


KAPITAŁ LUDZKI
 NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

 Projekt współfinansowany przez
 Unię Europejską w ramach
 Europejskiego Funduszu
 Społecznego

UNIA EUROPEJSKA
 EUROPEJSKI
 FUNDUSZ SPOŁECZNY


Nazwa przedmiotu		Kod ECTS	
Współczesna kultura audiowizualna - teoria i praktyka		8.0.12844	
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot			
Zakład Filmu i Mediów			
Studia			
wydział	kierunek	poziom	pierwszego stopnia
Wydział Filologiczny	Wiedza o filmie i kulturze audiowizualnej	forma	stacjonarne
		moduł specjalnościowy	wszystkie
		specjalizacja	wszystkie
Nazwisko osoby prowadzącej (osób prowadzących)			
dr Agnieszka Kiejziewicz; dr Piotr Kurpiewski; dr Grzegorz Fortuna-Skowron; prof. dr hab. Jerzy Szyłak; dr Joanna Sarbiewska; dr hab. Sebastian Konefał, profesor uczelni; dr hab. Paweł Sitkiewicz, profesor uczelni; dr Paweł Biliński			
Formy zajęć, sposób ich realizacji i przypisana im liczba godzin		Liczba punktów ECTS	
Formy zajęć		2	
Wykład		20 godzin - uczestnictwo w zajęciach;	
Sposób realizacji zajęć		15 godzin - przygotowanie do zajęć: czytanie, oglądanie filmów, przygotowanie projektu praktycznego	
zajęcia on-line, zajęcia w sali dydaktycznej		5 godzin - przygotowanie do kolokwium zaliczeniowego.	
Liczba godzin		Razem: 50 godzin = 2 ECTS.	
Wykład: 20 godz.			
Termin realizacji przedmiotu			
2022/2023 zimowy			
Status przedmiotu		Język wykładowy	
fakultatywny (do wyboru)		polski	
Metody dydaktyczne		Forma i sposób zaliczenia oraz podstawowe kryteria oceny lub wymagania egzaminacyjne	
- Wykład konwersatoryjny		Sposób zaliczenia	
- Wykład problemowy		Zaliczenie na ocenę	
- Wykład z prezentacją multimedialną		Formy zaliczenia	
		- zaliczenie ustne	
		- kolokwium	
		Podstawowe kryteria oceny	
		Student otrzymuje zaliczenie ćwiczeń na podstawie:	
		• obecności na zajęciach i czynnego w nich udziału (20%),	
		• systematycznego przygotowywania (w formie ustnej i pisemnej) zagadnień wskazanych przez prowadzącego (20%),	
		• kolokwium zaliczeniowego (60%).	
Sposób weryfikacji założonych efektów uczenia się			

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