

SYLABUS
DOTYCZY CYKLU KSZTAŁCENIA 2022-2025
(skrajne daty)
Rok akademicki 2024/2025

1. PODSTAWOWE INFORMACJE O PRZEDMIOCIE

Nazwa przedmiotu	Kultura audiowizualna
Kod przedmiotu*	IC4/29/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.

3.4 Metody dydaktyczne

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

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 cybertekstu 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