pokarmy i budowanie dystansów: społecznych, etnicznych, narodowych, płciowych
3. Uczta jako akt religijny i magiczny
4. Rytuał zabijania zwierząt
5. Kanibalizm
6. Semiotyka napojów, kulturowy aspekt picia
7. Książki kucharskie – między instrukcją a perswazją

Literatura:

A. Literatura wymagana do ostatecznego zaliczenia zajęć

Bednarek S., *O niektórych osobliwościach przepisów kulinarnych w książkach kucharskich XIX wieku*, [w:] *Oczywisty urok biesiadowania*, red. Piotr Kowalski, Wrocław 1998.

Caillois R., *Człowiek i sacrum*, przeł. Anna Tatarkiewicz, Ewa Burska, Warszawa 1995.

Ciarka R., *O zabijaniu zwierząt*, [w:] *Szkice i próby etnologiczne*, Kraków 1995, s. 149-150.

Diehl D., Donnelly Mark P., *Dzieje kanibalizmu*, przeł. Marek Urbański, Warszawa 2008, s. 13-51.

Elias N., *Przemiany obyczajów w cywilizacji Zachodu*, przeł. T. Zabłudowski, Warszawa 1980, s. 158-172.

Fernandez-Armesto F., *Wokół tysiąca stołów czyli historia jedzenia*, przeł. J. Jackowski, Warszawa 2003, s. 187-198.

Herzfeld M., *Antropologia. Paktykowanie w kulturze i społeczeństwie*, Kraków 2004, s. 331-351.

Jarosiński Z., *Tekst użytkowy i tekst literacki w drugiej połowie XIX wieku*, „Teksty” 1975, nr 4.

Standage T., *Historia świata w sześciu szklankach*, przeł. A. E. Eichler, P. J. Szwajcer, Warszawa 2007.

Stegner T., *„Heretyckie jadlo” czyli o polsko-niemieckich relacjach w XIX i na początku XX wieku*, [w:] *W kuchni i za stołem. Dystanse i przenikanie kultur*, red. Tadeusz Stegner, Gdańsk 2003, s. 116-126.

Sulima R., *Antropologia codzienności*, Kraków 2000, s. 93-118 (rozdz. Semantyka libacji alkoholowej).

B. Literatura uzupełniająca

Bąbel A., *Przemiany formy tekstu kulinarnego (III-XIX w.)*, „Napis”, pod red. A. Błaszkievicz, seria 6, Warszawa 2000.

Bourdieu P., *Dystynkcja. Społeczna krytyka władzy sądowniczej*, przeł. P. Biłos, Warszawa 2000, s. 232-243.

Constantine N., *Historia kanibalizmu*, przeł. Paulina Głuchowska, Warszawa 2007 (wybrane fragmenty).

Tazbir J., *Okrucieństwo w nowożytnej Europie*, Warszawa 1993, s. 216-238.

Efekty uczenia się (z odniesieniem do efektów kierunkowych):

Wiedza: student zna i rozumie

1. rodzaje mediów rozumianych jako przestrzeń życia gospodarczego, społecznego i kulturalnego oraz zachodzące między nimi związki (k_W06).
2. procesy komunikowania interpersonalnego, społecznego i gospodarczego w sieci (k_W09)

Umiejętności: student potrafi

3. wykorzystywać posiadaną wiedzę filologiczną – formułować i rozwiązywać złożone oraz nietypowe problemy, a także innowacyjnie wykonywać zadania w nieprzewidywalnych warunkach przez właściwy dobór źródeł oraz informacji z nich pochodzących, dokonywanie oceny, krytycznej analizy, syntezy oraz twórczej interpretacji i prezentacji tych informacji (k_U01);

4. samodzielnie wyszukiwać, analizować, oceniać, selekcjonować i wykorzystywać informacje ze źródeł pisanych i elektronicznych i rozwijać umiejętności profesjonalne związane z nowymi mediami (*k_U02*).

Kompetencje społeczne: student jest gotów do

5. uczestnictwa w różnych formach życia kulturalnego (*k_K03*).

Karta przedmiotu

Nazwa: Medycyna alternatywna w nowych mediach		Kod: 1.S2.DC.23.4	ECTS: 2
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot: <i>Wydział Filologiczny, Instytut Językoznawstwa, Katedra Nauk o Kulturze i Religii</i>			
Kierunek: Digital Cultures			
Poziom PRK: 7 Poziom: <i>studia drugiego stopnia</i> Profil: <i>ogólnoakademicki</i> Forma: <i>studia stacjonarne</i>			
Koordynator przedmiotu: dr hab. Katarzyna Łeńska-Bąk, prof. UO Prowadzący przedmiot: dr hab. Katarzyna Łeńska-Bąk, prof. UO			
Formy zajęć, sposób ich realizacji i przypisana im liczba godzin: A. Formy zajęć <i>konwersatorium</i> B. Tryb realizacji <i>w Sali dydaktycznej</i> C. Liczba godzin <i>30h</i> D. Sposób zaliczenia <i>zaliczenie z oceną</i>		Nakład pracy studenta: A. Godziny kontaktowe: 45h/ 1,5 ECTS Udział w zajęciach: 30h Realizacja projektu w placówce, raportowanie z realizacji projektu, prezentacja wniosków: 15h B. Praca własna studenta: 15h/ 0,5 ECTS Przygotowanie do zajęć: 10h Przygotowanie do zaliczenia: 5h	
Język wykładowy: <i>język polski</i>	Rodzaj przedmiotu: <i>do wyboru</i>	Wymagania wstępne: brak	
Metody dydaktyczne: Zajęcia mają charakter konwersatoriów, którym towarzyszyć będzie analiza wybranych tekstów z dyskusją oraz prezentacją multimedialną.		Metody i kryteria oceniania: A. Formy zaliczenia (weryfikacja efektów uczenia się) <i>Zaliczenie pisemne/ustne całości materiału (efekty 1,2,3); Zadania cząstkowe (efekty 2,3,4,5).</i> B. Podstawowe kryteria ustalenia oceny <i>Ustalenie oceny końcowej na podstawie ocen cząstkowych (40%) i zaliczenia pisemnego/ustnego całości materiału (60%).</i>	
Skrócony opis: <i>1. Omówienie wybranych aspektów kulturowych i historycznych medycyny i medycyny alternatywnej, 2. Uświadomienie znaczenia kontekstu kulturowego w analizie różnych form i rodzajów terapii alternatywnych</i>			
Opis: Celem przedmiotu jest uświadliwienie studentów na znaczenia kulturowe i społeczne oddziaływanie medycyny alternatywnej i wpływu mediów na kształtowanie tych znaczeń			
Zakres tematów:			

1. Medycyna alternatywna – terminologia, historia
2. Uwarunkowania kulturowe medycyny alternatywnej
3. Społeczne oddziaływanie mediów na rozwój medycyny nieprofesjonalnej
4. Wpływ mediów na rozwój popmedycyny
5. Między wiarą a leczeniem
6. Analiza wybranych rodzajów terapii pseudomedycznych, np.: leczenia różnymi dietami, bioenergoterapia, ziołolecznictwo, mesmeryzm itp.
7. Poradniki medycyny alternatywnej – między instrukcją a perswazją

Literatura:

- A. Literatura wymagana do ostatecznego zaliczenia zajęć
Dyskurs (para)medyczny. Gatunki – funkcje – przeobrażenia, red. A. Dombrowski, W. Żarski, Wrocław-Kraków 2011.
 Gałuszka M., *Medycyna i zdrowie w społeczeństwie konsumpcyjnym: makdonaldyzacja opieki zdrowotnej versus ryzyko zdrowotne*, „Acta Universitatis Lodziensis. Folia Sociologica” 2013, nr 45.
 Nowakowska L., *W stronę socjologii leczenia niemedycznego – zarys przedmiotu badań*, „Hygeia Public Health” 2012, nr 47(3).
 Piątkowski W., *Lecznictwo niemedyczne w Polsce. Tradycja i współczesność. Analiza zjawiska z perspektywy zdrowia i choroby*, Lublin 2008.
- B. Literatura uzupełniająca
 Libera Z., *Medycyna ludowa. Chłopski rozsądek czy gminna fantazja?*, Wrocław 1995.
 Piątkowski W., *Lecznictwo niemedyczne jako sposób interpretacji kultury*, „Annales Universitatis Mariae Curie-Skłodowska” 1999, t. 24, nr 7 vol. 54, nr 7.
Pseudonauka. Choroba, magia czy biznes?, red. K. Korab, Warszawa 2011.

Efekty uczenia się (z odniesieniem do efektów kierunkowych):

Wiedza: student zna i rozumie

1. rodzaje mediów rozumianych jako przestrzeń życia gospodarczego, społecznego i kulturalnego oraz zachodzące między nimi związki (k_W06).
2. procesy komunikowania interpersonalnego, społecznego i gospodarczego w sieci (k_W09)

Umiejętności: student potrafi

3. wykorzystywać posiadaną wiedzę filologiczną – formułować i rozwiązywać złożone oraz nietypowe problemy, a także innowacyjnie wykonywać zadania w nieprzewidywalnych warunkach przez właściwy dobór źródeł oraz informacji z nich pochodzących, dokonywanie oceny, krytycznej analizy, syntezy oraz twórczej interpretacji i prezentacji tych informacji (k_U01);
4. samodzielnie wyszukiwać, analizować, oceniać, selekcjonować i wykorzystywać informacje ze źródeł pisanych i elektronicznych i rozwijać umiejętności profesjonalne związane z nowymi mediami (k_U02).

Kompetencje społeczne: student jest gotów do

5. uczestnictwa w różnych formach życia kulturalnego (k_K03).

Karta przedmiotu

Nazwa: Przestrzeń kulturowa miasta		Kod: 1.S2.DC.23.5	ECTS:2
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot: <i>Wydział Filologiczny, Instytut Językoznawstwa, Katedra Nauk o Kulturze i Religii</i>			
Kierunek: Digital Cultures Poziom PRK: 7 Poziom: <i>studia drugiego stopnia</i> Profil: <i>ogólnoakademicki</i> Forma: <i>studia stacjonarne</i>			
Koordynator przedmiotu: dr hab. Dorota Światała-Trybek, prof. UO Prowadzący przedmiot: dr hab. Dorota Światała-Trybek, prof. UO			
Formy zajęć, sposób ich realizacji i przypisana im liczba godzin: A. Formy zajęć <i>konwersatorium</i> B. Tryb realizacji <i>w sali dydaktycznej</i> C. Liczba godzin <i>30h</i> D. Sposób zaliczenia <i>zaliczenie z oceną</i>		Nakład pracy studenta: A. Godziny kontaktowe: 45h/ 1,5 ECTS Udział w zajęciach: 30h Realizacja projektu w placówce, raportowanie z realizacji projektu, prezentacja wniosków: 15h B. Praca własna studenta: 15h/ 0,5 ECTS Przygotowanie do zajęć: 10h Przygotowanie do zaliczenia: 5h	
Język wykładowy: <i>język polski</i>	Rodzaj przedmiotu: <i>do wyboru</i>	Wymagania wstępne: brak	
Metody dydaktyczne: analiza tekstów i dokumentów audiowizualnych z dyskusją, dyskusja, praca w grupie		Metody i kryteria oceniania: A. Formy zaliczenia (weryfikacja efektów uczenia się) <i>Praca zaliczeniowa w formie prezentacji (efekty 1,2); Zadania cząstkowe (efekty 3,4).</i> B. Podstawowe kryteria ustalenia oceny <i>Ustalenie oceny końcowej na podstawie ocen cząstkowych – aktywności (40%) i pracy zaliczeniowej – prezentacji (60%).</i>	
Skrócony opis: Przedmiotem zajęć będzie przestrzeń miasta z uwzględnieniem wiedzy o kulturze miejskiej i wybranych praktykach kulturowych.			
Opis: Zajęcia poświęcone będą wybranym zagadnieniom dotyczącym praktyk i przestrzeni kulturowych miasta w odniesieniu do antropologii miasta i socjologii miasta. Studenci poznają m.in. sposoby definiowania miast i ich przestrzeni; jak analizować tożsamość miasta; miasto jako przestrzeń funkcjonowania różnych grup społecznych, sztukę miasta, turystykę miejską, praktyki upamiętniania w mieście i o mieście. Celem			

konwersatoriów jest wyrobienie umiejętności analizy i opisu wybranych praktyk i przestrzeni kulturowych miasta.

Zakres tematów:

1. Wprowadzenie w problematykę zajęć
2. Krajobraz kulturowy miasta
3. Kategorie przestrzeni (granice, centrum, przestrzeń publiczna, przestrzeń prywatna, przestrzeń sacrum)
4. Topografia społeczna miasta
5. Tożsamość miasta (na wybranych przykładach ośrodków miejskich)
6. Miasto jako przestrzeń sztuki
7. W poszukiwaniu dziedzictwa
8. Aktywność w mieście
9. Turystyka miejska czy turystyka w mieście?
10. Miasto i pamięć

Literatura:

Literatura wymagana do ostatecznego zaliczenia zajęć

A1. wykorzystywana podczas zajęć

- *Kulturowe studia miejskie*, red. E. Rewers, Warszawa 2014 (wybór artykułów).
- Wallis A., *Koncepcja miasta i kryzys miasta*, (w): tegoż, *Socjologia przestrzeni*, Warszawa 1990.
- Simmel G., *Mentalność mieszkańców wielkich miast*, (w): tegoż, *Socjologia*, Warszawa 2005.
- Hannerz U., *Odkrywanie miasta. Antropologia obszarów miejskich*, Kraków 2006.
- *Pisanie miasta – czytanie miasta*, red. A. Zeidler-Janiszewska, Poznań 1997.
- *Miasto w sztuce – sztuka miasta*, red. E. Rewers, Kraków 2010.
- Światała-Trybek D., *Aktywność zorganizowana, czyli o przejawach działalności emerytów i rencistów w środowisku miejskim*, „Studia Etnologiczne i Antropologiczne”, t. 10 (2010): *Problemy społeczne i kulturowe współczesnego miasta*, red. I. Bukowska-Floreńska, s. 268-284.

A2. studiowana samodzielnie przez studenta

- Harvey D., *Bunt miast. Prawo do miasta i miejska rewolucja*, Warszawa 2012.
- Jacobs J., *Śmierć i życie wielkich miast Ameryki*, Warszawa 2014.
- Castells M., *Siła tożsamości*, Warszawa 2008.
- Foucault M., *Inne przestrzenie*, tłum. A. Rejniak-Majewska, „Teksty drugie”, nr 6/2005.
- *Lato w mieście. Różne oblicza kultury*, red. R. Godula-Węclawowicz. Kraków–Warszawa 2010 (wybór artykułów)
- *Gettoizacja polskiej przestrzeni miejskiej*, red. B. Jałowiecki, W. Łukowski, Warszawa 2007.
- Melbechowska-Luty A., *Pomniki – „figury” zwodniczej pamięci*, „Konteksty. Polska Sztuka Ludowa” 2003, nr 1-2 s. 209-216.

Literatura uzupełniająca

- Rybicka E., *Miejskie sensorium. Poetyka percepcyjna*, [w:] tegoż: *Modernizowanie miasta. Zarys problematyki urbanistycznej w nowoczesnej literaturze polskiej*, Kraków 2003, s. 101- 109.
- Castells M., *Ideologia miejskości*, w: tegoż, *Kwestia miejska*, Warszawa 1982, s.79-91.
- de Certeau M., *Praktyki przestrzenne*, (w:) tegoż, *Wynaleźć codzienność. Sztuki działania*, Kraków 2008.
- Krupa A., *Co słyszać w mieście?* „Journal of Urban Ethnology” vol. 10 (2010), s. 5-15.
- Szczepański M., W. Ślęzak-Tazbir, *Miejska perfumeria*. „ResPublica Nowa” 2008, nr 3 s. 37-42.

Efekty uczenia się (z odniesieniem do efektów kierunkowych):

Wiedza: student zna i rozumie

1. terminologię stosowaną we współczesnych badaniach miejskich (K_ W05).

2. najważniejsze pojęcia z zakresu socjologii miasta, antropologii miasta i kulturowych studiów miejskich(K_W13).

Umiejętności: absolwent potrafi

3. samodzielnie wyszukiwać, analizować, oceniać, selekcjonować i wykorzystywać informacje ze źródeł pisanych i elektronicznych i rozwijać umiejętności profesjonalne związane z kulturowymi badaniami miasta (k_U02);
4. odwoływać się do argumentów i formułować logiczne wnioski na podstawie badań innych autorów dotyczących problematyki miast i miejskości (k_U03).

Kompetencje społeczne: student jest gotów do

1. uczestnictwa w różnych formach życia kulturalnego (k_K03)
2. pracy w zespole, pełniąc w nim różne role, umie przyjmować i wyznaczać zadania, ma umiejętności organizacyjne z projektowaniem i podejmowaniem działań profesjonalnych (k_K05).

Karta przedmiotu

Nazwa: Kulturowe konteksty katastrof		Kod: 1.S2.DC.23.6	ECTS: 2
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot: <i>Wydział Filologiczny, Instytut Językoznawstwa, Katedra Nauk o Kulturze i Religii</i>			
Kierunek: Digital Cultures			
Poziom PRK: 7 Poziom: <i>studia drugiego stopnia</i> Profil: <i>ogólnoakademicki</i> Forma: <i>studia stacjonarne</i>			
Koordynator przedmiotu: dr hab. Dorota Świła-Trybek, prof. UO Prowadzący przedmiot: dr hab. Dorota Świła-Trybek, prof. UO			
Formy zajęć, sposób ich realizacji i przypisana im liczba godzin: A. Formy zajęć <i>konwersatorium</i> B. Tryb realizacji <i>w sali dydaktycznej</i> C. Liczba godzin <i>30h</i> D. Sposób zaliczenia <i>zaliczenie z oceną</i>		Nakład pracy studenta: A. Godziny kontaktowe: 45h/ 1,5 ECTS Udział w zajęciach: 30h Realizacja projektu w placówce, raportowanie z realizacji projektu, prezentacja wniosków: 15h B. Praca własna studenta: 15h/ 0,5 ECTS Przygotowanie do zajęć: 10h Przygotowanie do zaliczenia: 5h	
Język wykładowy: <i>język polski</i>	Rodzaj przedmiotu: <i>do wyboru</i>	Wymagania wstępne: brak	
Metody dydaktyczne: analiza tekstów i dokumentów audiowizualnych z dyskusją, dyskusja, praca w grupie		Metody i kryteria oceniania: A. Formy zaliczenia (weryfikacja efektów uczenia się) <i>Praca zaliczeniowa w formie prezentacji (efekty 1,2); Zadania cząstkowe (efekty 3,4).</i> B. Podstawowe kryteria ustalenia oceny <i>Ustalenie oceny końcowej na podstawie ocen cząstkowych – aktywności (40%) i pracy zaliczeniowej – prezentacji (60%).</i>	
Skrócony opis: Celem zajęć jest wprowadzenie w szeroko rozumiane zagadnienie katastrof z uwzględnieniem wybranych aspektów kulturowych			
Opis: Zajęcia poświęcone będą analizie kulturowych kontekstów tragicznych wydarzeń. Studenci poznają największe i najbardziej znane w historii ludzkości katastrofy (naturalne, antropogeniczne), tradycyjne mechanizmy wyjaśniające ich genezę (odwoływanie się do wierzeń); powstawanie teorii spiskowych i			

funkcjonowanie legend miejskich; sposoby prezentowania katastrof w przekazie medialnym; zjawisko turystyki katastroficznej oraz praktyki memoratywne w przestrzeni publicznej.

Zakres tematów:

1. Katastrofa – wydarzenie wyjątkowe
2. Najbardziej znane katastrofy na świecie
3. Największe katastrofy w Polsce
4. Tradycyjne mechanizmy wyjaśniania tragicznych zdarzeń
5. Teorie spiskowe i legendy miejskie dotyczące katastrof
6. Cudowne ocalenia
7. Turystyka katastroficzna
8. Katastrofa jako wydarzenie medialne
9. Humor katastroficzny
10. Pamięć o katastrofach

Literatura:

Literatura wymagana do ostatecznego zaliczenia zajęć

A1. wykorzystywana podczas zajęć

- Skowronek K., *Słowo katastrofa we współczesnej polszczyźnie. I co z tego dla kulturoznawcy może wynikać?*, [w:] *Powódzie, plagi, życie i inne katastrofy*, pod red. K. Konarskiej, P. Kowalskiego, Wrocław 2012.
- *Naturalna katastrofa i społeczne reakcje. Studia nad przebiegiem i następstwami powodzi na Opolszczyźnie w 1997 roku*, pod red. K. Fryszackiego i T. Słodry-Gwiżdż, Opole 1999.
- Reszka J., *Cześć, giniemy! Największe katastrofy w powojennej Polsce*, Warszawa 2001.
- Hajduk-Nijakowska J., *Turystyka katastroficzna jako jedna z form współczesnej turystyki kulturowej* [w:] *Za miedzę, za morze, w zaświaty...*, red. nauk. W. Olszewski V. Wróblewska, Wrocław 2012.
- Brzozowska D., *Dowcipy a media. Pierwsza polska seria niesmacznych dowcipów katastroficznych*, „Stylistyka” 2010 [XIX], s. 119 – 134.
- Światała-Trybek D., „Katolik” o cudownym uratowaniu górników w Świętochłowicach (1884 r.), „Bezpieczeństwo Pracy i Ochrona Środowiska w Górnictwie” 2011, nr 6, s. 46-53.

A2. studiowana samodzielnie przez studenta

- Wężowicz-Ziółkowska D., W. Borkowski, *Żywioły i ludzie. Wprowadzenie do antropologii katastrof*, „Studia Kulturowe” 2011, nr 2.
- Czapiga M., *Teatr cieni w Zonie. O graffiti na murach Czarnobyla i Prypeci*, „Konteksty” 2010, nr 2-3.
- Hajduk-Nijakowska J., *Katastrofa jako wydarzenie medialne*, (w:) *Powódzie, plagi, życie i inne katastrofy*, red. K. Konarska, P. Kowalski, Wrocław 2012.
- *Katastrofa smoleńska. Reakcje społeczne, polityczne i medialne*, pod red. P. Glińskiego i J. Wasilewskiego, Warszawa 2011.
- Światała-Trybek D., *Legenda Alojzego Piątka (40 lat później)*, „Bezpieczeństwo Pracy i Ochrona Środowiska w Górnictwie” 2011, nr 3, s. 48-52.

Literatura uzupełniająca

- Brzozowska D., *Angielskie dowcipy katastroficzne – na przykładzie dowcipów o Dianie*, [w:] *też, O dowcipach polskich i angielskich. Aspekty językowo-kulturowe*, Opole 2000.
- Święchowicz T., *Smoleński upadek. Katastrofa, która wstrząsnęła światem*, Warszawa 2011.
- Kaniasty K., *Kłęska żywiołowa czy katastrofa społeczna? Psychologiczne konsekwencje polskiej powodzi 1997 roku*, Gdańsk 2003.
- Kosowska E., *Katastrofa intelektualna, czyli czego obawiali się oświeceni czytelnicy Nowych Aten*, [w:] *Powódzie, plagi, życie i inne katastrofy*, pod red. K. Konarskiej, P. Kowalskiego, Wrocław 2012.
- Giddens A., *Klimatyczna katastrofa*, przeł. M. Głowacka-Grajper, Warszawa 2010.

- Światała-Trybek D., *Kto zawinił? O sposobach „wyjaśniania” tragedii (na przykładzie wybranych katastrof w kopalniach)*, [w:] *Zmowa, intryga, spisek. O tajnych układach w strukturze codzienności*, red. M. Sztandara i K. Łeńska-Bąk, Opole 2010, s. 273-284.
- *Katastrofa smoleńska. Reakcje społeczne, polityczne i medialne*, pod red. P. Glińskiego i J. Wasilewskiego, Warszawa 2011.

Efekty uczenia się (z odniesieniem do efektów kierunkowych):

Wiedza: student zna i rozumie

1. procesy komunikowania interpersonalnego i społecznego odnoszących się do katastrof (*k_W09*).

Umiejętności: student potrafi

2. samodzielnie wyszukiwać, analizować, oceniać, selekcjonować i wykorzystywać informacje ze źródeł pisanych i elektronicznych na temat katastrof (*k_U02*);
3. odwoływać się do argumentów i formułować logiczne wnioski na podstawie badań innych autorów dotyczących zagadnienia występowania katastrof (*k_U03*).

Kompetencje społeczne: student jest gotów do

4. uczestnictwa w różnych formach życia kulturalnego (*k_K03*)
5. pracy w zespole, pełniąc w nim różne role, umie przyjmować i wyznaczać zadania, ma umiejętności organizacyjne z projektowaniem i podejmowaniem działań profesjonalnych (*k_K05*).

Karta przedmiotu

Nazwa: Kontestatorzy, subwersje, kultury oporu		Kod: 1.S2.DC.23.7	ECTS: 2
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot: <i>Wydział Filologiczny, Instytut Językoznawstwa</i>			
Kierunek: Digital Cultures Poziom PRK: 7 Poziom: <i>studia drugiego stopnia</i> Profil: <i>ogólnoakademicki</i> Forma: <i>studia stacjonarne</i>			
Koordynator przedmiotu: dr Wojciech Kędzierzawski Prowadzący przedmiot: dr Wojciech Kędzierzawski			
Formy zajęć, sposób ich realizacji i przypisana im liczba godzin: A. Formy zajęć <i>konwersatorium</i> B. Tryb realizacji <i>w sali dydaktycznej</i> C. Liczba godzin <i>30h</i> D. Sposób zaliczenia <i>zaliczenie z oceną</i>		Nakład pracy studenta: A. Godziny kontaktowe: 45h/ 1,5 ECTS Udział w zajęciach: 30h Realizacja projektu w placówce, raportowanie z realizacji projektu, prezentacja wniosków: 15h B. Praca własna studenta: 15h/ 0,5 ECTS Przygotowanie do zajęć: 10h Przygotowanie do zaliczenia: 5h	
Język wykładowy: <i>język polski</i>	Rodzaj przedmiotu: <i>do wyboru</i>	Wymagania wstępne:	
Metody dydaktyczne: <i>Analiza tekstów/filmów/danych zastanych/ studium przypadku</i> <i>Dyskusja/prezentacje/referaty studentów/praca zaliczeniowa</i>		Metody i kryteria oceniania: A. Formy zaliczenia (weryfikacja efektów uczenia się) <i>Praca zaliczeniowa (efekty 1,2,3,5);</i> <i>Zadania cząstkowe (efekty 1-5).</i> B. Podstawowe kryteria ustalenia oceny <i>Ustalenie oceny końcowej na podstawie ocen cząstkowych (40%) i pracy zaliczeniowej (60%).</i>	
Skrócony opis: Przedmiot przedstawia opór, sprzeciw i nieposłuszeństwo jako symbole i praktyki zorientowane na społecznie istotne znaczenia i wartości niezbędne dla kształtowania, wzmacniania i podtrzymywania tożsamości grup i jednostek, które konfrontują się z kondycją kulturowego zdominowania .			
Opis: Przedmiot ma zapoznać studentów z głównymi perspektywami i problemami refleksji o kulturze jako przestrzeni mobilizacji społecznego oporu wobec dominacji i opresji. Jego celem jest uzasadnienie rozumienia wyrażanego w			

ramach różnych obiegów i rejestrów kultury sprzeciwu jako istotnego składnika kultury współczesnej, głównie ze względu na jego społecznie doniosłe konteksty, mechanizmy i konsekwencje.

Zakres tematów:

1. Kultura i hegemonia.
2. Kulturowe konteksty władzy, dominacji, ideologii.
3. Karnawał, karnawalizacja i inne archaiczne formy kulturowego oporu.
4. Ciało jako obszar oporu.
5. Kultura popularna jako kultura oporu.
6. Subkultury młodzieżowe i opór kulturowy.
7. Sztuka, opór i subwersja kulturowa.
8. Globalizacja, opór i transformacja społeczna.
9. Wielcy buntownicy, ikony oporu, ruchy społeczne i ich symbole.
10. Społeczeństwo sieci i kultury sprzeciwu.

Literatura:

- A. Literatura wymagana do ostatecznego zaliczenia zajęć
- A1. wykorzystywana podczas zajęć
- Bielska E., *Koncepcje oporu we współczesnych naukach społecznych. Główne problemy, pojęcia, rozstrzygnięcia*, Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego, Katowice 2013.
- Bilińska-Suchanek E., *Opór w kulturze: tradycja, edukacja, nowoczesność*, Oficyna Wydawnicza „Impuls”, Kraków 2014.
- Pasieka A., Zielińska K., *Opór i dominacja. Antologia tekstów*, Zakład Wydawniczy Nomos, Kraków 2015.
- A2. studiowana samodzielnie przez studenta
- Antoszek E., Czerwiec-Dykiel K., Kimak I., *Inne bębny: różnica i niezgoda w literaturze i kulturze amerykańskiej*, Wydawnictwo Uniwersytetu Marii Curie-Skłodowskiej, Lublin 2013.
- B. Literatura uzupełniająca
- Bilińska-Suchanek E., *Opór w edukacji. Aspekty teoretyczne i praktyczne*, Wydawnictwo Naukowe Akademii Pomorskiej, Słupsk 2006.
- Gros F., Woś R., Kaniowska E., *Nieposłuszeństwo*, Wydawnictwo Czarna Owca, Warszawa 2019.
- Sosnowska A. i in., *Performans oporu*, Fundacja Nowej Kultury Bęc Zmiana, Centrum Sztuki Współczesnej Zamek Ujazdowski, Instytut Kultury Polskiej, Wydział Polonistyki, Uniwersytet Warszawski, Warszawa 2018.

Efekty uczenia się (z odniesieniem do efektów kierunkowych):

Wiedza: student zna i rozumie

1. pozycję i rolę nauk o kulturze w środowisku cyfrowym oraz ich miejsce wśród nauk humanistycznych, jak również stosowane w nich narzędzia analityczne i metodologiczne (k_W01).

Umiejętności: student potrafi

2. wykorzystywać posiadaną wiedzę kulturoznawczą – formułować i rozwiązywać złożone oraz nietypowe problemy, a także innowacyjnie wykonywać zadania w nieprzewidywalnych warunkach przez właściwy dobór źródeł oraz informacji z nich pochodzących, dokonywanie oceny, krytycznej analizy, syntezy oraz twórczej interpretacji i prezentacji tych informacji (k_U01);
3. w sposób spójny i precyzyjny wypowiadać się w mowie i piśmie (w języku ojczystym i obcym), na tematy dotyczące wybranych zagadnień, korzystając zarówno z dorobku nauk o kulturze, w zakresie wiedzy o mediach i tekstach cyfrowych, jak i innych dyscyplin, dobierać środki i metody pracy pod kątem skutecznego wykonania zadań zawodowych k_U04).

Kompetencje społeczne: student jest gotów do

4. pracy w zespole, pełniąc w nim różne role, umie przyjmować i wyznaczać zadania, ma umiejętności organizacyjne z projektowaniem i podejmowaniem działań profesjonalnych (k_K04).
5. ustalania priorytetów podczas realizacji różnych zadań związanych ze studiowaniem i pracą zawodową (k_K05).

Karta przedmiotu

Nazwa: Monstra i potworność w kulturze		Kod: 1.S2.DC.23.8	ECTS: 2
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot: <i>Wydział Filologiczny, Instytut Językoznawstwa</i>			
Kierunek: Digital Cultures Poziom PRK: 7 Poziom: <i>studia drugiego stopnia</i> Profil: <i>ogólnoakademicki</i> Forma: <i>studia stacjonarne</i>			
Koordynator przedmiotu: Prowadzący przedmiot: dr Wojciech Kędzierzawski			
Formy zajęć, sposób ich realizacji i przypisana im liczba godzin: A. Formy zajęć <i>konwersatorium</i> B. Tryb realizacji <i>w sali dydaktycznej</i> C. Liczba godzin <i>30h</i> D. Sposób zaliczenia <i>zaliczenie z oceną</i>		Nakład pracy studenta: A. Godziny kontaktowe: 45h/ 1,5 ECTS Udział w zajęciach: 30h Realizacja projektu w placówce, raportowanie z realizacji projektu, prezentacja wniosków: 15h B. Praca własna studenta: 15h/ 0,5 ECTS Przygotowanie do zajęć: 10h Przygotowanie do zaliczenia: 5h	
Język wykładowy: <i>język polski</i>	Rodzaj przedmiotu: <i>do wyboru</i>	Wymagania wstępne:	
Metody dydaktyczne: <i>Analiza tekstów/filmów/danych zastanych/ studium przypadku</i> <i>Dyskusja/prezentacje/referaty studentów/praca zaliczeniowa</i>		Metody i kryteria oceniania: A. Formy zaliczenia (weryfikacja efektów uczenia się) <i>Praca zaliczeniowa (efekty 1,2,3,5);</i> <i>Zadania cząstkowe (efekty 1-5).</i> B. Podstawowe kryteria ustalenia oceny <i>Ustalenie oceny końcowej na podstawie ocen cząstkowych (40%) i pracy zaliczeniowej (60%).</i>	
Skrócony opis: Przedmiot przedstawia <i>potworność</i> jako istotną kategorię zarówno historyczno-kulturową, jak i analityczną oraz potwory jako znaczące i licznie reprezentowane przykłady symbolicznych reprezentacji rozmaitych fenomenów społecznych, kulturowych, politycznych itp.			
Opis: Przedmiot koncentruje się na rozmaitych zjawiskach społecznych i kulturowych w perspektywie, jaką otwiera kategoria "potworności". Celem kursu jest przybliżenie studiującym wybranego zestawu empirycznych zjawisk i stanowisk			

teoretycznych, które poprzez eksplorowanie tego, co normalne i anormalne, patologiczne i transgresywne pozwalają postrzegać kulturę jako sferę wielorakich reprezentacji porządku jako normy i chaosu jako jej zaprzeczenia.

Zakres tematów:

1. Monstrualni obcy na krańcach świata. Potworne rasy.
2. Monstra i zacieranie granic między naturą a kulturą.
3. Potworności, ciała i porządek społeczny.
4. Monstrualność, wstręt i wyparcie.
5. Dziwolągi i spektakle anormalności.
6. Monstrualne obrazy zła.
7. Nowoczesne potwory i obrazy normalności.
8. Potwory i społeczne granice.
9. Potwory i popkultura.
10. Kultury wampiryczne.
11. Nieumarli i zombie-kultura.
12. Potwory i portrety obcości.

Literatura:

- A. Literatura wymagana do ostatecznego zaliczenia zajęć
- A1. wykorzystywana podczas zajęć
Wieczorkiewicz A., *Monstruarium*, Słowo/Obraz Terytoria, Gdańsk 2009.
Marcela M., *Monstruarium nowoczesne*, Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego, Katowice 2015.
- A2. studiowana samodzielnie przez studenta
Skrzypczak P., *Strach się bać? O ludowym monstruarium i demonologii w kinie polskim*, „Literatura Ludowa” 2017, nr 4-5, s. 49-57.
- B. Literatura uzupełniająca
Hensel M., Mittman A.S., *Classic Readings on Monster Theory: Demonstrate*, Vol. 1. Arc Reference, Arc Humanities Press, 2018.
Wright A., *Monstrosity*, I. B. Tauris & Company, Limited, London 2013.
Asma S.T., *On Monsters: An Unnatural History of Our Worst Fears*, Oxford University Press, 2011.

Efekty uczenia się (z odniesieniem do efektów kierunkowych):

Wiedza: student zna i rozumie

1. pozycję i rolę nauk o kulturze w środowisku cyfrowym oraz ich miejsce wśród nauk humanistycznych, jak również stosowane w nich narzędzia analityczne i metodologiczne (k_W01).

Umiejętności: student potrafi

2. wykorzystywać posiadaną wiedzę kulturoznawczą – formułować i rozwiązywać złożone oraz nietypowe problemy, a także innowacyjnie wykonywać zadania w nieprzewidywalnych warunkach przez właściwy dobór źródeł oraz informacji z nich pochodzących, dokonywanie oceny, krytycznej analizy, syntezy oraz twórczej interpretacji i prezentacji tych informacji (k_U01);
3. w sposób spójny i precyzyjny wypowiadać się w mowie i piśmie (w języku ojczystym i obcym), na tematy dotyczące wybranych zagadnień, korzystając zarówno z dorobku nauk o kulturze, w zakresie wiedzy o mediach i tekstach cyfrowych, jak i innych dyscyplin, dobierać środki i metody pracy pod kątem skutecznego wykonania zadań zawodowych (k_U04).

Kompetencje społeczne: student jest gotów do

4. pracy w zespole, pełniąc w nim różne role, umie przyjmować i wyznaczać zadania, ma umiejętności organizacyjne z projektowaniem i podejmowaniem działań profesjonalnych (k_K04).
5. ustalania priorytetów podczas realizacji różnych zadań związanych ze studiowaniem i pracą zawodową (k_K05).

Karta przedmiotu

Nazwa: Socjolingwistyka		Kod: 1.S2.DC.23.9	ECTS: 2
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot: <i>Wydział Filologiczny, Instytut Językoznawstwa, Katedra Nauk o Kulturze i Religii</i>			
Kierunek: Digital Cultures			
Poziom PRK: 7 Poziom: <i>studia drugiego stopnia</i> Profil: <i>ogólnoakademicki</i> Forma: <i>studia stacjonarne</i>			
Koordynator przedmiotu: dr Mateusz Szubert Prowadzący przedmiot: dr Mateusz Szubert			
Formy zajęć, sposób ich realizacji i przypisana im liczba godzin:		Nakład pracy studenta:	
A. Formy zajęć: konwersatorium		A. Godziny kontaktowe: 45h/ 1,5 ECTS Udział w zajęciach: 30h Realizacja projektu w placówce, raportowanie z realizacji projektu, prezentacja wniosków: 15h	
B. Tryb realizacji: w sali dydaktycznej			
C. Liczba godzin: 30h		B. Praca własna studenta: 15h/ 0,5 ECTS Przygotowanie do zajęć: 10h Przygotowanie do zaliczenia: 5h	
D. Sposób zaliczenia: zaliczenie z oceną			
Język wykładowy: język polski	Rodzaj przedmiotu: Do wyboru	Wymagania wstępne: Znajomość języka angielskiego na poziomie B2	
Metody dydaktyczne: Aktywizujące studentów konwersatorium z wykorzystaniem następujących metod dydaktycznych: dyskusji obserwowanej (panelowej), metod problemowych, metod przypadków, metod eksponujących (prezentacji multimedialnych)		Metody i kryteria oceniania: A. Formy zaliczenia (weryfikacja efektów uczenia się) Prezentacja zaliczeniowa (efekty: 1-2) Zadania cząstkowe (efekty: 1-2) B. Podstawowe kryteria ustalenia oceny Ustalenie oceny końcowej na podstawie ocen cząstkowych (40%) i prezentacji zaliczeniowej (60%)	
Opis: Celem kursu jest zaznajomienie słuchaczy z teoretycznymi i metodologicznymi podstawami socjolingwistyki; - przedstawienie głównych historycznych etapów lingwistycznej refleksji socjologicznej; - zapoznanie studentów z odmianami społecznymi języka polskiego; - wykształcenie umiejętności socjolingwistycznej interpretacji tekstu językowego.			
Zakres tematów: Wprowadzenie: co to jest społeczeństwo? Istota zjawiska społecznego (F. de Saussure). Cele i zadania socjolingwistyki. Główne nurty i metody badawcze socjolingwistyki: prekursorzy (W. von Humboldt, E. Sapir i B. Lee Whorf), francuska szkoła socjologiczna (A. Meillet), praska szkoła strukturalna, niemiecka gramatyka treści, Rosja – marryzm, socjolingwistyka w Polsce. Różnicowanie społeczne języka polskiego: pojęcie języka narodowego; charakterystyka odmian języka polskiego: gwary, język ogólny, język potoczny, język oficjalny, socjolekty, profesjolekty, slang, biolekty. Akty mowy i ich ujmowanie w kategoriach socjolingwistycznych. Dynamika aktów mowy: od illokucji do inferencji. Normatywizm, aprobaty społeczna; kategoryzacja i interpretacja świata. Poprawność i polityka w języku.			

Literatura:

Bugajski M., Język w komunikowaniu, Warszawa 2006.
Garfinkel H., Studia z etnometodologii, przeł. A. Szulżycka, Warszawa 2007
Grabias S., Język w zachowaniach społecznych, Lublin 1997.
Handke K., Socjologia języka, Warszawa 2008.
Lubaś W., Socjolingwistyka jako metoda badawcza, „Socjolingwistyka” 2, s. 11-27.
Lubaś W., Teoria i metody socjolingwistyczne, „Poradnik językowy”, s. 199-212.
Karwatowska M., Szpyra-Kozłowska J., Lingwistyka płci, Lublin 2005.
Kognitywne podstawy języka i językoznawstwa, red. E. Tabakowska, Kraków 2001.
Szwabe J., Odbiór komunikatu jako zadanie poznawcze, Poznań 2008.
Wilkoń A., Typologia odmian językowych współczesnej polszczyzny, Katowice 2000.

Efekty uczenia się (z odniesieniem do efektów kierunkowych):

Wiedza: student zna i rozumie:

1. Rolę i znaczenie języka we współczesnym świecie (k_W03).
2. Znaczenie wybranych stylów w procesach komunikacyjnych (k_W09).

Umiejętności: student potrafi:

1. Scharakteryzować teoretyczne i metodologiczne podstawy socjolingwistyki (k_U04).
2. Przedstawić w skrócie rozwój socjologicznej refleksji o języku (k_U05).

Kompetencje społeczne: student jest gotów do:

1. Uczestnictwa w szeroko rozumianym życiu kulturalnym (k_K03).
2. Etycznego pełnienia nowych ról zawodowych (k_K01).

Karta przedmiotu

Nazwa: Socjologia ciała		Kod: 1.S2.DC.23.10	ECTS: 2
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot: <i>Wydział Filologiczny, Instytut Językoznawstwa, Katedra Nauk o Kulturze i Religii</i>			
Kierunek: Digital Cultures			
Poziom PRK: 7 Poziom: <i>studia drugiego stopnia</i> Profil: <i>ogólnoakademicki</i> Forma: <i>studia stacjonarne</i>			
Koordynator przedmiotu: dr Mateusz Szubert Prowadzący przedmiot: dr Mateusz Szubert			
Formy zajęć, sposób ich realizacji i przypisana im liczba godzin: A. Formy zajęć: konwersatorium B. Tryb realizacji: w sali dydaktycznej C. Liczba godzin: 30h D. Sposób zaliczenia: zaliczenie z oceną		Nakład pracy studenta: A. Godziny kontaktowe: 45h/ 1,5 ECTS Udział w zajęciach: 30h Realizacja projektu w placówce, raportowanie z realizacji projektu, prezentacja wniosków: 15h B. Praca własna studenta: 15h/ 0,5 ECTS Przygotowanie do zajęć: 10h Przygotowanie do zaliczenia: 5h	
Język wykładowy: język polski	Rodzaj przedmiotu: Do wyboru	Wymagania wstępne: Znajomość języka angielskiego na poziomie B2	
Metody dydaktyczne: Aktywizujące studentów konwersatorium z wykorzystaniem następujących metod dydaktycznych: dyskusji obserwowanej (panelowej), metod problemowych, metod przypadków, metod eksponujących (prezentacji multimedialnych)		Metody i kryteria oceniania: A. Formy zaliczenia (weryfikacja efektów uczenia się) Prezentacja zaliczeniowa (efekty: 1-2) Zadania cząstkowe (efekty: 1-2) B. Podstawowe kryteria ustalenia oceny Ustalenie oceny końcowej na podstawie ocen cząstkowych (40%) i prezentacji zaliczeniowej (60%)	
Opis: Celem kursu jest zapoznanie studentów z problematyką ciała w perspektywie biokulturowej, zwrócenie uwagi na proces socjalizacji ciała. Wykształcenie analitycznej umiejętności opisu dokonywanych zmian w dawnej i współczesnej kulturze dotyczących ciała – płci, intymności, wstydu i starzenia się.			
Zakres tematów: Ciało w perspektywie (bio)kulturowej; Przedmiot refleksji socjologii i antropologii ciała; Płeć biologiczna i kulturowa. Konsekwencje rozróżnienia; Dawne i współczesne strategie cielesności: ciało doświadczane, torturowane, masakrowane; Ciało w przestrzeni społecznej (socjalizacja ciała) – etapy cywilizowania ciała; Ciało a tożsamość; Historia czystości ciała – narodziny higieny; Monstra i potwory w dziejach kultury; Przemiany intymności w kulturze europejskiej; Ciało i cielesność jako tabu – narodziny i funkcjonalność wstydu; Choroba, ból i cierpienie; Starość w perspektywie biokulturowej.			
Literatura: - Antropologia ciała. Zagadnienia i wybór tekstów, red. M. Szpakowska, Warszawa 2008. - Buczkowski A., Społeczne tworzenie ciała. Płeć kulturowa i płeć biologiczna, Kraków 2005.			

- Douglas M., Czystość i zmaza, przeł. M. Bucholc, Warszawa 2007.
 - Foucault M., Nadzorować i karać. Narodziny więzienia, przeł. T. Komendant, Warszawa 1998.
 - Giddens A., Przemiany intymności. Seksualność, miłość i erotyzm we współczesnych społeczeństwach, Warszawa 2007.
 - Historia ciała, t. 1-3, Gdańsk 2011.
2. Materiały własne
3. Źródła internetowe

Efekty uczenia się (z odniesieniem do efektów kierunkowych):

Wiedza: student zna i rozumie:

1. Społeczne konteksty ciała (k_W03).
2. Znaczenie procesów komunikowania interpersonalnego (k_W09).

Umiejętności: student potrafi:

1. Tworzyć teksty użytkowe w zakresie języka specjalistycznego (k_U04).
2. Wykorzystać zdobytą wiedzę do pracy w środowisku nowych mediów (k_U05).

Kompetencje społeczne: student jest gotów do:

1. Uczestnictwa w szeroko rozumianym życiu kulturalnym (k_K03).
2. Etycznego pełnienia nowych ról zawodowych (k_K01).

Karta przedmiotu

Nazwa: Performatyka		Kod: 1.S2.DC.23.11	ECTS: 2
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot: <i>Wydział Filologiczny, Instytut Językoznawstwa</i>			
Kierunek: Digital Cultures Poziom PRK: 7 Poziom: <i>studia drugiego stopnia</i> Profil: <i>ogólnoakademicki</i> Forma: <i>studia stacjonarne</i>			
Koordynator przedmiotu: dr A. Wójtowicz Prowadzący przedmiot: dr A. Wójtowicz			
Formy zajęć, sposób ich realizacji i przypisana im liczba godzin: A. Formy zajęć <i>konwersatorium</i> B. Tryb realizacji <i>w Sali dydaktycznej</i> C. Liczba godzin <i>30h</i> D. Sposób zaliczenia <i>zaliczenie z oceną</i>		Nakład pracy studenta: A. Godziny kontaktowe: 45h/ 1,5 ECTS Udział w zajęciach: 30h Realizacja projektu w placówce, raportowanie z realizacji projektu, prezentacja wniosków: 15h B. Praca własna studenta: 15h/ 0,5 ECTS Przygotowanie do zajęć: 10h Przygotowanie do zaliczenia: 5h	
Język wykładowy: <i>język polski</i>	Rodzaj przedmiotu: <i>do wyboru</i>	Wymagania wstępne:	
Metody dydaktyczne: <i>ćwiczenia praktyczne, metoda projektu, dyskusja</i>		Metody i kryteria oceniania: A. Formy zaliczenia (weryfikacja efektów uczenia się) <i>Praca zaliczeniowa (efekty 1,2);</i> <i>Zadania cząstkowe (efekty 3,4).</i> B. Podstawowe kryteria ustalenia oceny <i>Ustalenie oceny końcowej na podstawie ocen cząstkowych (40%) i pracy zaliczeniowej (60%).</i>	
Skrócony opis: <i>wykształcenie niezbędnych umiejętności do analizy performansów, widowisk teatralnych i pokrewnych;</i>			
Opis: 1. Wprowadzenie w problematykę wiedzy o teatrze i zjawisk pokrewnych - Performance, 2. Zapoznanie studentów z podstawowymi terminami i definicjami z performatyki 3. Wskazanie podstawowych nurtów teatralnych i zmian, jakie zaszły w teatrze oraz ich wpływu na teatr współczesny, 4. Zapoznanie z sylwetkami i twórczością największych twórców, 5. Zdobycie podstawowych umiejętności analizy performansów i przedstawienia teatralnego.			

Zakres tematów:

1. Wprowadzenie do przedmiotu. Podstawy wiedzy o performatyce
2. Typy widowisk teatralnych i przedmiot badań (m. in. teatr dramatyczny, teatr lalek)
3. *Teatr przeszłości*. Historia teatru a performatyka
 - 3.1. krytyka źródeł
4. *Ku współczesności*. Nowe propozycje
5. Analiza tekstu teatralnego:
 - 5.1. dramat i teatr
 - 5.2. tekst dramatu i inscenizacja
 - 5.3. analiza inscenizacji
6. Teatr jako system komunikacji:
 - 6.1. aktor
 - 6.2. widz
 - 6.3. przestrzeń
7. Antropologia teatru
8. Performans i performatyka

Literatura:

- A. Literatura wymagana do ostatecznego zaliczenia zajęć
- Lehmann H., *Teatr postdramatyczny*, Universitas, Kraków 2006.
- Schechner R., *Performatyka*, Wrocław 2006.
- Goban-Klas T., *Media i komunikowanie masowe. Teorie i analizy prasy, radia, telewizji i Internetu*, Warszawa-Kraków 1999, cz. II, r. 6 i 7.
- Goban-Klas T., *Cywilizacja medialna*, Warszawa 2005.

A1. wykorzystywana podczas zajęć

- Lehmann H., *Teatr postdramatyczny*, Universitas, Kraków 2006.
- Hopfinger M., *Doświadczenie audiowizualne. O mediach w kulturze współczesnej*, Warszawa 2003.
- Pułka L., *Kultura mediów i jej spektakle na tle przemian komunikacji społecznej i literatury popularnej*, Wrocław 2004.

A2. studiowana samodzielnie przez studenta

- Goban-Klas T., *Cywilizacja medialna*, Warszawa 2005.

B. Literatura uzupełniająca

- Obrazy w sieci. Socjologia i antropologia ikonosfery Internetu*, red. T. Ferenc, K. Olechnicki, Toruń 2008.
- Wójtowicz E., *Net art*, Kraków 2008.

Efekty uczenia się (z odniesieniem do efektów kierunkowych):

Wiedza: student zna i rozumie

1. pozycję i rolę nauk filologicznych w środowisku cyfrowym oraz ich miejsce wśród nauk humanistycznych, jak również stosowane w nich narzędzia analityczne i metodologiczne (*k_W01*).

Umiejętności: student potrafi

2. wykorzystać strategie komunikacyjne w pracy w środowisku nowych mediów, w tym przede wszystkim mediów społecznościowych (*k_U05*);
3. tworzyć tekst i treści graficzne, w środowisku cyfrowym. (*k_U10*).

Kompetencje społeczne: student jest gotów do

4. uczestnictwa w różnych formach życia kulturalnego ustalania priorytetów podczas realizacji różnych zadań związanych ze studiowaniem i pracą zawodową (*k_K03, k_K05*).

Karta przedmiotu

Nazwa: Teatralizacja w grach		Kod: 1.S2.DC.23.12	ECTS: 2
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot: <i>Wydział Filologiczny, Instytut Językoznawstwa, Katedra Nauk o Kulturze i Religii</i>			
Kierunek: Digital Cultures			
Poziom PRK: 7 Poziom: <i>studia drugiego stopnia</i> Profil: <i>ogólnoakademicki</i> Forma: <i>studia stacjonarne</i>			
Koordynator przedmiotu: dr A. Wójtowicz Prowadzący przedmiot: dr A. Wójtowicz			
Formy zajęć, sposób ich realizacji i przypisana im liczba godzin: A. Formy zajęć <i>konwersatorium</i> B. Tryb realizacji <i>w Sali dydaktycznej</i> C. Liczba godzin <i>30h</i> D. Sposób zaliczenia <i>zaliczenie z oceną</i>		Nakład pracy studenta: A. Godziny kontaktowe: 45h/ 1,5 ECTS Udział w zajęciach: 30h Realizacja projektu w placówce, raportowanie z realizacji projektu, prezentacja wniosków: 15h B. Praca własna studenta: 15h/ 0,5 ECTS Przygotowanie do zajęć: 10h Przygotowanie do zaliczenia: 5h	
Język wykładowy: <i>język polski</i>	Rodzaj przedmiotu: <i>do wyboru</i>	Wymagania wstępne:	
Metody dydaktyczne: <i>ćwiczenia praktyczne / metoda projektu / dyskusja</i>		Metody i kryteria oceniania: A. Formy zaliczenia (weryfikacja efektów uczenia się) <i>Praca zaliczeniowa (efekty 1,2);</i> <i>Zadania cząstkowe (efekty 3,4).</i> B. Podstawowe kryteria ustalenia oceny <i>Ustalenie oceny końcowej na podstawie ocen cząstkowych (40%) i pracy zaliczeniowej (60%).</i>	
Skrócony opis: <i>Wprowadzenie w problematykę teatralizacji w grach i zjawiskach pokrewnych, zapoznanie studentów z podstawowymi terminami i definicjami (teatr, gry, ludzie).</i>			
Opis: Wskazanie zmian, jakie zaszły w sztuce i ich wpływu na popkulturę, podjęcie próby redefinicji niektórych terminów. Kształtowanie kompetencji odbiorczych w zakresie kultury masowej, popularnej i audiowizualności. Celem przedmiotu jest także wyznaczenie oraz analiza różnic gatunkowych występujących w obrębie różnych tendencji związanych pojęciem teatru, teatralizacji.			

Zakres tematów:

1. Wprowadzenie do przedmiotu.
- 2- 3. Teatr i jego redefinicja w wymiarze tekstowym i odbiorczym.
- 4- 5. Zmiana pozycji teatru we współczesnym pejzażu audiowizualnym.
- 6- 8. Teatr – teatr w Internecie.
- 9-10. Analiza wybranej gry. Model krytycznej analizy dzieła.
11. Audiowizualność kultury współczesnej.
12. Kategoria obrazu i ikoniczności (zmierzch Galaktyki Gutenberga).
13. Ontologizacja sztuki – estetyzacja rzeczywistości.
14. Język nowych mediów.
15. Kształtowanie kompetencji odbiorczych w zakresie kultury masowej, popularnej i audiowizualności

Literatura:

- A. Literatura wymagana do ostatecznego zaliczenia zajęć
- Lehmann H., *Teatr postdramatyczny*, Universitas, Kraków 2006.
- Goban-Klas T., *Media i komunikowanie masowe. Teorie i analizy prasy, radia, telewizji i Internetu*, Warszawa-Kraków 1999, cz. II, r. 6 i 7.
- Goban-Klas T., *Cywilizacja medialna*, Warszawa 2005.

A1. wykorzystywana podczas zajęć

- Lehmann H., *Teatr postdramatyczny*, Universitas, Kraków 2006.
- Hopfinger M., *Doświadczenie audiowizualne. O mediach w kulturze współczesnej*, Warszawa 2003.
- Pułka L., *Kultura mediów i jej spektakle na tle przemian komunikacji społecznej i literatury popularnej*, Wrocław 2004.

A2. studiowana samodzielnie przez studenta

Goban-Klas T., *Cywilizacja medialna*, Warszawa 2005.

B. Literatura uzupełniająca

- Obrazy w sieci. Socjologia i antropologia ikonosfery Internetu*, red. T. Ferenc, K. Olechnicki, Toruń 2008.
- Wójtowicz E., *Net art*, Kraków 2008.

Efekty uczenia się (z odniesieniem do efektów kierunkowych):

Wiedza: student zna i rozumie

1. pozycję i rolę nauk filologicznych w środowisku cyfrowym oraz ich miejsce wśród nauk humanistycznych, jak również stosowane w nich narzędzia analityczne i metodologiczne (*k_W01*).

Umiejętności: student potrafi

2. wykorzystać strategie komunikacyjne w pracy w środowisku nowych mediów, w tym przede wszystkim mediów społecznościowych (*k_U05*);
3. tworzyć tekst i treści graficzne, w środowisku cyfrowym (*k_U10*).

Kompetencje społeczne: student jest gotów do

4. uczestnictwa w różnych formach życia kulturalnego ustalania priorytetów podczas realizacji różnych zadań związanych ze studiowaniem i pracą zawodową (*k_K03, k_K05*).