

SYLABUS
DOTYCZY CYKLU KSZTAŁCENIA 2021-2024
(skrajne daty)
Rok akademicki 2023/2024

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).

M. Żmuda, *Styl grania: pomiędzy czytaniem a odtwarzaniem cybertekstów gier wideo*, „Homo Ludens” 2015, nr 1(8).

LITERATURA UZUPEŁNIAJĄCA:

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

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

J. D. Bolter, R. Grusin, *Remediation. Understanding New Media*, Cambridge i Londyn 1999 (fragmenty przygotowane przez prowadzących)

Akceptacja Kierownika Jednostki lub osoby upoważnionej