



Kultura rozrywki 1 Sylabus zajęć

Informacje podstawowe

Kierunek studiów Filmoznawstwo i kultura mediów	Cykl dydaktyczny 2023/24
Specjalność -	Kod zajęć 03FKMS.21KU.05246.23
Jednostka organizacyjna Wydział Filologii Polskiej i Klasycznej	Języki wykładowe polski
Poziom studiów studia drugiego stopnia	Obligatoryjność Fakultatywny
Forma studiów studia stacjonarne	Blok zajęciowy Przedmioty kierunkowe uzupełniające
Profil studiów profil ogólnoakademicki	
Koordynator zajęć	Grażyna Gajewska
Prowadzący zajęcia	Grażyna Gajewska
Okres Semestr 1	Forma zajęć / liczba godzin / forma zaliczenia • Ćwiczenia: 15, Zaliczenie z oceną
	Liczba punktów ECTS 2

Cele kształcenia dla zajęć

Kod	Cel
C1	Zapoznanie studentów z różnymi funkcjami filmu/kina, np: dokumentacyjną, refleksyjną, artystyczną, rozrywkową, itd.
C2	Przekazanie wiedzy o specyfice filmu/kina/telewizji jako obszaru konstruowania rynku rozrywki.
C3	Uświadomienie studentom i studentkom powiązań między kinem - biznesem - polityką.

Wymagania wstępne

Nie ma.

Efekty uczenia się dla zajęć

Kod	Efekty uczenia się dla zajęć w zakresie	Efekty uczenia się dla kierunku	Metody weryfikacji osiągnięcia efektów uczenia się dla zajęć
Wiedzy - Student/ka:			
W1	zna w pogłębionym stopniu specyfikę oraz zasady i formy funkcjonowania współczesnego życia kulturalnego, a także wybranych instytucji kultury, ze szczególnym uwzględnieniem kontekstów filmowych i literackich, w tym głównie w obszarze kultury rozrywki;	FKM_K2_W08	Projekt
W2	zna w pogłębionym stopniu tematy rodzimej i światowej kultury filmowej, literackiej i medialnej, ze szczególnym uwzględnieniem kontekstów społecznych, politycznych, etycznych i ekonomicznych (np. polityczne i ekonomiczne, społeczne uwarunkowania organizowania festiwali filmowych, społeczne aspekty funkcjonowania klubów fanowskich);	FKM_K2_W11	Projekt
Umiejętności - Student/ka:			
U1	potrafi samodzielnie wyszukiwać, analizować, oceniać, selekcjonować i integrować informacje z wykorzystaniem nowej wiedzy (z zakresu filmoznawstwa i literaturoznawstwa oraz obszarów pokrewnych), a także formułować na tej podstawie krytyczne sądy dotyczące rynku rozrywki, różnych sposobów jego funkcjonowania (np. sposoby przydzielania nagród na festiwalach filmowych);	FKM_K2_U01	Projekt, Prezentacja multimedialna
U2	potrafi przygotować w języku polskim różne prace pisemne oraz wystąpienia ustne i/lub multimedialne, dotyczące filmu oraz zagadnień z pogranicza różnych dyscyplin naukowych, z wykorzystaniem zaawansowanych technik informacyjno-komunikacyjnych (np. napisać recenzję filmu, komunikat o nadchodzącym festiwalu, relację multimedialną z konwentu fanowskiego);	FKM_K2_U08	Projekt, Prezentacja multimedialna
Kompetencji społecznych - Student/ka:			
K1	jest gotów/gotowa do samodzielnego i zespołowego realizowania różnorodnych zadań o charakterze naukowym oraz popularyzatorskim, mając przy tym świadomość różnic między nimi oraz ich specyfiki.	FKM_K2_K06	Projekt, Prezentacja multimedialna

Treści programowe dla zajęć

Lp.	Treści programowe dla zajęć	Efekty uczenia się dla zajęć	Formy zajęć

Lp.	Treści programowe dla zajęć	Efekty uczenia się dla zajęć	Formy zajęć
1.	Przedstawienie i omówienie bazy pojęciowej właściwej dla analiz zjawisk z obszaru kultury rozrywki, w tym głównie kultur filmowych (np. konwenty fanowskie, festiwale);	W1, W2	Ćwiczenia
2.	Charakterystyka wybranych festiwali, przeglądów filmowych oraz nagród filmowych (np. Oscary, Złote Globy oraz niszowych festiwali i tematycznych przeglądów filmowych)	W1, W2, U1	Ćwiczenia
3.	Analiza wybranych zjawisk z obszaru kultur filmowych w kontekście przemian społecznych i politycznych (np. zaangażowany artystyczno-społecznie festiwal Ofeliada);	W1, U1, U2, K1	Ćwiczenia
4.	Analiza wybranych gatunków filmowych z uwzględnieniem przemian stylistycznych, estetycznych, warsztatowych oraz tematycznych (np. polityczno-społeczne zaangażowanie określonych filmów science fiction).	W1, U1, U2, K1	Ćwiczenia

Informacje dodatkowe

Forma zajęć	Metody i formy prowadzenia zajęć
Ćwiczenia	Metoda analizy przypadków, Metoda warsztatowa, Metoda aktywizująca - konstruowanie "map myśli"

Forma zajęć	Warunki zaliczenia zajęć
Ćwiczenia	<p>1. Obecność na zajęciach.</p> <p>2. Przygotowanie indywidualnego projektu przedstawiającego wybrane aspekty funkcjonowania filmu w sferze kultury rozrywki.</p> <p>3. Przedstawienie wyników własnych dociekań (pkt 2) w formie prezentacji multimedialnej.</p> <p>bardzo dobry (bdb; 5,0): Student potrafi wykorzystywać wiedzę z zajęć.</p> <p>dobry plus (+db; 4,5): Student potrafi wykorzystywać wiedzę z zajęć, jednak pojawiają się nieznaczne luki w wiedzy.</p> <p>dobry (db; 4,0): W projekcie i prezentacji multimedialnej dostrzec można braki w wiedzy i umiejętnościach założonych dla przedmiotu.</p> <p>dostateczny plus (+dst; 3,5): W projekcie i prezentacji multimedialnej dostrzec można znaczące braki w wiedzy i umiejętnościach założonych dla przedmiotu.</p> <p>dostateczny (dst; 3,0): W projekcie i prezentacji multimedialnej dostrzec można poważne braki w wiedzy i umiejętnościach założonych dla przedmiotu.</p> <p>niedostateczny (ndst; 2,0): W projekcie i prezentacji multimedialnej ujawnia się całkowity brak wiedzy i umiejętności założonych dla przedmiotu.</p>

Literatura

Obowiązkowa

1. Gajewska G., Wójcik R. (red.), Kontekstowy MIKS. Przez opowieści graficzne do analiz kultury współczesnej (rozdział: Między komiksem a filmem), Poznań 2011
2. Gajewska Grażyna, Ecology and Science Fiction. Managing Imagination in the Age of the Anthropocene, „Przegląd Kulturoznawczy” nr 1 (47) 2021, s. 79-97
3. Kisielewska A., (red.), Między powtórzeniem a innowacją. Seryjność w kulturze, Kraków 2004
4. Skowronek B., Film w przestrzeni kultury audiowizualnej, Studia. Szkice. Interpretacje. Kraków 2011

Dodatkowa

1. Woźnicka Z., Krytyka współtworzy sens dzieła, [w:] Szkice o krytyce filmowej i telewizyjnej (red.) A. Jackiewicz, A. Kumor, Wrocław 1978

Nakład pracy studenta i punkty ECTS

Rodzaje zajęć studenta	Średnia liczba godzin* przeznaczonych na zrealizowane rodzaje zajęć
Ćwiczenia	15
Przygotowanie do zajęć	10
Czytanie wskazanej literatury	10
Przygotowanie projektu	15
Przygotowanie prezentacji multimedialnej	10
Łączny nakład pracy studenta	Liczba godzin 60
Liczba punktów ECTS	ECTS 2

* godzina (lekcyjna) oznacza 45 minut

Efekty uczenia się dla kierunku

Kod	Treść
FKM_K2_K06	Absolwent/ka jest gotów/gotowa do samodzielnego i zespołowego realizowania zadań naukowo-badawczych, ze świadomością określających ich przebieg reguł;
FKM_K2_U01	Absolwent/ka potrafi samodzielnie wyszukiwać, analizować, oceniać, selekcjonować i integrować informacje z wykorzystaniem nowej wiedzy (z zakresu filmoznawstwa i literaturoznawstwa oraz obszarów pokrewnych), a także formułować na tej podstawie krytyczne sądy;
FKM_K2_U08	Absolwent/ka potrafi przygotować w języku polskim różne prace pisemne oraz wystąpienia ustne i/lub multimedialne, dotyczące filmu oraz zagadnień z pogranicza różnych dyscyplin naukowych, z wykorzystaniem zaawansowanych technik informacyjno-komunikacyjnych (ICT);
FKM_K2_W08	Absolwent/ka zna i rozumie w pogłębionym stopniu specyfikę oraz zasady i formy funkcjonowania współczesnego życia kulturalnego, a także wybranych instytucji kultury, ze szczególnym uwzględnieniem kontekstów filmowych i literackich;
FKM_K2_W11	Absolwent/ka zna i rozumie w pogłębionym stopniu tematy rodzimej i światowej kultury filmowej, literackiej i medialnej, ze szczególnym uwzględnieniem kontekstów społecznych, politycznych, etycznych i ekonomicznych;