



UNIWERSYTET
IM. ADAMA MICKIEWICZA
W POZNANIU

Kultura popularna Sylabus zajęć

Informacje podstawowe

Kierunek studiów Projektowanie kultury Specjalność - Jednostka organizacyjna Instytut Kultury Europejskiej w Gnieźnie Poziom studiów studia pierwszego stopnia Forma studiów studia stacjonarne Profil studiów profil praktyczny		Cykl dydaktyczny 2023/24 Kod zajęć 16PKTS.12K.01769.23 Języki wykładowe polski Obligatoryjność Obowiązkowy Blok zajęciowy Przedmioty kierunkowe
Koordynator zajęć	Piotr Pawlak	
Prowadzący zajęcia	Piotr Pawlak	
Okres Semestr 2	Forma zajęć / liczba godzin / forma zaliczenia • Ćwiczenia: 30, Zaliczenie z oceną	Liczba punktów ECTS 2

Cele kształcenia dla zajęć

Kod	Cel
C1	Absolwent zdobywa wiedzę na temat istotnego pola egzystencji wielu współczesnych zjawisk kultury, kształtującego w sposób niebagatelny działalność sektora kultury. Zdobywa wiedzę na temat kultury popularnej XXI wieku, która pod pewnymi względami różni się od klasycznie pojmowanej kultury masowej, dość starannie opisaną w obszernej literaturze wielu dziedzin nauki, a odnoszącej się w głównej mierze do 'tradycyjnych' mediów masowych (głównie: prasa, kino, radiofonia, telewizja). Gwałtowne przemiany w rozwoju technologii informacyjno-komunikacyjnych nadały kulturze masowej nowe oblicze, choć część jej kanonicznych procesów i zależności pozostaje wciąż taka sama. Uzyskując wiedzę na temat kultury masowej XXI wieku, student poznaje ważne (być może najważniejsze) pole działalności współczesnego sektora kultury.

Wymagania wstępne

Student uczestniczący w zajęciach powinien wykorzystywać technologie informatyczne na poziomie podstawowym. Student powinien umieć wyszukiwać i tworzyć informacje, a także współpracować w grupie.

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	Rozumie znaczenie nauk o kulturze i religii, w tym kulturoznawstwa oraz ich miejsce w systemie nauk humanistycznych. Orientuje się w miejscu kulturoznawstwa w systemie nauk humanistycznych. Zna praktyczne zastosowanie wiedzy kulturoznawczej. Posiada ugruntowaną wiedzę terminologiczną i pojęciową.	PKT_K1_W02, PKT_K1_W08, PKT_K1_W11	Kolokwium ustne
W2	Orientuje się w prawnych aspektach ochrony dziedzictwa kulturowego. Charakteryzuje się wzmocnioną wrażliwością wobec zjawisk i procesów kulturoznawczych. Zna historię badań nad kulturą masową/popularną.	PKT_K1_W06, PKT_K1_W12	Kolokwium ustne
Umiejętności - Student/ka:			
U1	Rozpoznaje podstawowe kanały dystrybucyjne kultury popularnej w XXI wieku. Zna podstawowe procesy właściwe kulturze popularnej i potrafi identyfikować należące do niej wytwory.	PKT_K1_U01, PKT_K1_U02, PKT_K1_U05, PKT_K1_U10	Kolokwium ustne
Kompetencji społecznych - Student/ka:			
K1	Posiada kompetencje w zakresie ekonomicznych aspektów tworzenia (wytwarzania) i funkcjonowania kultury popularnej. Jest w stanie krytycznie oceniać wpływ kultury popularnej na szereg aspektów rzeczywistości społecznej (na inne sfery kultury).	PKT_K1_K02, PKT_K1_K03, PKT_K1_K04	Kolokwium ustne

Treści programowe dla zajęć

Lp.	Treści programowe dla zajęć	Efekty uczenia się dla zajęć	Formy zajęć
1.	Wiedza na temat istotnego pola egzystencji wielu współczesnych zjawisk kultury, kształtującego w sposób niebagatelny działalność sektora kultury.	W1	Ćwiczenia
2.	Wiedza na temat różnic między klasycznym pojęciem kultury masowej a pojęciem kultury popularnej XX i XXI wieku.	W2	Ćwiczenia
3.	Wiedza na temat roli mediów masowych w kształtowaniu kultury popularnej	U1	Ćwiczenia
4.	Wiedza na temat nowoczesnych technologii i determinowanych przez nie przemian w obszarze mediów masowych oraz kultury popularnej.	K1	Ćwiczenia

Informacje dodatkowe

Forma zajęć	Metody i formy prowadzenia zajęć
Ćwiczenia	Wykład problemowy, Uczenie problemowe (Problem-based learning), Gra dydaktyczna/symulacyjna, Metoda ćwiczeniowa, Demonstracje dźwiękowe i/lub video

Forma zajęć	Warunki zaliczenia zajęć
Ćwiczenia	Student otrzyma 3 pytania na kolokwium ustnym, ich ocena według kryteriów poniżej: 5.0 - znakomita wiedza, umiejętności i kompetencje społeczne w zakresie treści kształcenia, zawartych w programie przedmiotu 4.5 - bardzo dobra wiedza, umiejętności i kompetencje społeczne w zakresie treści kształcenia, zawartych w programie przedmiotu 4.0 - dobra wiedza, umiejętności i kompetencje społeczne w zakresie treści kształcenia, zawartych w programie przedmiotu 3.5 - zadowalająca wiedza, umiejętności i kompetencje społeczne w zakresie treści kształcenia, zawartych w programie przedmiotu 3.0 - zadowalająca wiedza, umiejętności i kompetencje społeczne w zakresie treści kształcenia, zawartych w programie przedmiotu 2.0 - niezadowalająca wiedza, umiejętności i kompetencje społeczne w zakresie treści kształcenia, zawartych w programie przedmiotu

Literatura

Obowiązkowa

1. John B. Thompson, (2020), Media i nowoczesność, Wrocław
2. Bizzocchi J. (2021), Ambient Art and Electronic Literature. W zb.: Electronic Literature as Digital Humanities. Contexts, Forms, and Practices. Ed. D. Grigori, J. O'Sullivan. New York – London – Oxford – New Delhi – Sydney 2021
3. Ortega Y Gasset J., Bunt Mas, Warszawa 2006.
4. Rifkin J. (2003), Wiek Dostępu. Nowa kultura hiperkapitalizmu, w której płaci się za każdą chwilę życia, Wrocław.
5. Keen A. (2007), Kult amatora. Jak Internet niszczy naszą kulturę, Warszawa.
6. Dijk van J. (2010), Społeczne aspekty nowych mediów, Warszawa.

Nakład pracy studenta i punkty ECTS

Rodzaje zajęć studenta	Średnia liczba godzin* przeznaczonych na zrealizowane rodzaje zajęć
Ćwiczenia	30
Przygotowanie do zajęć	15
Czytanie wskazanej literatury	15
Łączny nakład pracy studenta	Liczba godzin 60
Liczba punktów ECTS	ECTS 2

* godzina (lekcyjna) oznacza 45 minut

Efekty uczenia się dla kierunku

Kod	Treść
PKT_K1_K02	Absolwent/ka jest gotów/gotowa do poszukiwań nowatorskich sposobów animowania życia kulturalnego oraz ruchu turystycznego, ze szczególnym odniesieniem do społeczności lokalnych
PKT_K1_K03	Absolwent/ka jest gotów/gotowa do refleksji etycznej związanej z własną pracą, odpowiedzialnością przed współpracownikami i innymi grupami społecznymi, a także określenia priorytetowych celów w realizacji zamierzonych działań profesjonalnych
PKT_K1_K04	Absolwent/ka jest gotów/gotowa do świadomego i kreatywnego uczestnictwa w życiu kulturalnym, z uwzględnieniem poszczególnych jego elementów merytorycznych i organizacyjnych oraz do poszukiwania rozwiązań alternatywnych dla istniejącego ładu kulturalnego
PKT_K1_U01	Absolwent/ka potrafi posługiwać się ujęciami teoretycznymi z zakresu nauk o kulturze i religii oraz zastosować je w typowych sytuacjach profesjonalnych w dziedzinie praktyki kulturalnej, animacyjnej i promocyjno-reklamowej, w tym także przedsięwzięć turystycznych
PKT_K1_U02	Absolwent/ka potrafi samodzielnie rozpoznawać, obserwować, interpretować i krytycznie oceniać procesy i wytwory kultury z perspektywy funkcjonowania instytucji animujących, organizujących i promujących życie kulturalne i turystyczne
PKT_K1_U05	Absolwent/ka potrafi stosować przepisy prawa odnoszące się do działalności w sferze kultury, zarządzania instytucjami kultury, zarządzania turystyką oraz ochrony dziedzictwa kulturowego
PKT_K1_U10	Absolwent/ka potrafi stosować przepisy prawa autorskiego i jego pochodne oraz wynikające z nich zasady zarządzania własnością intelektualną
PKT_K1_W02	Absolwent/ka zna i rozumie w zaawansowanym stopniu koncepcje kultury i zastosowania praktyczne wiedzy kulturowej w dziedzinie animacji kultury i turystyki, zarządzania w kulturze oraz promocji kultury
PKT_K1_W06	Absolwent/ka zna i rozumie w zaawansowanym stopniu współczesne życie kulturalne oraz rozwój najważniejszych dziedzin kultury artystycznej (literatura, film, teatr, sztuki plastyczne, architektura), a także ludzkie potrzeby związane z aktywnością w sferze kultury i sztuki
PKT_K1_W08	Absolwent/ka zna i rozumie zaawansowaną wiedzę praktyczną na temat współczesnych kultur lokalnych (w tym miejskich), regionalnych i globalnych oraz wiedzę na temat szans i zagrożeń dla funkcjonowania wspólnot wielokulturowych
PKT_K1_W11	Absolwent/ka zna i rozumie w zaawansowanym stopniu pojęcia i zasady w zakresie zarządzania, reklamy i promocji instytucji kultury oraz przedsięwzięć kulturalnych i artystycznych, zna narzędzia, w tym cyfrowe, za pomocą których promocja i reklama mogą być realizowane
PKT_K1_W12	Absolwent/ka zna i rozumie ma podstawową wiedzę z zakresu animowania turystyki, zarządzania turystyką oraz podstaw prawnych organizacji turystyki, zna podstawowe teoretyczne koncepcje turystyki kulturowej i zasady jej rozwoju ze szczególnym uwzględnieniem praktycznego wymiaru funkcjonowania turystyki lokalnej i ponadlokalnej