

**Formularz opisu przedmiotu (formularz sylabusu) na studiach wyższych,
doktoranckich, podyplomowych i kursach doszkalcających**

A. Ogólny opis przedmiotu

Nazwa pola	Komentarz
Nazwa przedmiotu (w języku polskim oraz angielskim)	Media i nowe technologie (Media and new technologies)
Jednostka oferująca przedmiot	Wydział Filozofii i Nauk Społecznych
Jednostka, dla której przedmiot jest oferowany	Wydział Filozofii i Nauk Społecznych; Kierunek – Studia nad nauką i technologią
Kod przedmiotu	2405-STIS-S2-1-MED
Kod ISCED	0314
Liczba punktów ECTS	4
Sposób zaliczenia	Egzamin
Język wykładowy	język polski
Określenie, czy przedmiot może być wielokrotnie zaliczany	nie
Przynależność przedmiotu do grupy przedmiotów	Przedmioty obowiązkowe dla I roku studiów na naukę i technologię
Całkowity nakład pracy studenta/słuchacza studiów podyplomowych/uczestnika kursów doszkalcających	<i>Godziny realizowane z udziałem nauczycieli (40 godz.):</i> - udział w wykładach – 30 - konsultacje z nauczycielem akademickim - 10 <i>Czas poświęcony na pracę indywidualną studenta (50 godz.):</i> - przygotowanie do wykładu - 30 - przygotowanie do egzaminu - 30 Łącznie: 100 godz. (4 ECTS)
Efekty uczenia się – wiedza	<i>W1:</i> Zna podstawowe teorie socjologiczne i medioznawcze dotyczące nowych mediów - K_W01, K_W02 <i>W2:</i> Posiada wiedzę na temat wpływu nowych mediów na życie społeczne – K_W04
Efekty uczenia się – umiejętności	<i>U1:</i> Potrafi zanalizować rolę rozwoju technologicznego w procesie kształtowania przestrzeni medialnej - K_U03, K_U04 <i>U2:</i> Potrafi analizować wpływ konkretnych technologii medialnych na społeczeństwo - K_U03, K_U04
Efekty uczenia się – kompetencje społeczne	<i>K1:</i> Jest gotów do prowadzenia dyskusji w szerszym gronie nad wybranym problemem – K_K04 <i>K2:</i> Jest gotów do abstrakcyjnego ujmowania wybranych problemów związanych z nauką i technologią w kontekście nowych mediów – K_K05
Metody dydaktyczne	- wykład informacyjny (konwencjonalny) - wykład problemowy
Wymagania wstępne	brak
Skrócony opis przedmiotu	W trakcie kursu przedstawione zostaną koncepcje i teorie

	związane z technologiami medialnymi.
Pełny opis przedmiotu	• Historia technologii medialnych • Pismo i druk jako technologie • Rola technologii wizualnych • Internet • Big Data • Blockchain • Kultura algorytmiczna
Literatura	L. Manovich, <i>Język nowych mediów</i>, tłum. P. Cypriański, WAiP, Warszawa 2010. N. Carr, <i>Płytki umysł. Jak internet wpływa na nasz mózg</i>, tłum. M. Rojek, Helion, Gliwice 2010. W. Orliński, <i>Internet. Czas się bać</i>, Agora. T. Jordan, <i>Hackerstwo</i>, PWN M. Filiciak, <i>Media wersja beta. Film i telewizja w czasach gier komputerowych i internetu</i>. V. Mayer-Schönberger, K. Cukier, <i>Big Data. Rewolucja, która zmieni nasze myślenie, pracę i życie</i>, Wydawnictwo MT Biznes.
Metody i kryteria oceniania	Metody oceniania: egzamin pisemny- Kryteria oceniania: Wykład: egzamin pisemny w formie np. testu (pytania otwarte/pytania zamknięte)
Praktyki zawodowe w ramach przedmiotu	nie dotyczy

B) Opis przedmiotu cyklu

Nazwa pola	Komentarz
Cykl dydaktyczny, w którym przedmiot jest realizowany	2020/2021 L
Sposób zaliczenia przedmiotu w cyklu	Identyczne jak w części A
Forma(y) i liczba godzin zajęć oraz sposoby ich zaliczenia	Identyczne jak w części A
Imię i nazwisko koordynatora/ów przedmiotu cyklu	Dr hab. Michał Wróblewski, prof.
Imię i nazwisko osób prowadzących grupy zajęciowe przedmiotu	<u>Wykład</u> : Dr hab. Michał Wróblewski, prof.
Atrybut (charakter) przedmiotu	Przedmiot obligatoryjny
Grupy zajęciowe z opisem i limitem miejsc w grupach	Wykład – 1 grupa (limit miejsc - 15 osób)
Terminy i miejsca odbywania zajęć	
Liczba godzin zajęć prowadzonych z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość	nie dotyczy
Strona www przedmiotu	nie dotyczy
Efekty kształcenia, zdefiniowane dla danej formy zajęć w ramach przedmiotu	identyczne jak w części A
Metody i kryteria oceniania danej formy zajęć w ramach przedmiotu	identyczne jak w części A
Zakres tematów	• Historia technologii medialnych • Pismo i druk jako technologie • Rola technologii wizualnych • Internet • Big Data • Blockchain • Kultura algorytmiczna
Metody dydaktyczne	identyczne jak w części A
Literatura	identyczna jak w części A