Uniwersytet Gdański

Karta przedmiotu

Nazwa i kod przedmiotu	Bajka, rozrywka czy biznes? Współczesne kino animowane głównego nurtu, PG_00205971		
Kierunek studiów	Wiedza o filmie i kulturze audiowizualnej (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 fakultatywnych
Forma studiów	stacjonarne	Sposób realizacji	na uczelni
Rok studiów	1	Język wykładowy	polski
Semestr studiów	1	Liczba punktów ECTS	2.0
Profil kształcenia	praktyczny	Forma zaliczenia	zaliczenie
Jednostka prowadząca			
Imię i nazwisko wykładowcy (wykładowców)	Odpowiedzialny za przedmiot	Gabriela Jędrusik	
	Prowadzący zajęcia z przedmiotu	Gabriela Jędrusik	

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	18.0	50

Cel przedmiotu

Celem przedmiotu jest zapoznanie studentów ze specyfiką współczesnego kina animowanego głównego nurtu, ze szczególnym uwzględnieniem jego przemian estetycznych i tematycznych, uwarunkowań produkcyjnych i dystrybucyjnych (kino i VOD) oraz relacji między wymiarem artystycznym a komercyjnym.

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.	Student zna najważniejsze kierunki rozwoju współczesnego kina animowanego głównego nurtu oraz rozumie jego związki z przemianami technologicznymi, kulturowymi i ekonomicznymi.	[SW2] prezentacja/projekt/referat/ raport
[WOFKAL3_U06] Potrafi wyszukiwać, analizować, krytycznie oceniać i selekcjonować informacje z wykorzystaniem źródeł mówionych i pisanych.	Student potrafi wyszukiwać, analizować i krytycznie oceniać informacje dotyczące współczesnego kina animowanego, korzystając z różnorodnych źródeł.	[SU1] wypowiedź ustna/rozmowa/ dyskusja [SU2] prezentacja/projekt/referat/ raport
[WOFKAL3_U01] Potrafi wyszukiwać, analizować, oceniać, selekcjonować i użytkować informacje przy zastosowaniu nowoczesnych technologii oraz zgodnie ze wskazówkami opiekuna/wykładowcy.	Student potrafi wykorzystywać dostępne źródła cyfrowe i narzędzia internetowe do wyszukiwania oraz selekcjonowania informacji na temat współczesnej animacji filmowej.	[SU1] wypowiedź ustna/rozmowa/ dyskusja [SU2] prezentacja/projekt/referat/ raport
[WOFKAL3_K09] Ma świadomość odpowiedzialności za zachowanie dziedzictwa kulturowego (zwłaszcza filmowego) regionu, kraju i Europy.	Student dostrzega znaczenie kina animowanego jako elementu dziedzictwa kulturowego oraz rozumie potrzebę jego zachowania i popularyzowania.	[SK1] wypowiedź ustna/rozmowa/ dyskusja [SK2] prezentacja/projekt/referat/ raport

Treści przedmiotu	• Rynek pełnometrażowej animacji głównego nurtu w latach 1989-2024, • Przemiany estetyczne, technologiczne i ideologiczne oraz komercjalizacja pełnometrażowej animacji • hollywoodzkiej, • Film animowany jako produkt przemysłowy i korporacyjny, o ogromnym zasięgu kulturowym i • komercyjnym, • Kluczowi gracze na rynku animacji (m.in. Disney, Pixar, DreamWorks, Illumination, Laika, Netflix • Animation) • Kultura i praktyki produkcyjne, struktura pracy i pipeline, modele funkcjonowania i strategie rynkowe • charakterystyczne dla kluczowych graczy specjalizujących się w produkcji mainstreamowej animacji • pełnometrażowej, • Film animowany jako narzędzie hegemonii kulturowej oraz nośnik wartości i norm społecznych, • Streaming i przemiany rynku animacji (Nowa Fala Animacji).
Wymagania wstępne i dodatkowe	

Sposoby i kryteria oceniania osiąganych efektów uczenia się

Sposób oceniania (składowe)	Próg zaliczeniowy	Składowa oceny końcowej
aktywny udział w zajęciach	80.0%	20.0%
kolokwium zaliczeniowe (pisemne lub ustne) lub prezentacja	51.0%	80.0%

Zalecana lista lektur

Podstawowa lista lektur	Brown Noel, Contemporary Hollywood Animation. Style, Storytelling, Culture and Ideology Since the 1990, Edinburgh University Press, Edynburg 2021. Sitkiewicz Paweł, Animacja i Kino Nowej Przygody, [w:] Szyłak Jerzy et al., Kino Nowej Przygody, Wydawnictwo słowo/obraz terytoria, Gdańsk 2011, s. 63-77. Sitkiewicz Paweł, Między tradycją i Nowym Hollywood. Ewolucja pełnometrażowej animacji dla dzieci, [w:] Sztuka dla dziecka. Tradycja we współczesności, red. Grzegorz Leszczyński, Hanna Gawrońska, Centrum Sztuki Dziecka w Poznaniu, Poznań 2011, s. 197-209. Wojnach Andrzej, Film animowany. Sztuka czy biznes?, Wydawnictwo Wojciech Marzec, Warszawa 2017.
Uzupełniająca lista lektur	Hooks Ed, Craft Notes for Animators. A Perspective on a 21st. Century Career, Routledge, Nowy Jork 2017. Larsen Darl, Moving Pictures. A History of American Animation from Gertie to Pixar and Beyond, Rowman & Littlefield, Lanham-Boulder-New York-London 2024. Wells Paul, Computer Animation: Margins to Mainstream, [w:] The Wiley-Blackwell History of American Film, red. C. Lucia, R. Grundmann, S. Art, Blackwell Publishing, t. 1-4, s. 1-24. Wells Paul, The Fundamentals of Animation, AVA Publishing, Lozanna 2006.
Adresy eZasobów	

Przykładowe zagadnienia/ przykładowe pytania/ realizowane zadania

1. Jak zmieniał się rynek pełnometrażowej animacji hollywoodzkiej w latach 1989–2024?
2. Jakie strategie produkcyjne i komercyjne stosują najważniejsze studia animacji?
3. W jaki sposób współczesne filmy animowane odzwierciedlają i kształtują wartości społeczne oraz ideologie?
4. Jak rozwój platform streamingowych wpływa na produkcję, dystrybucję i estetykę filmów animowanych?

Praktyki zawodowe w ramach przedmiotu

Nie dotyczy