



UNIWERSYTET
IM. ADAMA MICKIEWICZA
W POZNANIU

Transmedia: film i serial współczesny

Sylabus zajęć

Informacje podstawowe

Kierunek studiów Groznowstwo		Cykl dydaktyczny 2023/24	
Specjalność -		Kod zajęć 03GZNS.14K.01632.23	
Jednostka organizacyjna Wydział Filologii Polskiej i Klasycznej		Języki wykładowe polski	
Poziom studiów studia pierwszego stopnia		Obligatoryjność Obowiązkowy	
Forma studiów studia stacjonarne		Blok zajęciowy Przedmioty kierunkowe	
Profil studiów profil ogólnoakademicki			
Koordynator zajęć	Krzysztof Czyżak		
Prowadzący zajęcia	Krzysztof Czyżak		
Okres Semestr 3	Forma zajęć / liczba godzin / forma zaliczenia • Ćwiczenia: 30, Zaliczenie z oceną		Liczba punktów ECTS 3

Cele kształcenia dla zajęć

Kod	Cel
C1	Zapoznanie studentów z przykładowymi tendencjami obecnymi w kinie i serialu współczesnym.
C2	Przekazanie studentom narzędzi do analizy i interpretacji współczesnych dzieł audiowizualnych.
C3	Wprowadzenie różnorodnych teorii, mających źródła w literaturze, filmie i innych sztukach.
C4	Zapoznanie studentów z przykładowymi relacjami zachodzącymi między gramy cyfrowymi i filmem współczesnym.

Wymagania wstępne

Brak.

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 wybrane kierunki rozwoju i tendencje we współczesnej kinematografii (np. postmodernistyczny film-gra; deziluzja), z uwzględnieniem kontekstów intermedialnych.	GZN_K1_W05, GZN_K1_W12	Kolokwium ustne
W2	Wykazuje zrozumienie na poziomie zaawansowanym w zakresie zaprezentowanej na zajęciach periodyzacji kina, systemu produkcji oraz teorii, a także rozumie problematykę genologii, poetyki oraz estetyki filmowej i serialowej, z uwzględnieniem złożonych kontekstów relacji trans- i intermedialnych.	GZN_K1_W12	Kolokwium ustne
W3	Zna związki filmu i serialu z różnorodnymi dziedzinami sztuki i formami aktywności ludzkiej: gram, literaturą, muzyką, malarstwem i innymi	GZN_K1_W14	Kolokwium ustne
W4	Zna, na poziomie zaawansowanym, wybrane aspekty z zakresu teorii narracji oraz fabuły w ujęciu transmedialnym.	GZN_K1_W17	Kolokwium ustne
Umiejętności - Student/ka:			
U1	Umie swobodnie posługiwać się (porządkować, hierarchizować i wartościować) wiedzą w zakresie filmu i serialu współczesnego w odniesieniu do zmian na tle innych mediów (wpływ technologii na zmiany w filmie i serialu; hipertekstualny odbiór dzieła współczesnego; kultura fan fiction, rozwój kreskówki i animacji).	GZN_K1_U09	Kolokwium ustne
Kompetencji społecznych - Student/ka:			
K1	Posiada kompetencje konieczne do upowszechniania polskiej tradycji filmoznawczej i groźnawczej w odniesieniu do transmedialnych kontekstów, ze świadomością roli tych dziedzin w budowaniu tożsamości zbiorowej i rozwijaniu więzi społecznych.	GZN_K1_K03	Kolokwium ustne

Treści programowe dla zajęć

Lp.	Treści programowe dla zajęć	Efekty uczenia się dla zajęć	Formy zajęć
1.	Dokonanie przekroju teorii użytecznych w analizowaniu współczesnego kina i serialu (np. konwergencja; postmodernizm; immersja).	W2	Ćwiczenia
2.	Wprowadzenie deziluzji jako kategorii organizującej dyskurs współczesnej kinematografii	W1	Ćwiczenia

Lp.	Treści programowe dla zajęć	Efekty uczenia się dla zajęć	Formy zajęć
3.	Przedstawienie podstawowych pojęć z zakresu narracji w mediach audiowizualnych (suspens; intermodalność; crossover; strukturalne teorie opowieści).	W1, W3, W4	Ćwiczenia
4.	Przedstawienie podstawowych pojęć z zakresu percepcji (synestezja; percepcja multisensoryczna; wyzwania z wiązane z odbiorem słow cinema, przemocą obrazu itp.)	W1	Ćwiczenia
5.	Wprowadzenie do dyskusji na temat kultury seryjności i możliwych dróg rozwoju sztuk audiowizualnych z uwzględnieniem transmedialnego funkcjonowania współczesnych dzieł.	U1	Ćwiczenia
6.	Analizowanie wybranych przykładów filmowych i serialowych pod kątem teorii z zakresu narracji, estetyki, sposobu dystrybucji, w ujęciu transmedialnym	W1, W2	Ćwiczenia
7.	Rozwój serialu animowanego – analiza wybranych przykładów.	W1, W2	Ćwiczenia
8.	Zapoznanie się z tropami, które pozwolą swobodnie pisać o współczesnych kierunkach rozwoju w kinie, serialu, grach i innych mediach w realiach kultury konwergencji.	W3, U1, K1	Ćwiczenia

Informacje dodatkowe

Forma zajęć	Metody i formy prowadzenia zajęć
Ćwiczenia	Wykład z prezentacją multimedialną wybranych zagadnień, Dyskusja, Praca z tekstem, Metoda ćwiczeniowa, Demonstracje dźwiękowe i/lub video

Forma zajęć	Warunki zaliczenia zajęć
Ćwiczenia	Warunkiem zaliczenia ćwiczeń jest zdanie ustnego kolokwium. bardzo dobry (bdb; 5,0): student wyróżnia się dogłębnym zrozumieniem tematyki poruszanej w trakcie zajęć. Student potrafi zreferować przedstawione w trakcie zajęć zagadnienia związane z transmediami, a także wskazać ich przykłady; dobry plus (+db; 4,5): student w pełni rozumie zagadnienia poruszane na zajęciach i potrafi je wyjaśnić oraz wskazać przykłady będące egzemplifikacją poznanych na zajęciach transmediów; dobry (db; 4,0): student rozumie zagadnienia poruszane na zajęciach i potrafi wyjaśnić większość z nich oraz wskazać przykłady będące egzemplifikacją poznanych na zajęciach transmediów; dostateczny plus (+dst; 3,5): student w stopniu poprawnym rozumie zagadnienia poruszane na zajęciach, miewa jednak problemy z wyjaśnieniem pojęć z zakresu transmediów lub ze wskazaniem przykładów będących egzemplifikacją poznanych na zajęciach transmediów; dostateczny (dst; 3,0): student w stopniu dostatecznym rozumie zagadnienia poruszane na zajęciach, miewa jednak problemy z wyjaśnieniem pojęć z zakresu transmediów, a także ze wskazaniem przykładów będących egzemplifikacją poznanych na zajęciach transmediów; niedostateczny (ndst; 2,0): student nie posiada podstawowej wiedzy w zakresie tematyki poruszanej w trakcie zajęć. Nie potrafi wyjaśnić pojęć z zakresu transmediów ani wskazać przykładów będących egzemplifikacją poznanych na zajęciach transmediów.

Literatura

Obowiązkowa

1. Paradygmaty współczesnego kina, red. Ryszard Kluszczyński, Tomasz Kłys, Natasza Korczarowska-Różycka, Łódź 2015.
2. Thomas Elsaesser, Kino - maszyna myślenia. Refleksje nad kinem epoki cyfrowej, red. Mirosław Przyłipiak, Gdańsk 2018.
3. Henry Jenkins, Kultura konwergencji. Zderzenie starych i nowych mediów, tłum. M. Bernatowicz, M. Filiciak, Warszawa 2007.
4. Marta Stańczyk, Czas w kinie. Doświadczenie temporalne w słow cinema, Kraków 2019
5. Marcin Adamczak, Globalne Hollywood, filmowa Europa I polskie kino po 1989 roku, Gdańsk 2010.
6. "Mad Max: Na drodze gniewu", reż. George Miller, 2015
7. "A Ghost Story", reż. David Lowery, 2017
8. "Big Short", reż. Adam McKay, 2015
9. "Spider-Man: Uniwersum", reż. Peter Ramsey, Bob Persichetti, Rodney Rothman, 2018
10. "Biegnij Lola, biegnij", reż. Tom Tykwer, 1998
11. "Westworld", HBO, 2016-2022
12. "Gra o tron", HBO, 2011-2019
13. "Simpsonowie", Fox, 1989-...
14. "BoJack Horseman", Netflix, 2014-2020
15. "Arcane", Netflix, 2021-...
16. "Cyberpunk: Edgerunners", Netflix, 2022

Nakład pracy studenta i punkty ECTS

Rodzaje zajęć studenta	Średnia liczba godzin* przeznaczonych na zrealizowane rodzaje zajęć
Ćwiczenia	30
Czytanie wskazanej literatury	30
Przygotowanie do zaliczenia	30
Łączny nakład pracy studenta	Liczba godzin 90
Liczba punktów ECTS	ECTS 3

* godzina (lekcyjna) oznacza 45 minut

Efekty uczenia się dla kierunku

Kod	Treść
GZN_K1_K03	Absolwent/ka jest gotów/gotowa do upowszechniania polskiej tradycji growej w odniesieniu do transmedialnych kontekstów, ze świadomością jej roli w budowaniu tożsamości zbiorowej i rozwijaniu więzi społecznych
GZN_K1_U09	Absolwent/ka potrafi porządkować, hierarchizować i wartościować wiedzę historycznogrową w odniesieniu do zmian na gruncie literatury, filmu i innych dziedzin aktywności znaczeniowotwórczej
GZN_K1_W05	Absolwent/ka zna i rozumie w zaawansowanym stopniu wybrane kierunki rozwoju i najważniejsze nowe osiągnięcia w zakresie nauki o grach z uwzględnieniem jej złożonych kontekstów filmowych i literackich, a także odniesień transmedialnych
GZN_K1_W12	Absolwent/ka zna i rozumie na poziomie zaawansowanym wybrane zasady periodyzacji gier, kina oraz literatury, a także problematykę genologii, poetyki i estetyki growej, filmowej i literackiej oraz złożone konteksty relacji trans- i intermedialnych
GZN_K1_W14	Absolwent/ka zna i rozumie na poziomie zaawansowanym związki gier z różnorodnymi dziedzinami sztuki i formami aktywności ludzkiej: filmem, literaturą, muzyką, malarstwem, edukacją, sportem i innymi
GZN_K1_W17	Absolwent/ka zna i rozumie na poziomie zaawansowanym wybrane aspekty dotyczące wiedzy z zakresu teorii narracji oraz fabuły w ujęciu transmedialnym