

Karta przedmiotu

Nazwa i kod przedmiotu	Kierunki i konteksty kina światowego - kanon i marginesy (Wykład), PG_00166356						
Kierunek studiów	Wiedza o filmie i kulturze audiowizualnej (P)						
Data rozpoczęcia studiów	październik 2025 r.		Rok akademicki realizacji przedmiotu		2027/2028		
Poziom kształcenia	I stopnia - licencjackie		Grupa zajęć		Grupa zajęć obowiązkowych z zakresu kierunku studiów Grupa zajęć fakultatywnych Grupa zajęć powiązanych z praktycznym przygotowaniem zawodowym - profil praktyczny		
Forma studiów	niestacjonarne		Sposób realizacji		na uczelni		
Rok studiów	3		Język wykładowy		polski		
Semestr studiów	6		Liczba punktów ECTS		2.0		
Profil kształcenia	praktyczny		Forma zaliczenia		zaliczenie		
Jednostka prowadząca	Rektor -> Wydział Filologiczny -> Instytut Badań nad Kulturą -> Zakład Filmu i Mediów						
Imię i nazwisko wykładowcy (wykładowców)	Odpowiedzialny za przedmiot		dr Marta Maciejewska				
	Prowadzący zajęcia z przedmiotu						
Formy zajęć	Forma zajęć	Wykład	Ćwiczenia	Laboratorium	Projekt	Seminarium	RAZEM
	Liczba godzin zajęć	15.0	0.0	0.0	0.0	0.0	15
	W tym liczba godzin zajęć na odległość: 0.0						
Aktywność studenta i liczba godzin pracy	Aktywność studenta	Udział w zajęciach dydaktycznych, objętych planem studiów		Udział w konsultacjach		Praca własna studenta	RAZEM
	Liczba godzin pracy studenta	15		2.0		33.0	50
Cel przedmiotu	Zapoznanie studentów z teorią i praktyką sztuki uprawianej za pomocą narzędzi cyfrowych oraz jej genezą i zakorzenieniem w formach i kierunkach współczesnych sztuk audiowizualnych.						

Efekty uczenia się przedmiotu	Efekt kierunkowy	Efekt z przedmiotu	Sposób weryfikacji i oceny efektu
	[WOFKAL3_W03] Ma uporządkowaną wiedzę z zakresu historii i zasad funkcjonowania nowych mediów oraz historii kina.	Ma uporządkowaną wiedzę z zakresu historii i zasad funkcjonowania współczesnej kultury audiowizualnej.	[SW4] test/egzamin - ustny lub pisemny [SW1] wypowiedź ustna/rozmowa/diskusja [SW5] realizacja zadania problemowego
	[WOFKAL3_U01] Potrafi wyszukiwać, analizować, oceniać, selekcjonować i użytkować informacje przy zastosowaniu nowoczesnych technologii oraz zgodnie ze wskazówkami opiekuna/wykładowcy.	Potrafi wyszukiwać, analizować, oceniać, selekcjonować i użytkować informacje dotyczące współczesnej kultury audiowizualnej przy zastosowaniu nowoczesnych technologii oraz zgodnie ze wskazówkami opiekuna/wykładowcy.	[SU1] wypowiedź ustna/rozmowa/diskusja [SU4] test/egzamin - ustny lub pisemny [SU5] realizacja zadania problemowego
	[WOFKAL3_U06] Potrafi wyszukiwać, analizować, krytycznie oceniać i selekcjonować informacje z wykorzystaniem źródeł mówionych i pisanych.	Potrafi wyszukiwać, analizować, krytycznie oceniać i selekcjonować informacje dotyczące współczesnej kultury audiowizualnej z wykorzystaniem źródeł mówionych i pisanych.	[SU1] wypowiedź ustna/rozmowa/diskusja [SU4] test/egzamin - ustny lub pisemny [SU5] realizacja zadania problemowego
	[WOFKAL3_K09] Ma świadomość odpowiedzialności za zachowanie dziedzictwa kulturowego (zwłaszcza filmowego) regionu, kraju i Europy.	Ma świadomość odpowiedzialności za zachowanie dziedzictwa kulturowego (zwłaszcza filmowego) regionu, kraju i Europy w zakresie współczesnej kultury audiowizualnej.	[SK1] wypowiedź ustna/rozmowa/diskusja [SK5] realizacja zadania problemowego
Treści przedmiotu	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'.		
Wymagania wstępne i dodatkowe	Wybór przedmiotu		
Sposoby i kryteria oceniania osiągniętych efektów uczenia się	Sposób oceniania (składowe)	Próg zaliczeniowy	Składowa oceny końcowej
	Systematyczne przygotowanie zagadnień wskazanych przez prowadzącego (w formie pisemnej i ustnej)	51.0%	20.0%
	Kolokwium pisemne lub ustne	51.0%	60.0%
	Obecność na zajęciach i czynny w nich udział	80.0%	20.0%
Zalecana lista lektur	Podstawowa lista lektur	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.	
	Uzupełniająca lista lektur	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.	
	Adresy eZasobów		

Przykładowe zagadnienia/ przykładowe pytania/ realizowane zadania	Pojęcie i kontekst historyczno-kulturowy net artu Pojęcie rzeczywistości wirtualnej
Praktyki zawodowe w ramach przedmiotu	Nie dotyczy

Dokument wygenerowany elektronicznie. Nie wymaga pieczęci ani podpisu.