

SYLABUS
DOTYCZY CYKLU KSZTAŁCENIA 2023 - 2026

Rok akademicki 2025/2026

1. PODSTAWOWE INFORMACJE O PRZEDMIOCIE

Nazwa przedmiotu	Kultura audiowizualna. Przedmiot poszerzający wiedzę 3
Kod przedmiotu*	IC4/47/C
nazwa jednostki prowadzącej kierunek	Kolegium Nauk Humanistycznych
Nazwa jednostki realizującej przedmiot	Instytut Polonistyki i Dziennikarstwa
Kierunek studiów	Dziennikarstwo i Komunikacja Społeczna
Poziom studiów	I stopnia
Profil	Ogólnoakademicki
Forma studiów	stacjonarne
Rok i semestr/y studiów	III rok, semestr 5
Rodzaj przedmiotu	Przedmiot kierunkowy do wyboru
Język wykładowy	polski
Koordinator	dr Jakub Czopek (członek Zespołu Programowego kierunku studiów DiKS)
Imię i nazwisko osoby prowadzącej / osób prowadzących	Dr Michał Żmuda (autor programu) oraz Pracownicy Zakładu Teorii i Antropologii Literatury

* -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
5		20							2

1.2. Sposób realizacji zajęć

X zajęcia w formie tradycyjnej

zajęcia realizowane z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość (zajęcia prowadzone są w formie zdalnej, jeśli wynika to z aktualnie obowiązujących przepisów)

1.3 Forma zaliczenia przedmiotu (z toku) (egzamin, zaliczenie z oceną, zaliczenie bez oceny)

Zaliczenie z oceną

2. WYMAGANIA WSTĘPNE

Znajomość podstawowych zagadnień z wiedzy o kulturze.

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

C1	Zdobycie przez studenta podstawowej wiedzy na temat współczesnego krajobrazu kultury audiowizualnej w Polsce i na świecie. Podczas zajęć są podejmowane kwestie związane z wpływem nowej sytuacji medialnej na współczesną kulturę i praktyki artystyczne.
----	--

3.2 Efekty uczenia się dla przedmiotu

EK (efekt uczenia się)	Treść efektu uczenia się zdefiniowanego dla przedmiotu	Odniesienie do efektów kierunkowych ¹
EK_01	Posiada wiedzę na temat współczesnej kultury audiowizualnej, a zwłaszcza na temat jej medialnego wymiaru. Potrafi analizować problemy kultury audiowizualnej w kontekście badań kulturoznawczych i medioznawczych.	K_W03
EK_02	Potrafi samodzielnie i twórczo poszukiwać informacji na temat przejawów kultury audiowizualnej.	K_U08
EK_03	Rozumie znaczenie kultury audiowizualnej i aktywnie w niej uczestniczy.	K_K03

3.3 Treści programowe

A. Problematyka wykładu

Treści merytoryczne

B. Problematyka ćwiczeń audytoryjnych, konwersatoryjnych, laboratoryjnych, zajęć praktycznych

Treści merytoryczne
<ol style="list-style-type: none"> 1. Media a człowiek i kultura. 2. Remediacje kultury. 3. Zmiany medialne, zmiany społeczne – medialne rewolucje i ich wpływ na postrzeganie rzeczywistości. 4. Procesja symulaków. O zacieraniu granic pomiędzy rzeczywistością a fikcją. 5. Kultura konwergencji. Fani, zaangażowanie, nowe i stare media. 6. Kultura gier - ludyczność we współczesnym świecie. 7. Człowiek Turinga.

3.4 Metody dydaktyczne

Dyskusja na temat wybranych zagadnień.

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

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	PROJEKT ZALICZENIOWY, OBSERWACJA W TRAKCIE ZAJĘĆ	K
EK_02	PROJEKT ZALICZENIOWY, OBSERWACJA W TRAKCIE ZAJĘĆ	K
EK_03	OBSERWACJA W TRAKCIE ZAJĘĆ	K

4.2 Warunki zaliczenia przedmiotu (kryteria oceniania)

Projekt zaliczeniowy. Studenci oraz studentki przygotowują materialną „mapę” wybranego zagadnienia z zajęć. Mapa dotyczy współczesnych przejawów danego zjawiska. Projekt jest przygotowywany pod okiem prowadzących, według wytycznych podanych na zajęciach.

Projekt jest oceniany według kryteriów:

- 1) rzetelność przygotowania;
- 2) prawidłowe opracowanie techniczne (np. w przypadku tekstów interaktywnych);
- 3) właściwa realizacja konceptu obranego przez uczestników (koncept ten jest wcześniej opracowywany na zajęciach);
- 4) pomysłowość, a zwłaszcza oryginalność projektu.

Częściowe spełnienie pierwszych trzech punktów oznacza ocenę 3,0 lub 3,5. Spełnienie pierwszych trzech punktów oznacza ocenę 4,0. Spełnienie pierwszych trzech punktów oraz częściowe spełnienie punktu czwartego oznacza ocenę 4,5. Spełnienie wszystkich punktów oznacza ocenę 5,0. Przygotowanie do zajęć i udział w dyskusji (np. na prośbę prowadzących) są obowiązkowe. Ich przedłużający się brak (50% całości) skutkuje obniżeniem oceny o jeden stopień.

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

Forma aktywności	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności
Godziny kontaktowe wynikające z harmonogramu studiów	20
Inne z udziałem nauczyciela akademickiego (udział w konsultacjach, egzaminie)	5
Godziny niekontaktowe – praca własna studenta (przygotowanie do zajęć, zaliczenia, egzaminu, napisanie referatu itp.)	25

SUMA GODZIN	50
SUMARYCZNA LICZBA PUNKTÓW ECTS	2

* 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:

M. Hopfinger, *Doświadczenia audiowizualne. O mediach w kulturze współczesnej*, Warszawa 2003 (fragmenty wybrane na zajęciach).

H. Jenkins, *Kultura konwergencji. Zderzenie starych i nowych mediów*, Warszawa 2007 (fragmenty wybrane na zajęciach).

J. D. Bolter, R. Grusin, *Remediacja (fragmenty)*, „Ha!art” 43/2013.

LITERATURA UZUPEŁNIAJĄCA:

J. Baudrillard, *Symulakry i symulacja*, Warszawa 2005.

Światy z pikseli. Antologia studiów nad grami komputerowymi, red. M. Filiciak, Warszawa 2010.

Akceptacja Kierownika Jednostki lub osoby upoważnionej