

Sylabus przedmiotu

Przedmiot:	Wybrane zagadnienia historii kultury
Kierunek:	Technologie cyfrowe w animacji kultury, I stopień [6 sem], stacjonarny, praktyczny, rozpoczęty w: 2014
Rok/Semestr:	I/2
Liczba godzin:	15,0
Nauczyciel:	Bubczyk Robert, dr hab.
Forma zajęć:	wykład
Rodzaj zaliczenia:	egzamin
Punkty ECTS:	2,0
Godzinowe ekwiwalenty punktów ECTS (łącznie liczba godzin w semestrze):	20,0 Godziny kontaktowe z prowadzącym zajęcia realizowane w formie konsultacji 15,0 Godziny kontaktowe z prowadzącym zajęcia realizowane w formie zajęć dydaktycznych 10,0 Przygotowanie się studenta do zajęć dydaktycznych 5,0 Przygotowanie się studenta do zaliczeń i/lub egzaminów 10,0 Studiowanie przez studenta literatury przedmiotu
Poziom trudności:	podstawowy
Wstępne wymagania:	Wiedza na temat historii Polski i świata na poziomie ogólnokształcącym
Metody dydaktyczne:	<ul style="list-style-type: none"> • konsultacje • metoda przewodniego tekstu • objaśnienie lub wyjaśnienie • prelekcja • wykład informacyjny • wykład problemowy • z użyciem komputera
Zakres tematów:	<ol style="list-style-type: none"> 1.Podstawowe kategorie kultury średniowiecznej (czas i przestrzeń) 2.Czas wolny i rozrywka w kulturze średniowiecza (gry i zabawy średniowieczne) 3.Nowe postrzeganie człowieka w epoce wczesnonowożytnej (renesans i reformacja) 4.Europa a reszta świata w XV-XVI wieku. Transfer technologii 5.Wielkie rewolucje europejskie na przełomie XVIII/XIX wieku i ich konsekwencje dla rozwoju i modernizacji społeczeństw 6.Wiek XIX epoką wynalazków i odkryć. Ich miejsce i znaczenie w kulturze 7.Kultura XX wieku: konsumpcjonizm i kultura masowa - zarys problematyki
Forma oceniania:	<ul style="list-style-type: none"> • inne • obecność na zajęciach
Warunki zaliczenia:	Uczestnictwo w zajęciach
Literatura:	<ol style="list-style-type: none"> 1.P. Rietbergen, Europa. Dzieje kultury, Warszawa 2001 2.J. Le Goff, Kultura średniowiecznej Europy, Warszawa 2002 (lub inne wydania) 3.R. Mackenney, Europa XVI wieku, Warszawa 1993 4.H. Salmi, Europa XIX wieku. Historia kulturowa, Kraków 2010 5.P. Burke, Historia kulturowa, Kraków 2012
Modułowe efekty kształcenia:	<ol style="list-style-type: none"> 01 Ma podstawową wiedzę związaną z głównymi nurtami współczesnej filozofii i języka i sztuki, zna główne kategorie pojęciowe dotyczące współczesnej kultury i społeczeństwa ze szczególnym uwzględnieniem problematyki społeczeństwa informacyjnego i sieciowego, i potrafi wykorzystywać ją do działań praktycznych w sferze nowych mediów i ich kreacji oraz animacji kultury 03 Posiada umiejętności niezbędne do merytorycznej dyskusji i argumentowania na rzecz wykorzystania najnowszych technologii cyfrowych w działalności kulturowej 06 Potrafi określić priorytety i wyznaczyć sobie cele w pracy z nowymi mediami i technologiami cyfrowymi na płaszczyźnie animacji kultury 07 Charakteryzuje się postawą otwartości na inne poglądy, przekonania, odmienności etniczne i religijne oraz szanuje dziedzictwo kulturowe różnych nacji społecznych Polski Europy i świata