

Karta przedmiotu

Nazwa i kod przedmiotu	Teorie mediów, PG_00189697						
Kierunek studiów	Zarządzanie instytucjami artystycznymi (P)						
Data rozpoczęcia studiów	październik 2026 r.	Rok akademicki realizacji przedmiotu			2026/2027		
Poziom kształcenia	I stopnia - licencjackie	Grupa zajęć			Grupa zajęć obowiązkowych z zakresu kierunku studiów Grupa zajęć z obszarów nauk humanistycznych lub nauk społecznych Grupa zajęć powiązanych z praktycznym przygotowaniem zawodowym - profil praktyczny		
Forma studiów	stacjonarne	Sposób realizacji			na uczelni		
Rok studiów	1	Język wykładowy			polski		
Semestr studiów	1	Liczba punktów ECTS			4.0		
Profil kształcenia	praktyczny	Forma zaliczenia			egzamin		
Jednostka prowadząca	Rektor -> Wydział Filologiczny -> Instytut Anglistyki i Amerykanistyki -> Zakład Badań nad Sztukami Scenicznymi						
Imię i nazwisko wykładowcy (wykładowców)	Odpowiedzialny za przedmiot		dr hab. Paweł Sitkiewicz				
	Prowadzący zajęcia z przedmiotu						
Formy zajęć	Forma zajęć	Wykład	Ćwiczenia	Laboratorium	Projekt	Seminarium	RAZEM
	Liczba godzin zajęć	30.0	0.0	0.0	0.0	0.0	30
	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	30		2.0		68.0	100
Cel przedmiotu	Celem zajęć jest zapoznanie studentów z podstawowymi teoriami mediów i komunikacji, uwarunkowaniami mediów (społecznymi, gospodarczymi, politycznymi) oraz systemami medialnymi.						

Efekty uczenia się przedmiotu	Efekt kierunkowy	Efekt z przedmiotu	Sposób weryfikacji i oceny efektu
	[ZIAL3_K06] Jest gotowa do uczestnictwa w życiu artystycznym i kulturalnym jako odbiorca, menedżer i artysta, korzystając z różnych jego form; ma świadomość znaczenia dziedzictwa kulturowego regionu, kraju i Europy oraz własnej odpowiedzialności za jego zachowanie.	Jest gotów do uczestnictwa w życiu artystycznym i kulturalnym jako odbiorca, menedżer i artysta, korzystając z różnych jego form; ma świadomość znaczenia dziedzictwa kulturowego regionu, kraju i Europy, ze szczególnym uwzględnieniem mediów oraz sztuki, oraz własnej odpowiedzialności za jego zachowanie.	[SK1] wypowiedź ustna/rozmowa/diskusja
	[ZIAL3_K01] Jest gotowa do krytycznej oceny posiadanej wiedzy i umiejętności; rozumie potrzebę ciągłego dokształcania się i rozwoju zawodowego w działalności menedżerskiej i/lub artystycznej.	Jest gotów do krytycznej oceny posiadanej wiedzy i umiejętności, szczególnie z zakresu teorii mediów; rozumie potrzebę ciągłego dokształcania się i rozwoju zawodowego w działalności menedżerskiej.	[SK1] wypowiedź ustna/rozmowa/diskusja
	[ZIAL3_W01] Zna w zaawansowanym stopniu podstawową wiedzę ogólną z zakresu nauk o sztuce, nauk o zarządzaniu i jakości, literaturoznawstwa oraz nauk pomocniczych i pokrewnych.	Zna w zaawansowanym stopniu podstawową wiedzę ogólną z zakresu teorii mediów.	[SW4] test/egzamin - ustny lub pisemny [SW1] wypowiedź ustna/rozmowa/diskusja
	[ZIAL3_W03] Ma wiedzę szczegółową dotyczącą wybranych zagadnień z zakresu nauk o sztuce, nauk o zarządzaniu i jakości, literaturoznawstwa oraz nauk pomocniczych i pokrewnych, ukierunkowaną na zastosowania praktyczne w działalności menedżerskiej i/lub artystycznej.	Ma wiedzę szczegółową dotyczącą wybranych zagadnień z zakresu teorii mediów, ukierunkowaną na zastosowania praktyczne w działalności menedżerskiej.	[SW4] test/egzamin - ustny lub pisemny [SW1] wypowiedź ustna/rozmowa/diskusja
	[ZIAL3_U04] Potrafi brać udział w debacie dotyczącej sztuki, literatury i zarządzania instytucjami artystycznymi: przedstawiać i oceniać różne stanowiska oraz dyskutować o nich.	Potrafi brać udział w debacie dotyczącej mediów oraz sztuki: przedstawiać i oceniać różne stanowiska oraz dyskutować o nich.	[SU1] wypowiedź ustna/rozmowa/diskusja
	[ZIAL3_U03] Potrafi komunikować się z użyciem specjalistycznej terminologii z zakresu nauk o sztuce, nauk o zarządzaniu i jakości, literaturoznawstwa oraz nauk pomocniczych i pokrewnych.	Potrafi komunikować się z użyciem specjalistycznej terminologii z zakresu teorii mediów.	[SU1] wypowiedź ustna/rozmowa/diskusja
	[ZIAL3_W02] Zna w zaawansowanym stopniu podstawowe teorie i metodologie oraz terminologię z zakresu nauk o sztuce, nauk o zarządzaniu i jakości, literaturoznawstwa oraz nauk pomocniczych i pokrewnych.	Zna w zaawansowanym stopniu podstawowe teorie i metodologie oraz terminologię z zakresu teorii mediów.	[SW4] test/egzamin - ustny lub pisemny [SW1] wypowiedź ustna/rozmowa/diskusja
Treści przedmiotu	Teoria mediów i komunikowania w kontekście nauk społecznych i humanistycznych. Teoria mediów w Polsce. Teoria mediów na świecie. Metodologia badań medioznawczych. Stare i nowe media. Media masowe i powszechne. Gatunki medialne. Doktryny medialne i systemy medialne w Polsce i na świecie. Komunikacja medialna: główne koncepcje. Konwergencja mediów: główne koncepcje. Komunikowanie masowe i globalne a kultura. Język nowych mediów. Społeczne i polityczne uwarunkowania mediów w świetle wybranych teorii medioznawczych. Media a rozwój społeczno-gospodarczy i kulturowy. Oddziaływanie mediów. Cele edukacji medialnej. Ideologia w mediach: filmy propagandowe, wiadomości telewizyjne. Nowe metafory medialne (np. społeczeństwo Sieci, społeczeństwo ekranów). Kultura partycypacji, interaktywność i interakcyjność nowych mediów, projekty społecznościowe, problem własności intelektualnej. Kampanie społeczne w mediach. Najważniejsi myśliciele medioznawstwa i teorii kultury masowej: W. Benjamin, T. Adorno, M. McLuhan, F. Casseti i R. Odin, A. Toffler, H. Jenkins, J. Baudrillard.		
Wymagania wstępne i dodatkowe			
Sposoby i kryteria oceniania osiągniętych efektów uczenia się	Sposób oceniania (składowe)	Próg zaliczeniowy	Składowa oceny końcowej
	czynny udział w zajęciach	51.0%	30.0%
	egzamin	51.0%	70.0%

Zalecana lista lektur	Podstawowa lista lektur	<p>W. Benjamin, <i>Dzieło sztuki w epoce możliwości jego technicznej reprodukcji</i>, [w:] <i>Estetyka i film</i>, pod red. A. Helman, Warszawa 1972; lub w tegoż, <i>Anioł historii. Eseje, szkice, fragmenty</i>, Poznań 1996.</p> <p>T. Adorno, <i>Podsumowanie rozważań na temat przemysłu kulturowego</i>, [w:] tegoż, <i>Sztuka i sztuki. Wybór esejów</i>, przeł. Krzemień-Ojak, Warszawa 1990.</p> <p>M. McLuhan, <i>Medium jest przekazem i Przekazniki zimne i gorące</i>, [w:] tegoż, <i>Zrozumieć media</i>, przeł. N. Szczucka, Warszawa 2004; lub z Wyboru tekstów.</p> <p>A. Toffler, <i>Trzecia Fala</i>, przeł. E. Woydyłło, wyd. 2 [i nast.], Warszawa 1997, rozdział: Odmasowienie środków przekazu.</p> <p>F. Casetti, R. Odin, <i>Od paleo- do neo-telewizji. W perspektywie semiopragmatyki</i>, przeł. I. Ostaszewska [w:] <i>Po kinie?... Audiowizualność w epoce przekazników elektronicznych</i>, wybór, wprowadzenie i opracowanie A. Gwóźdź, Kraków 1994.</p> <p>J. Baudrillard, <i>Precesja symulaków</i>, w: tegoż, <i>Symulakry i symulacja</i>, przeł. S. Królak, Warszawa 2005.</p> <p>H. Jenkins, <i>Kultura konwergencji. Zderzenie starych i nowych mediów</i>, przeł. M. Bernatowicz, M. Filiciak, Warszawa 2007, Wstęp, s. 7-28.</p> <p>A. Keen, <i>Kult amatora. Jak internet niszczy kulturę</i>, Warszawa 2007, rozdz. 2 i 3.</p> <p>M. Filiciak, <i>Media. Wersja beta. Film i telewizja w czasach gier komputerowych i Internetu</i>, Gdańsk 2013; albo M. Filiciak, <i>Nowe media i gry komputerowe</i>, [w:] tegoż, <i>Wirtualny plac zabaw. Gry sieciowe i przemiany kultury współczesnej</i>, Warszawa 2006.</p> <p>L. Manovich, <i>Język nowych mediów</i>, Warszawa 2006 (fragmenty).</p> <p>A. Nacher, <i>Media lokacyjne. Ukryte życie obrazów</i>, Kraków 2016, rodz. 1.</p> <p>P. Levinson, <i>Nowe nowe media</i>, przeł. M. Zawadzka, Kraków 2010, wstęp.</p>
	Uzupełniająca lista lektur	Brak
	Adresy eZasobów	
Przykładowe zagadnienia/ przykładowe pytania/ realizowane zadania	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ewolucja mediów, kultura konwergencji. 2. Każde medium rodzi się dwa razy. 3. Medium jest przekazem. 4. Media zimne i gorące. 5. Sztuka w epoce mechanicznej reprodukcji oraz w kulturze Web 2.0. 6. Pejzaż medialny XX i XXI wieku: od fotografii, kina i radia po gry wideo i sztukę VR. 7. Symulakry i symulacja w kulturze mediów społecznościowych. 	
Praktyki zawodowe w ramach przedmiotu	Nie dotyczy	

Dokument wygenerowany elektronicznie. Nie wymaga pieczęci ani podpisu.