


**KAPITAŁ LUDZKI**  
 NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

 Projekt współfinansowany przez  
 Unię Europejską w ramach  
 Europejskiego Funduszu  
 Społecznego

**UNIA EUROPEJSKA**  
 EUROPEJSKI  
 FUNDUSZ SPOŁECZNY


<b>Nazwa przedmiotu</b>		<b>Kod ECTS</b>	
Współczesna kultura audiowizualna - teoria i praktyka		8.0.13006	
<b>Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot</b>			
Zakład Filmu i Mediów			
<b>Studia</b>			
<b>wydział</b>	<b>kierunek</b>	<b>poziom</b>	<b>pierwszego stopnia</b>
Wydział Filologiczny	Wiedza o filmie i kulturze audiowizualnej	forma	niestacjonarne (zaoczne)
		moduł specjalnościowy	wszystkie
		specjalizacja	wszystkie
<b>Nazwisko osoby prowadzącej (osób prowadzących)</b>			
dr Agnieszka Kiejziewicz; dr hab. Paweł Sitkiewicz, profesor uczelni; dr Joanna Sarbiewska; dr Grzegorz Fortuna-Skowron; prof. dr hab. Jerzy Szyłak; dr Paweł Biliński; dr Piotr Kurpiewski; dr hab. Sebastian Konefał, profesor uczelni			
<b>Formy zajęć, sposób ich realizacji i przypisana im liczba godzin</b>		<b>Liczba punktów ECTS</b>	
<b>Formy zajęć</b>		2	
Wykład		15 godzin - uczestnictwo w zajęciach;	
<b>Sposób realizacji zajęć</b>		25 godzin - przygotowanie do zajęć: czytanie, oglądanie filmów, przygotowanie projektu praktycznego;	
zajęcia on-line, zajęcia w sali dydaktycznej		10 godzin - przygotowanie do kolokwium zaliczeniowego.	
<b>Liczba godzin</b>		Razem: 50 godzin = 2 ECTS.	
Wykład: 15 godz.			
<b>Termin realizacji przedmiotu</b>			
2022/2023 zimowy			
<b>Status przedmiotu</b>		<b>Język wykładowy</b>	
fakultatywny (do wyboru)		polski	
<b>Metody dydaktyczne</b>		<b>Forma i sposób zaliczenia oraz podstawowe kryteria oceny lub wymagania egzaminacyjne</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Analiza tekstów z dyskusją</li> <li>- Analiza zdarzeń krytycznych (przypadków)</li> <li>- Wykład konwersatoryjny</li> <li>- Wykład problemowy</li> <li>- Wykład z prezentacją multimedialną</li> </ul>		<b>Sposób zaliczenia</b>	
		Zaliczenie na ocenę	
		<b>Formy zaliczenia</b>	
		<ul style="list-style-type: none"> <li>- zaliczenie ustne</li> <li>- kolokwium</li> </ul>	
		<b>Podstawowe kryteria oceny</b>	
		Student otrzymuje zaliczenie ćwiczeń na podstawie: <ul style="list-style-type: none"> <li>• obecności na zajęciach i czynnego w nich udziału (20%),</li> <li>• systematycznego przygotowywania (w formie ustnej i pisemnej) zagadnień wskazanych przez prowadzącego (20%),</li> <li>• kolokwium zaliczeniowego (60%).</li> </ul>	
<b>Sposób weryfikacji założonych efektów uczenia się</b>			

zakładany efekt uczenia się	czynny udział w zajęciach	zadania kontrolne	kolokwium zaliczeniowe
	Wiedza		
K_W01	+	+	+
K_W02	+	+	+
K_W03	+	+	+
K_W07	+	+	+
K_W09	+	+	+
K_W13	+	+	+
	Umiejętności		
K_U01	+	+	+
K_U03	+	+	+
K_U04	+	+	+
K_U05	+	+	+
K_U06	+	+	+
K_U07	+	+	+
K_U11	+	+	+
K_U16	+	+	+
K_U18	+	+	+
	Kompetencje społeczne		
K_K01	+	+	+
K_K02	+	+	+
K_K04	+	+	+
K_K05	+	+	+

**Określenie przedmiotów wprowadzających wraz z wymogami wstępnymi****A. Wymagania formalne**

Wybór zajęć.

**B. Wymagania wstępne**

Brak wymagań wstępnych.

**Cele kształcenia**

Zapoznanie studentów z teorią i praktyką sztuki uprawianej za pomocą narzędzi cyfrowych oraz jej genezą i zakorzenieniem w formach i kierunkach współczesnych sztuk audiowizualnych.

**Treści programowe**

Główne przemiany w sztuce współczesnej, stanowiące po części genezę zjawisk w sztuce najnowszej – główne zjawiska, nurty i przełomowe dzieła (sztuka autotematyczna; sztuka krytyczna; sztuka performance i video-body-art; sztuka kontemplacji / medytacji); zagadnienia metodologiczne – jak badać sztukę nowych mediów, multimedia i sztuka interaktywna – podstawowe parametry opisu, sztuka wirtualna i net art, stare sztuki w nowych mediach – literatura, teatr, kino w przestrzeni nowych mediów; sztuka, nauka i technologia – interdyscyplinarność nowych mediów w kontekście 'trzeciej kultury'.

**Wykaz literatury**

Na początku semestru prowadzący ustala zestaw lektur wymaganych do zaliczenia przedmiotu

**A. Literatura wymagana do ostatecznego zaliczenia zajęć (zdania egzaminu):****A.1. wykorzystywana podczas zajęć**

- R. Kluszczyński, Sztuka interaktywna, Warszawa 2010.
- M. Rush, New Media in Late 20th Century Art, Thames and Hudson, 2001.
- M. Ożóg, Krytyczny wymiar sztuki interaktywnej, [w:] Estetyka wirtualności, red. M. Ostrowicki, Kraków 2005, s. 195-210.
- O. Grau, Nowe obrazy z życia. Rzeczywistość wirtualna, sztuka genetyczna i transgeniczna, „Kwartalnik Filmowy” 2001, nr 35-36, s. 108-119.
- E. Wójtowicz, Net art, Kraków 2008.
- T. Elsaesser, Kino cyfrowe: nośnik, wydarzenie, czas, „Kwartalnik Filmowy” 2001, nr 35-36, s. 55-74.

**Kierunkowe efekty uczenia się**

K\_W01; K\_W02; K\_W03; K\_W07; K\_W09; K\_W13

**Wiedza**

K\_W01; K\_W02; K\_W03; K\_W07; K\_W09; K\_W13

<p>K_U01; K_U03; K_U04; K_U05; K_U06; K_U07; K_U11; K_U16; K_U18 K_K01; K_K02; K_K04; K_K05</p>	<p>Student:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• definiuje najważniejsze pojęcia związane z ewolucją stylów i gatunków filmowych (K_W03);</li> <li>• zna kierunki rozwoju współczesnej kultury filmowej/transmedialnej (K_W02; K_W09);</li> <li>• zna aktualne trendy stylistyczne i warsztatowe w produkcji i realizacji form audiowizualnych (K_W03);</li> <li>• ukazuje wpływ technologii filmowej i dystrybucji na styl i odbiór filmów, zarówno artystycznych, jak i gatunkowych (K_W03; K_W07);</li> <li>• charakteryzuje zjawiska filmowe przez pryzmat ich instytucjonalnego funkcjonowania (K_W07);</li> <li>• wymienia funkcje społeczne tekstów kultury powstałych za pomocą nowych mediów i definiuje ich nadawców i odbiorców (K_W02, K_W13);</li> </ul>
	<p><b>Umiejętności</b></p> <p>K_U01; K_U03; K_U04; K_U05; K_U06; K_U07; K_U11; K_U16; K_U18</p> <p>Student:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• samodzielnie szuka informacji o mediach i ich ewolucji, posługując się różnymi źródłami (publicystyka, opracowania, Internet, archiwalia) (K_U01);</li> <li>• poddaje krytyce potoczne dyskursy na temat telewizji i internetu z perspektywy posiadanej wiedzy specjalistycznej (K_U07, K_U11, K_U16);</li> <li>• potrafi współpracować w grupie nad projektem praktycznym (K_U03);</li> <li>• krytycznie analizuje i interpretuje dzieło filmowe, w pracy pisemnej bądź ustnie, posługując się różnymi metodologiami i fachową terminologią (K_U18);</li> <li>• posiada umiejętności praktyczne i warsztatowe niezbędne do realizacji projektu dotyczącego najnowszych form dokumentalistyki filmowej lub internetowej (K_U04; K_U05; K_U08);</li> <li>• posługuje się pojęciami z zakresu historii i teorii kina (K_U18).</li> </ul>
	<p><b>Kompetencje społeczne (postawy)</b></p> <p>K_K01; K_K02; K_K04; K_K05</p> <p>Student:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• zna zakres posiadanej przez siebie wiedzy i umiejętności, rozumie potrzebę ciągłego dokształcania się i rozwoju intelektualnego (K_K02);</li> <li>• potrafi współpracować w grupie w ramach projektu audiowizualnego, przyjmując w niej rozmaite role i na bieżąco weryfikując wiedzę i kompetencje (K_K01; K_K02; K_K04);</li> <li>• konsekwentnie i metodycznie systematyzuje swoją wiedzę historycznofilmową (K_K05).</li> </ul>
<p><b>Kontakt</b></p> <p>agnieszka.kiejziewicz@ug.edu.pl</p>	