

**SYLABUS**

DOTYCZY CYKLU KSZTAŁCENIA 2024-2026 (skrajne daty)  
rok akademicki 2025/2026

**1. PODSTAWOWE INFORMACJE O PRZEDMIOCIE**

Nazwa przedmiotu	<b>Media cyfrowe w kulturze i komunikacji</b>
Kod przedmiotu*	VIA <sub>1</sub>
nazwa jednostki prowadzącej kierunek	Kolegium Nauk Humanistycznych
Nazwa jednostki realizującej przedmiot	Instytut Polonistyki i Dziennikarstwa
Kierunek studiów	Dziennikarstwo i komunikacja społeczna
Poziom studiów	II stopnia
Profil	Ogólnoakademicki
Forma studiów	stacjonarne
Rok i semestr/y studiów	II rok, semestr 3
Rodzaj przedmiotu	specjalnościowy
Język wykładowy	polski
Koordinator	dr Jakub Czopek (członek Zespołu Programowego kierunku studiów DiKS)
Imię i nazwisko osoby prowadzącej / osób prowadzących	<b>dr Michał Żmuda (autor programu)</b> , dr Wojciech Maryjka, dr hab. prof. UR Wojciech Birek

\* -opcjonalnie, zgodnie z ustaleniami w Jednostce

**1.1. Formy zajęć dydaktycznych, wymiar godzin i punktów ECTS**

Semestr (nr)	Wykł.	Ćw.	Konw.	Lab.	Sem.	ZP	Prakt.	Inne (jakie?)	Liczba pkt. ECTS
3	15		15						3

**1.2. Sposób realizacji zajęć****zajęcia w formie tradycyjnej**

zajęcia realizowane z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość (jeśli wynika to z aktualnie obowiązujących przepisów)

**1.3 Forma zaliczenia przedmiotu (z toku) (egzamin, zaliczenie z oceną, zaliczenie bez oceny) Egzamin, ZO****2. WYMAGANIA WSTĘPNE**

Znajomość podstawowych zagadnień z wiedzy o mediach cyfrowych i komunikacji.

**3. CELE, EFEKTY UCZENIA SIĘ, TREŚCI PROGRAMOWE I STOSOWANE METODY DYDAKTYCZNE****3.1 Cele przedmiotu**

C1	Przekazanie wiedzy na temat wybranych aspektów funkcjonowania mediów
----	--

	cyfrowych we współczesnej kulturze.
C2	Wprowadzenie w obszar badań nad mediami cyfrowymi.

### 3.2 Efekty uczenia się dla przedmiotu

EK (efekt uczenia się)	Treść efektu uczenia się zdefiniowanego dla przedmiotu	Odniesienie do efektów kierunkowych <sup>1</sup>
EK_01	Absolwent zna teorie i naukową terminologię związane z opisywaniem mediów cyfrowych w wybranych kontekstach kulturowych; potrafi się również odnieść do wybranych, zaawansowanych zagadnień związanych z tym tematem; rozumie potrzebę sprawnej komunikacji, jest w stanie klarownie i jasno posługiwać się językiem polskim, aby debatować z innym o skomplikowanych problemach kulturowych.	K_Wo1; K_Wo2; K_Wo7, K_Wo8
EK_02	Potrafi sprawnie wyszukiwać informacje na zadany temat, poddawać je samodzielnej interpretacji i krytyce, umie stworzyć krótkie, ustne formy informacyjne na temat mediów cyfrowych i zaprezentować je przed grupą, wykorzystując przy tym specjalistyczną terminologię, potrafi wykorzystać zgromadzoną wiedzę do ustnej prezentacji najważniejszych zagadnień związanych z kulturowym wymiarem mediów cyfrowych.	K_Uo1; K_Uo2; K_Uo4
EK_03	Wypełnia zobowiązania społeczne.	K_Ko3

### 3.3 Treści programowe

#### A. Problematyka wykładów

Treści merytoryczne
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Media cyfrowe i ich specyfika. Media cyfrowe a kapitalizm.</li> <li>2. Uwikłanie w kapitalizm: gry cyfrowe i globalne imperia. Teoria imperium i ludokapitalizmu. Wprowadzenie do lektury <i>Gry imperium. Globalny kapitalizm i gry wideo</i>.</li> <li>3. Kultura gier cyfrowych jako przejaw kapitalizmu kognitywnego.</li> <li>4. Czym są i jak działają komputerowe algorytmy?</li> <li>5. Algorytmy i ich rola w kulturze. O przemianach w myśleniu o rzeczywistości, które dokonują się pod wpływem logiki działania komputerów. Wprowadzenie do lektury <i>Władza algorytmów. U źródeł potęgi Google i Facebooka</i>.</li> <li>6. Kapitalizm nadzoru (<i>surveillancecapitalism</i>). Media cyfrowe jako media inwigilacji. Wprowadzenie do teorii Shoshany Zuboff.</li> </ol>

#### B. Problematyka konwersatoriów

<sup>1</sup> W przypadku ścieżki kształcenia prowadzącej do uzyskania kwalifikacji nauczycielskich uwzględnić również efekty uczenia się ze standardów kształcenia przygotowującego do wykonywania zawodu nauczyciela.

<p>Treści merytoryczne</p> <p>Treści ćwiczeń podążają za i rozwijają tematykę wykładu.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Wprowadzenie: media cyfrowe jako media kapitalistyczne. Wstępna dyskusja nad miejscem mediów cyfrowych we współczesnej kulturze.</li> <li>2. Nieprzerwana wydajność, aktywność i praca. Dyskusja nad fragmentami eseju <i>24/7. Późny kapitalizm i koniec snu</i>.</li> <li>3. Zabawa z kapitalizmem. Gry cyfrowe jako nośniki kapitalistycznych wartości. Dyskusja nad fragmentami książki <i>Gry imperium. Globalny kapitalizm i gry wideo</i>.</li> <li>4. Algorytmizacja życia i kultury. Dyskusja nad fragmentami książki <i>Władza algorytmów. Źródła potęgi Google i Facebooka</i>.</li> </ol>
--

### 3.4 Metody dydaktyczne

Wykład z prezentacją multimedialną, dyskusja na temat wybranych zagadnień, praca w grupach.

## 4. METODY I KRYTERIA OCENY

### 4.1 Sposoby weryfikacji efektów uczenia się

Symbol efektu	Metody oceny efektów uczenia się (np.: kolokwium, egzamin ustny, egzamin pisemny, projekt, sprawozdanie, obserwacja w trakcie zajęć)	Forma zajęć dydaktycznych (w, ćw., ...)
EK_01	EGZAMIN, KOLOKWIA WEJŚCIOWE, OBSERWACJA W TRAKCIE ZAJĘĆ	W, K
EK_02	EGZAMIN, OBSERWACJA W TRAKCIE ZAJĘĆ	K
EK_03	OBSERWACJA W TRAKCIE ZAJĘĆ	K

### 4.2 Warunki zaliczenia przedmiotu (kryteria oceniania)

<p>Obecność na wykładzie.</p> <p>Aktywny udział w ćwiczeniach: przygotowanie do zajęć i udział w dyskusji, praca w grupie.</p> <p>Zaliczenie kolokwium wejściowych oraz prac tekstowych (newsy pisane w grupach).</p> <p>Egzamin.</p>
---

## 5. CAŁKOWITY NAKŁAD PRACY STUDENTA POTRZEBNY DO OSIĄGNIĘCIA ZAŁOŻONYCH EFEKTÓW W GODZINACH ORAZ PUNKTACH ECTS

Forma aktywności	Średnia liczba godzinna zrealizowanie aktywności
Godziny kontaktowe wynikające z harmonogramu studiów	15W + 15ĆW
Inne z udziałem nauczyciela akademickiego (udział w konsultacjach, egzaminie)	2

Godziny niekontaktowe – praca własna studenta (przygotowanie do zajęć, egzaminu, napisanie referatu itp.)	43
SUMA GODZIN	75
<b>SUMARYCZNA LICZBA PUNKTÓW ECTS</b>	3

\* Należy uwzględnić, że 1 pkt ECTS odpowiada 25-30 godzin całkowitego nakładu pracy studenta.

## 6. PRAKTYKI ZAWODOWE W RAMACH PRZEDMIOTU

wymiar godzinowy	
zasady i formy odbywania praktyk	

## 7. LITERATURA

### LITERATURA PODSTAWOWA:

Nick Dyer-Witheford, Greig de Peuter, *Gry imperium. Globalny kapitalizm i gry wideo*, Toruń 2019.

Jonathan Crary, *24/7. Późny kapitalizm i koniec snu*, Warszawa 2015.

Jan Krefť, *Władza algorytmów. U źródeł potęgi Google i Facebooka*, Kraków 2019.

### LITERATURA UZUPEŁNIAJĄCA:

Shoshana Zuboff, *The Age of Surveillance Capitalism: The Fight for a Human Future at the New Frontier of Power*, New York 2019.

Jean-Hervé Lorenzi, Mickaël Berrebi, *Przyszłość naszej wolności. Czy należy rozmontować Google'a... i kilku innych?*, Warszawa 2019.

Akceptacja Kierownika Jednostki lub osoby upoważnionej