



UNIWERSYTET
IM. ADAMA MICKIEWICZA
W POZNANIU

Transmedia: film i serial współczesny

Sylabus zajęć

Informacje podstawowe

Kierunek studiów Groznawstwo Specjalność - Jednostka organizacyjna Wydział Filologii Polskiej i Klasycznej Poziom studiów studia pierwszego stopnia Forma studiów studia stacjonarne Profil studiów profil ogólnoakademicki		Cykl dydaktyczny 2024/25 Kod zajęć 03GZNS.14K.01632.24 Języki wykładowe polski Obligatoryjność Obowiązkowy Blok zajęciowy Przedmioty kierunkowe
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 gramami 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 egemplifikacją poznanych na zajęciach transmediów; dobry (db; 4,0): student rozumie zagadnienia poruszane na zajęciach i potrafi wyjaśnić większość z nich oraz wskazać przykłady będące egemplifikacją 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 egemplifikacją 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 egemplifikacją 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 egemplifikacją 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