

SYLABUS
DOTYCZY CYKLU KSZTAŁCENIA 2020-2023
(skrajne daty)
 Rok akademicki 2020/2021 i nast.

1. PODSTAWOWE INFORMACJE O PRZEDMIOCIE

| | |
|---|---|
| Nazwa przedmiotu | Kultura audiowizualna |
| Kod przedmiotu* | IC4/28/C |
| nazwa jednostki prowadzącej kierunek | Instytut Polonistyki i Dziennikarstwa |
| Nazwa jednostki realizującej przedmiot | Instytut Polonistyki i Dziennikarstwa |
| Kierunek studiów | Filologia polska |
| Poziom studiów | I stopnia |
| Profil | Ogólnoakademicki |
| Forma studiów | stacjonarne |
| Rok i semestr/y studiów | III rok, semestr 5 |
| Rodzaj przedmiotu | Przedmiot poszerzający wiedzę |
| Język wykładowy | polski |
| Koordinator | Dr Michał Żmuda |
| Imię i nazwisko osoby prowadzącej / osób prowadzących | 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 | | 15 | | | | | | | 1 |
| | | | | | | | | | |

1.2. Sposób realizacji zajęć

zajęcia w formie tradycyjnej

zajęcia realizowane z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość

1.3 Forma zaliczenia przedmiotu (z toku) (egzamin, zaliczenie z oceną, zaliczenie bez oceny) ZO**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 | Zarysowanie mapy 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. | K_W03 |
| EK_02 | Potrafi analizować problemy kultury audiowizualnej w kontekście badań kulturoznawczych i medioznawczych. | K_W09 |
| EK_03 | Potrafi samodzielnie poszukiwać informacji na temat przejawów kultury audiowizualnej. | K_U01 |
| EK_04 | Krytycznie ocenia posiadaną wiedzę i odbierane treści; uznaje znaczenie wiedzy z zakresu kultury audiowizualnej. | K_K01 |

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. |

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

3.4 Metody dydaktyczne

Dyskusja na temat wybranych zagadnień, prace przygotowane w grupach w trakcie zajęć.

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 | KOLOKWIMUM, OBSERWACJA W TRAKCIE ZAJĘĆ | K |
| EK_02 | KOLOKWIMUM, OBSERWACJA W TRAKCIE ZAJĘĆ | K |
| EK_03 | PRACA W GRUPIE, OBSERWACJA W TRAKCIE ZAJĘĆ | K |
| EK_04 | OBSERWACJA W TRAKCIE ZAJĘĆ | K |

4.2 Warunki zaliczenia przedmiotu (kryteria oceniania)

Aktywny udział w ćwiczeniach: przygotowanie do zajęć i udział w dyskusji, praca w grupie. Kolokwium.

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

| Forma aktywności | Średnia liczba godzinna zrealizowanie aktywności |
|--|--|
| Godziny kontaktowe wynikające z harmonogramu studiów | 15 |
| Inne z udziałem nauczyciela akademickiego (udział w konsultacjach, egzaminie) | 1 |
| Godziny niekontaktowe – praca własna studenta (przygotowanie do zajęć, kolokwium, egzaminu, napisanie referatu itp.) | 14 |
| SUMA GODZIN | 30 |
| SUMARYCZNA LICZBA PUNKTÓW ECTS | 1 |

* 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).

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

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