



## DALYKO (MODULIO) APRAŠAS

Dalyko (modulio) pavadinimas	Dalyko (modulio) pavadinimas anglų kalba	Kodas
Skaitmeninė kultūra	Digital Culture	

Dėstytojas (-ai)	Padalinys (-iai)
Koordinuojantis dėstytojas: prof. dr. Rimvydas Laužikas Kiti dėstytojai: doc. dr. Vincas Grigas	Komunikacijos fakultetas, Saulėtekio al. 9, I rūmai, Vilnius

Studijų pakopa	Dalyko (modulio) lygmuo	Dalyko (modulio) tipas
Pirma	-	Pasirenkamasis

Igyvendinimo forma	Vykdyto laikotarpis	Vykdyto kalba (-os)
Auditorinė	Rudens semestras	Lietuvių

Reikalavimai studijuojančiajam	
Išankstiniai reikalavimai: nėra	Gretutiniai reikalavimai (jei yra): nėra

Dalyko (modulio) apimtis kreditais	Visas studento darbo krūvis	Kontaktinio darbo valandos	Savarankiško darbo valandos
5	130	48	82

Dalyko (modulio) atitiktis bendrųjų universitetinių studijų Vilniaus universitete uždaviniams <i>(remiantis Vilniaus universiteto Bendrųjų universitetinių studijų koncepcija dalykas (modulis) turi atitikti ne mažiau kaip tris uždavinius)</i>	
Bendrųjų universitetinių studijų uždaviniai	Atitiktis (pažymėkite „+“ jeigu atitinka arba „-“, jeigu neatitinka)
- suprasti ir vertinti juos supantį socialinį ir gamtinį pasaulį	+
- išmanyti bendruosius kultūrinius kontekstus bei pagrindinius istorijos, meno, mokslo ir filosofijos klausimus	+
- analizuoti ir vertinti besikeičiančio pasaulio politinius, ekonominius, technologinius, gamtinius ir visuomenės bendrabūvio, darnaus vystymosi procesus, jų galimus iššūkius bei socialines ir etines pasekmes	+
- suvokti ir kritiškai vertinti žmoniškumus, lūkesčius, tikėjimus, jų biologines bei socialines motyvacijas ir pasirinkimus	-
- tapti sąmoningais ir atsakingais savo valstybės piliečiais, dalyvauti viešajame gyvenime, aktyviai reikšti pilietinę poziciją bei prisimti atsakomybę už saugios ir sveikos aplinkos kūrimą	-
- analizuoti ir vertinti humanistinius visuomenės plėtros procesus, ugdyti informacinio ir medijų raštingumo įgūdžius, gebėjimą kūrybingai veikti daugiatautės, daugiakultūrės ir daugiakalbės visuomenės gerovei ir jausti atsakomybę už nacionalinę kultūrą	+
- būsimą profesinę ir visuomeninę veiklą grįsti humanizmo ir demokratijos vertybėmis, mokėti priimti motyvuotus ir atsakingus sprendimus bei suprasti, kad kiekviena veikla turi etinį matmenį	-
- didinti savo kūrybinį ir inovacinį potencialą, bendrauti ir bendradarbiauti, vadovauti komandai ar visuomenės grupei bei motyvuoti jos narius siekiant bendrų tikslų	+

Dalyko (modulio) tikslas: studijų programos ugdomos kompetencijos		
Dalyku Skaitmeninė kultūra siekiama ugdyti:		
a) studentų bendrakultūrinės kompetencijas, praplečiant jas skaitmeninės kultūros kompetencijomis		
b) analitinį ir kritinį mąstymą, suvokiant šiuolaikinės kultūros reiškinius ir procesus		
c) gebėjimus taikyti skaitmeninės kultūros suvokimą interpretuojant šiuolaikinės visuomenės reiškinius.		
Dalyko (modulio) studijų siekiniai	Studijų metodai	Vertinimo metodai*

<b>Studentai gebės/ turėtų gebėti:</b>		
Suprasti ir vartoti pagrindinę skaitmeninę kultūrą apibūdinančią terminiją	Savarankiškas teorinės literatūros skaitymas Probleminis dėstymas Diskusijos paskaitų metu	Testas su uždaro pobūdžio klausimais egzamino metu. Kokybinis, kaupiamasis studento pasirengimo ir dalykinės veiklos seminare vertinimas, taikant SOLO taksonomiją.
Apibūdinti svarbiausias skaitmeninės kultūros priemones, jų ištakas, raidą, specifiką.	Savarankiškas teorinės literatūros skaitymas Probleminis dėstymas Diskusijos paskaitų metu	Testas su uždaro pobūdžio klausimais egzamino metu. Kokybinis, kaupiamasis studento pasirengimo ir dalykinės veiklos seminare vertinimas, taikant SOLO taksonomiją.
Analizuoti ir įvertinti įvairias skaitmeninės kultūros teorijas, apibūdinti jų atsiradimo kontekstus, panašumus, skirtumus.	Savarankiškas teorinės literatūros skaitymas Probleminis dėstymas Diskusijos paskaitų metu	Testas su uždaro pobūdžio klausimais egzamino metu. Kokybinis, kaupiamasis studento pasirengimo ir dalykinės veiklos seminare vertinimas, taikant SOLO taksonomiją.
Prognuozuoti skaitmeninės kultūros teorijų ir priemonių taikymo savo specialybės praktinėje veikloje galimybes ir būdus.	Savarankiškas teorinės literatūros skaitymas Savarankiškas mokslinės problemos sprendimas	Kokybinis, kaupiamasis studento pasirengimo ir dalykinės veiklos seminare vertinimas, taikant SOLO taksonomiją.

\* Dirbant nuotoliniu būdu vertinimo metodai realizuojami naudojant skaitmenines priemones.

<b>Temos</b>	<b>Kontaktinio darbo valandos</b>							<b>Savarankiškų studijų laikas ir užduotys</b>	
	Paskaitos	Konsultacijos	Seminarai	Pratybos	Laboratoriniai darbai	Praktika	Visas kontaktinis darbas	Savarankiškas darbas	Užduotys
1. Įvadas, skaitmeninės kultūros samprata, terminija. IKT ištakos ir raida nuo ankstyvųjų konceptualiųjų principų iki šiuolaikinių technologijų. Jų poveikis visuomenei. Tinklo tapatumas. Tinklaveikos visuomenės samprata.	4		2				6	9	Savarankiškai skaitant literatūrą atlikti temą atitinkančią seminaro užduotį ir pristatyti ją diskusijoje seminaro metu. Literatūra: Manovich, p. 67-130; Miller, p. 12-223.
2. Informacijos ir komunikacijos technologijų ir kultūros sąveikos. Skaitmeninės kultūros paradigmos. Skaitmeninio amžiaus piliečiai – W, X, Y, Z kartos.	4		2				6	9	Savarankiškai skaitant literatūrą atlikti temą atitinkančią seminaro užduotį ir pristatyti ją diskusijoje seminaro metu. Literatūra: McLuhan, p. 23-334; Castells, p. 14-452.
3. Kultūros artefakto sampratos kaita skaitmeninėje kultūroje. Skaitmeninės kultūros artefaktai: kompiuterinis ir tinklo menas, literatūra, kompiuteriniai žaidimai, skaitmeninė žiniasklaida, virtualus švietimas, virtuali knyga, elektroninė leidyba.	4		2				6	9	Savarankiškai skaitant literatūrą atlikti temą atitinkančią seminaro užduotį ir pristatyti ją diskusijoje seminaro metu. Literatūra: Gillespie, p. 1-19 Miller, p. 12-223; Castells, p. 14-452.
4. Kultūros institucijų paslaugos skaitmeniniame amžiuje. Virtualios ir	4		2				6	9	Savarankiškai skaitant literatūrą atlikti temą

mišrios (blended) institucijos. Virtualūs muziejai, skaitmeninės bibliotekos, skaitmeniniai archyvai. Skaitmeninės kultūros institucijų metaforos.									atitinkančią seminaro užduotį ir pristatyti ją diskusijoje seminaro metu. Literatūra: Ronchi, p. 28-156; Pečiulis, p. 37-53.	
5. Antropologinė prieiga skaitmeninės kultūros tyrimuose, technologijų antropologija, antropologinė kiborgo samprata	4		2					<b>6</b>	<b>9</b>	Savarankiškai skaitant literatūrą atlikti temą atitinkančią seminaro užduotį ir pristatyti ją diskusijoje seminaro metu. Literatūra: Tufekci, p. 33-47
6. Skaitmeninių technologijų adaptacija, spartėjanti (accelerating) technologinė kaita ir technokultūrinio atsilikimo efektai	4		2					<b>6</b>	<b>9</b>	Savarankiškai skaitant literatūrą atlikti temą atitinkančią seminaro užduotį ir pristatyti ją diskusijoje seminaro metu. Literatūra: Eriksen, p. 117-130
7. Skaitmeninės bendruomenės, medijų įtaka kultūrų specifikai, skaitmeninė etnografija	4		2					<b>6</b>	<b>9</b>	Savarankiškai skaitant literatūrą atlikti temą atitinkančią seminaro užduotį ir pristatyti ją diskusijoje seminaro metu. Literatūra: Boellstorff, p. 237-249
8. Technofilinės ir technofobinės (sub)kultūros. Populiarioji kultūra ir skaitmeninės kultūros plėtros trajektorijos.	4		2					<b>6</b>	<b>9</b>	Savarankiškai skaitant literatūrą atlikti temą atitinkančią seminaro užduotį ir pristatyti ją diskusijoje seminaro metu. Literatūra: Barbrook ir Cameron, p. 1-23
9. Pasiruošimas egzaminui									<b>10</b>	
Iš viso	<b>32</b>		<b>16</b>					<b>48</b>	<b>82</b>	

Vertinimo strategija	Svoris proc.	Atsiskaitymo laikas	Vertinimo kriterijai*
Seminarų darbo vertinimas	70	Kiekvieno seminaro metu	Atliktos ir seminaro metu pristatytos užduotys. Atliktos užduotys vertinamos SOLO taksonomijos lygmenis: ikistruktūrinio lygmens (studentas nesupranta studijuotos medžiagos) – 1-4 balai; vienastruktūrinio lygmens (atsakymas sutelktas į vieną aspektą) – 5 balai; daugiastuktūrinio lygmens (atsakyme studentas susitelkia į keletą aspektų, tačiau jie tarpusavyje nesusiejami) – 6-7 balai; sąryšinio lygmens (kelios esminės dalys yra susiejamos ir integruojamos į vieną visumą) – 8-9 balai; išplėto abstraktaus lygmens (išmokta medžiaga pateikiama kaip apibendrinta struktūra) – 10 balų.
Egzaminas	30	Semestro pabaigoje	Uždaro pobūdžio testo (50 klausimų po 1 tašką kiekvienas) rezultatai. Vertinimo išklotinė: nuo 0 iki 5 taškų – 1 balas, 6-10 taškų – 2 balai; 11-15 taškų – 3 balai; 16-20 taškų – 4 balai; 21-25 taškai – 5 balai; 26-30 taškų – 6 balai; 31-35 taškai – 7 balai; 36-40 taškų – 8 balai; 41-45 taškai – 9 balai; 46-50 taškų – 10 balų.

\* Dirbant nuotoliniu būdu vertinimas vykdomas naudojant skaitmenines priemones.

Autorius	Leidimo metai	Pavadinimas	Periodinio leidinio Nr. ar leidinio tomas	Leidimo vieta ir leidykla ar internetinė nuoroda
<b>Privalomoji literatūra</b>				
MANOVICH, Lev	2009	Naujųjų medijų kalba, p.67-446.	-	Vilnius: Mene
MCLUHAN, Marshall	2003	Kaip suprasti medijas: žmogaus tęsiniai, p. 23-344.		Vilnius: Baltos lankos
MILLER, Vincent	2011	Understanding Digital Culture, p. 12-223.	-	London: SAGE Publications
PEČIULIS, Žyngintas	2009	Žiniasklaida ir žurnalistika daugiaterpės raiškos eroje. Informacijos mokslai, p. 37-53.	t. 51	<a href="http://www.leidykla.eu/fileadmin/Informacijos_mokslai/51/37-53.pdf">http://www.leidykla.eu/fileadmin/Informacijos_mokslai/51/37-53.pdf</a>
GILLESPIE, Tarleton Gille	2007	Wired shut; copyright and the shape of digital culture, p. 1-19.	-	London: The MIT Press
BARBROOK, Richard; CAMERON, Andy	1995	The Californian Ideology	-	<a href="http://www.comune.torino.it/giart/big/biggest/riflessioni/californian_engl.pdf">http://www.comune.torino.it/giart/big/biggest/riflessioni/californian_engl.pdf</a>
BOELLSTORFF, Tom	2008	Coming of age in Second Life: An Anthropologist Explores the Virtually Human	-	Princeton University Press
ERIKSEN, Thomas Hylland	2016	Overheating: An Anthropology of Accelerated Change	-	Pluto Press
TUFEKCI, Zeynep	2012	We Were Always Human // Human No More: Digital Subjectivities, Unhuman Subjects, and the End of Anthropology (ed. N. L. Whitehead; M. Wesch)	-	University Press of Colorado
<b>Papildoma literatūra</b>				
CASTELLS, Manuel	2006	Tinklaveikos visuomenės raida, p. 17-452.	-	Kaunas: Poligrafija ir informatika
DOUEIHI, Milad	2011	Digital Cultures, p. 12-146.	-	Harward: Harvard University Press
JANKEVIČIŪTĖ, Laura	2010	Vaikas ir virtualus skaitymas: prancūziškos knygos vaikams internete. Knygotyra, p. 249-268.	t. 55	<a href="http://www.leidykla.eu/fileadmin/Knygotyra/55/249-268.pdf">http://www.leidykla.eu/fileadmin/Knygotyra/55/249-268.pdf</a>
MÄYRÄ, Frans	2008	An introduction to game studies: games and culture, p. 14-120.		London: SAGE Publications
RONCHI, Alfredo M.	2009	eCulture: cultural content in the digital age, p. 28-156.		Berlin: Springer
ŠERPITYTĖ, Agnė	2010	Knygos rinkodara ir socialinės medijos: kaip parduoti knygas Y kartai. Knygotyra, p. 140-158.	t. 55	<a href="http://www.leidykla.eu/fileadmin/Knygotyra/55/140-158.pdf">http://www.leidykla.eu/fileadmin/Knygotyra/55/140-158.pdf</a>