

Sylabus

| | |
|---|---|
| Nazwa przedmiotu | Główne tendencje rozwoju kultury na przełomie XX i XXI wieku |
| Kierunek | |
| Poz. kształcenia | Studia I go stopnia (stacjonarne) |
| Jednostka prowadząca | Wydział Humanistyczny, Instytut Kulturoznawstwa |
| Jednostka dla której przedmiot jest oferowany | Wydział Humanistyczny, Instytut Kulturoznawstwa |
| Typ przedmiotu | przedmiot uzupełniający |
| Opis przedmiotu | Treści kształcenia wiążą się z filozoficzno-kulturowymi poglądami, wynikającymi głównie ze związków człowieka z technologią. Przyjmuje się, zwłaszcza w odniesieniu do dzisiejszych czasów, paradygmatyczność technologii, wpływającej na rozwój i ewolucję człowieka i świata. Uwzględnia się wynikające z tego wartości i wskazuje na powstające konsekwencje w wymiarze społecznym i globalnym. Podejmowane są tematy z zakresu aksjologii, np. w odniesieniu do statusu wartości, zwłaszcza w szerszej perspektywie kulturoznawczej, historycznie rozciągającej się od lat 70 XX wieku do czasów współczesnych. Tematyka kursu dotyczy, np. zmieniających się standardów zachowań, pozyskiwania wiedzy, komunikacji na różnych warstwach, co wynika z zakresu zapośredniczenia do sieci, jak i zagęszczających się urządzeń wokół człowieka oraz potrzeby ich użycia. Omawia się takie poglądy jak posthumanizm lub transhumanizm, również rozumienia obrazu i przestrzeni elektronicznej, co związane jest np. z interaktywnymi technologiami mobilnymi. Tematyka wsparta jest przykładami technologii lub dziełami sztuki elektronicznej. |
| Efekty uczenia się | <p>Wiedza:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Student rozpoznaje i rozumie konsekwencje płynące z otaczania się technologią i jej oddziaływaniem na człowieka. 2. Rozróżnia i definiuje fenomeny w cyberkulturze, powstające na tle rozwoju aktualnej technologii. 3. Orientuje się w literaturze na temat rozwijających się rodzajów technologii, jak również zjawisk na ich podstawie powstających. <p>Umiejętności:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Student adaptuje różnego rodzaju technologię do własnego procesu poznawczego, analizy i organizowania własnej wiedzy. 2. Rozpoznaje i klasyfikuje technologie. 3. Posługuje się urządzeniami, wykorzystując i w miarę możliwości rozwijając pierwotny kontekst ich zastosowania. <p>Postawy:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Student śledzi rozwój technologii, progresywnie stosującej pojawiające nowości. |

| | |
|---|---|
| | <p>2. Poszerza zakres uczestnictwa i komunikacji społecznej, przy użyciu technologii.</p> <p>3. Jest zdolny do inicjowania zdarzeń wynikających z użycia technologii.</p> |
| Język wykładowy | Polski |
| Koordinator przedmiotu (nazwisko, imię, tytuł naukowy) | Radomski Andrzej, prof. nadzw. UMCS |
| Dodatkowe informacje | Kurs zdalny, prowadzony w Academia Electronica, w Second Life |
| Tytuł zajęć lub dodatkowa informacja dotycząca nazwy przedmiotu | „Główne tendencje rozwoju kultury na przełomie XX i XXI wieku” |
| Rok studiów | |
| Semestr | Letni |
| Liczba godzin w semestrze | 30 |
| Prowadzący (nazwisko, imię, tytuł naukowy) | Ostrowicki, Michał (Sidey Myoo), doktor habilitowany |
| Poziom przedmiotu | Uzupełniający |
| Zakres tematów | <p>Tematy:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Skąd się wzięła kultura? 2. Aksjologia kształtująca człowieka: obiektywizm i relatywizm wartości. 3. Paradygmatyczność technologii. 4. Interfejs: brama do elektronicznego świata. 5. Technoantropologia jako dziedzina współczesnej antropologii. 6. Technomorizm i fizjomechanika. 7. Transhumanizm i posthumanizm. 8. Tożsamość sieciowa – człowiek bez maski. 9. Komunikacja w czasach globalizacji. 10. Inżynieria genetyczna: przyspieszenie ewolucji. 11. Bionika: hybrydy i cyborgi. 12. Od obrazu rzeczywistości do rzeczywistości elektronicznego <i>realis</i> – obraz i przestrzeń w czasach elektroniki. 13. 12 godzin przed komputerem.... codziennie. 14. Sieciowe kontakty: codzienność i bliskość. 15. Filozofia sieci – arché współczesności. |
| Punkty ECTS | 2 |
| Forma dydaktyczna zajęć | Wykład problemowy z elementami konwersatorium, wsparty prezentacją multimedialną, materiałami z sieci oraz wspólną dyskusją. Prowadzone są także indywidualne konsultacje dla studentów zainteresowanych |

| | |
|------------------------------|---|
| | prezentowaną problematyką. Konsultacje są dostępne w każdym tygodniu, w stałym terminie. |
| Metody dydaktyczne | Wykład wygłaszany jest w Academia Electronica w Second Life, synchronicznie, tj. z udziałem słuchaczy na czacie pisanim lub na voice. Podczas wykładu wykorzystuje się ekran dla prezentacji slajdów |
| Ogólna forma zaliczenia | Egzamin pisemny i egzamin ustny |
| Forma oceniania | Podstawą oceny z egzaminu jest końcowa (semestralna) praca pisemna, dotycząca wybranego fenomenu dzisiejszej cyberkultury. Praca składa się z tekstu o objętości minimum 5 stron (1800 znaków na stronie) oraz bibliografii z książek/czasopism, jak i z sieci. W pracy pisemnej oceniana jest samodzielność prowadzenia analizy, zdolność wyciągania wniosków, które wykraczają poza tezy zawarte w materiałach bibliograficznych, także wnikliwość i oryginalność przedstawienia tematyki. Na ocenę ma również wpływ samodzielne zaprezentowanie, podczas wykładu, wybranego zagadnienia lub przygotowanie wprowadzenia do wykładu, także aktywność na zajęciach, publiczna prezentacja oraz frekwencja na zajęciach, co ma charakter oceny ciągłej. |
| Zalecana dostępna literatura | <ol style="list-style-type: none"> 1. Alexenberg M., (red.), <i>Educating Artists for the Future. Learning at the Intersections of Art, Science, Technology and Culture</i>, Intellect Books, The University of Chicago Press 2008. 2. Castells M., <i>Spółczesność sieci</i>, (przeł. red. M. Marody (red.), K. Pawluś, J. Stawiński, S. Szymański), Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2010. 3. Coyne R., <i>The Tuning of Place, Sociable Spaces and Pervasive Digital Media</i>, The MIT Press, Cambridge MA, London 2010. 4. de Kerckhove D., <i>Inteligencja otwarta. Narodziny społeczeństwa sieciowego</i>, (przeł. A. Hildebrandt), Mikom, Warszawa 2001. 5. Lanier J., <i>You are not a gadget. A manifesto</i>, Alfred Knopf, New York 2010. 6. Manovich L., <i>Język nowych mediów</i>, (Przeł. P. Cypryański), Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2006. 7. McLuhan M., <i>Zrozumieć media. Przedłużenia człowieka</i>. (przeł. N. Szczucka), WNT, Warszawa 2004. 8. Ostrowicki M., <i>Człowiek w rzeczywistości elektronicznego realis. Zanurzenie</i>, w red. K. Wilkoszewska, w „Wielka Księga Estetyki w Polsce”, Universitas, Kraków 2007, http://www.ostrowicki.art.pl/Czlowiek_w%20rzeczywistosci_elektronicznego_realis_Zanurzenie.pdf 9. Radomski A., <i>Internet - nauka – historia</i>, Wiedza i Edukacja, Lublin 2010. 10. Turkle S., <u><i>A Nascent Robotics Culture: New Complicities for Companionship</i></u>, The MIT Press, Cambridge MA, London 2006. <p>Literatura uzupełniająca:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Baudrillard J., <i>Symulakry i symulacja</i>, (przeł. S. Królak), Sic!, Warszawa 2005. |

| | |
|--|---|
| | <ol style="list-style-type: none">2. Celiński P., <i>Interfejsy. Cyfrowe technologie w komunikowaniu</i>, Fundacja na rzecz Nauki Polskiej, Wrocław 2010.3. Joyce M. (ed.), <i>Digital Activism Decoded The New Mechanics of Change</i>, International Debate Education Association, New York & Amsterdam 2010.4. Kluszczyński R. W., <i>Wonderful Life. Laurenta Mignonneau i Christy Sommerer</i>, Centrum Sztuki Współczesnej Łaźnia, Gdańsk 2012. |
|--|---|