

**AGH**AGH UNIVERSITY OF SCIENCE  
AND TECHNOLOGY

Nazwa modułu zajęć:	Kultura wizualna i nowe media				
Rok akademicki:	2019/2020	Kod:	ZSDA-3-0286-s	Punkty ECTS:	3
Wydział:	Szkola Doktorska AGH				
Kierunek:	Szkola Doktorska AGH	Specjalność:	—		
Poziom studiów:	Studia III stopnia	Forma studiów:	Stacjonarne		
Język wykładowy:	Polski	Profil:	Ogólnoakademicki (A)	Semestr:	0
Strona www:	—				
Prowadzący moduł:	dr hab. Branicki Wacław (branicki@agh.edu.pl)				

### Treści programowe zapewniające uzyskanie efektów uczenia się dla modułu zajęć

Celem kursu jest przedstawienie wybranych modeli teoretycznych dotyczących wizualności nowych mediów. Następnie wybrane zjawiska kultury wizualnej zostaną poddane analizie.

### Opis efektów uczenia się dla modułu zajęć

Kod MEU	Student, który zaliczył moduł zajęć zna i rozumie/potrafi/jest gotów do	Powiązania z KEU	Sposób weryfikacji i oceny efektów uczenia się osiągniętych przez studenta w ramach poszczególnych form zajęć i dla całego modułu zajęć
Wiedza: zna i rozumie			
M_W001	Doktorant zna modele teoretyczne ujmujące zjawiska wizualne.	SDA3A_W03, SDA3A_W02, SDA3A_W01, SDA3A_W05	Egzamin
M_W002	Doktorant potrafi interpretować fenomeny wizualne występujące w nowych mediach.	SDA3A_W02	Aktywność na zajęciach
M_W003	Doktorant potrafi stosować metodę fenomenologiczną do opisu fenomenów wizualnych.	SDA3A_W01	
Umiejętności: potrafi			
M_U001	Doktorant potrafi stosować zasady hermeneutyczne do interpretacji fenomenów wizualnych.	SDA3A_U01	Egzamin

**Liczba godzin zajęć w ramach poszczególnych form zajęć**

Suma	Forma zajęć dydaktycznych										
	Wykład	Ćwiczenia audytoryjne	Ćwiczenia laboratoryjne	Ćwiczenia projektowe	Konwersatorium	Zajęcia seminaryjne	Zajęcia praktyczne	Zajęcia terenowe	Zajęcia warsztatowe	Prace kontrolne i przejściowe	Lektorat
30	0	0	0	0	30	0	0	0	0	0	0

**Matryca kierunkowych efektów uczenia się w odniesieniu do form zajęć i sposobu zaliczenia, które pozwalają na ich uzyskanie**

Kod MEU	Student, który zaliczył moduł zajęć zna i rozumie/potrafi/jest gotów do	Forma zajęć dydaktycznych										
		Wykład	Ćwiczenia audytoryjne	Ćwiczenia laboratoryjne	Ćwiczenia projektowe	Konwersatorium	Zajęcia seminaryjne	Zajęcia praktyczne	Zajęcia terenowe	Zajęcia warsztatowe	Prace kontrolne i przejściowe	Lektorat
Wiedza: zna i rozumie												
M_W001	Doktorant zna modele teoretyczne ujmujące zjawiska wizualne.	-	-	-	-	+	-	-	-	-	-	-
M_W002	Doktorant potrafi interpretować fenomeny wizualne występujące w nowych mediach.	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
M_W003	Doktorant potrafi stosować metodę fenomenologiczną do opisu fenomenów wizualnych.	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Umiejętności: potrafi												
M_U001	Doktorant potrafi stosować zasady hermeneutyczne do interpretacji fenomenów wizualnych.	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

## Nakład pracy studenta (bilans punktów ECTS)

Forma aktywności studenta	Obciążenie studenta
Udział w zajęciach dydaktycznych/praktyka	30 godz
Przygotowanie do zajęć	10 godz
przygotowanie projektu, prezentacji, pracy pisemnej, sprawozdania	10 godz
Samodzielne studiowanie tematyki zajęć	20 godz
Egzamin lub kolokwium zaliczeniowe	2 godz
Dodatkowe godziny kontaktowe	3 godz
Inne	3 godz
Sumaryczne obciążenie pracą studenta	78 godz
Punkty ECTS za moduł	3 ECTS

## Pozostałe informacje

### Szczegółowe treści kształcenia w ramach poszczególnych form zajęć (szczegółowy program wykładów i pozostałych zajęć)

#### Konwersatorium

Modele teoretyczne oraz badania fenomenów wizualnych

Podczas kursu zostaną przedyskutowane fenomenologiczne koncepcje wizualności. Następnie wybrane zjawiska kulturowe zostaną poddane szczegółowemu opisowi i interpretacji.

#### Metody i techniki kształcenia:

Konwersatorium: Dyskusja, prezentacja, warsztaty

#### Warunki i sposób zaliczenia poszczególnych form zajęć, w tym zasady zaliczeń poprawkowych, a także warunki dopuszczenia do egzaminu:

Aktywna obecność na zajęciach jest obowiązkowa. Doktorant jest zobowiązany do przedstawienia prezentacji oraz przystąpienie do egzaminu końcowego, który obejmuje omawiane zagadnienia oraz literaturę obowiązkową.

#### Zasady udziału w poszczególnych zajęciach, ze wskazaniem, czy obecność studenta na zajęciach jest obowiązkowa:

Konwersatorium:

- Obecność obowiązkowa: Tak
- Zasady udziału w zajęciach: Aktywna obecność

#### Sposób obliczania oceny końcowej

Na ocenę końcową składają się oceny cząstkowe za aktywność na zajęciach (50%) oraz wynik egzaminu (50%).

### **Sposób i tryb wyrównywania zaległości powstałych wskutek nieobecności studenta na zajęciach:**

W przypadku więcej niż 2 nieobecności doktorant jest zobowiązany do przeczytania wskazanego tekstu, a następnie przedstawienia jego głównych tez oraz dyskusji.

### **Wymagania wstępne i dodatkowe, z uwzględnieniem sekwencyjności modułów**

Nie podano wymagań wstępnych lub dodatkowych.

### **Zalecana literatura i pomoce naukowe**

Krzysztof Olechnicki, Fotoblogi, pamiętniki z opcją przekazu, Warszawa 2009.

Walter Jackson Ong, Osoba, świadomość, komunikacja, Warszawa 2009.

Samuel Weber, Teatralność jako medium, Kraków 2009.

Mirosław Filiciak, Wirtualny plac zabaw. Gry sieciowe i przemiany kultury współczesnej, Warszawa 2006.

Walery Pisarek, Wstęp do nauki o komunikowaniu, Warszawa 2008.

Dieter Mersch, Teorie mediów, Warszawa 2010.

### **Publikacje naukowe osób prowadzących zajęcia związane z tematyką modułu**

Wacław Branicki, Tożsamość a wirtualność, Kraków 2009

Wacław Branicki, Autentyczność osobowa a medialność, Kraków 2016.

Wacław Branicki, Emotions and power in the real and virtual environments [w:] Emocjonalne aspekty kultury (red.) M. Bielawka, Ł. Trzciniński, K. Skowronek, Kraków 2017.

Wacław Branicki, Kultura filozoficzna w wybranych środowiskach nowych mediów, "Perspektywy Kultury" nr 16 (1/2017).

Wacław Branicki, Awatar jako wirtualne ucieleśnienie lub sztuczna tożsamość [w:] Paradoksy internetu. Konteksty społeczno - kulturowe, (red.) M. Szpunar, Toruń 2011.

### **Informacje dodatkowe**

Brak