



## Program studiów

<b>Wydział:</b>	Wydział Zarządzania i Komunikacji Społecznej
<b>Kierunek:</b>	filmoznawstwo i wiedza o nowych mediach
<b>Poziom kształcenia:</b>	drugiego stopnia
<b>Forma kształcenia:</b>	studia stacjonarne
<b>Rok akademicki:</b>	2019/20

## **Spis treści**

Charakterystyka kierunku	3
Nauka, badania, infrastruktura	6
Program	7
Efekty uczenia się	9
Plany studiów	12
Sylabusy	16

# Charakterystyka kierunku

## Informacje podstawowe

Nazwa wydziału:	Wydział Zarządzania i Komunikacji Społecznej
Nazwa kierunku:	filmoznawstwo i wiedza o nowych mediach
Poziom:	drugiego stopnia
Profil:	ogólnoakademicki
Forma:	studia stacjonarne
Język studiów:	polski

## Przyporządkowanie kierunku do dziedzin oraz dyscyplin, do których odnoszą się efekty uczenia się

Nauki o sztuce	72,0%
Nauki o kulturze i religii	17,0%
Nauki socjologiczne	3,0%
Językoznawstwo	2,5%
Literaturoznawstwo	2,5%
Filozofia	2,5%

## Charakterystyka kierunku, koncepcja i cele kształcenia

### Charakterystyka kierunku

Standardy kształcenia dla kierunku Filmoznawstwo i wiedza o nowych mediach stanowią odrębną i oryginalną formę kształcenia na studiach stacjonarnych II stopnia. Tak zaprojektowany program studiów nie jest możliwy do zrealizowania na żadnym z istniejących obecnie kierunków studiów. Wiedza o filmie i nowych mediach usytuowana została na rozległym tle nauk humanistycznych. Standardy kształcenia zawierają treści z zakresu nauk o sztuce (teatr, muzyka, fotografia, historia sztuki), kulturoznawstwa, literaturoznawstwa, filozofii czy historii. W standardach kształcenia centralne są treści dotyczące wiedzy o filmie i mediach, które nie pojawiają się w programie żadnego innego kierunku, są zupełnie pomijane lub marginalizowane.

### Koncepcja kształcenia

Koncepcja kształcenia na kierunku filmoznawstwo i wiedza o nowych mediach zgodna jest ze Strategią Rozwoju UJ na lata 2014-2020. Koncepcja kształcenia zaprojektowana została w taki sposób, by studenci realizujący przedmioty filmoznawcze i medioznawcze uzyskali szeroki kontekst ogólnokulturowy, społeczny i historyczny umożliwiający pogłębioną analizę zjawisk z zakresu sztuki i kultury. Rozległa wiedza o historii i teorii filmu, o wzajemnych związkach między kulturą audiowizualną a technologiami medialnymi, usytuowana została w kontekście nauk humanistycznych. Konteksty kulturowe, historyczne, społeczne, a także inspiracje filozoficzne, estetyczne i antropologiczne służą za metodologiczne zaplecze do analizy zjawisk z obszaru filmu i nowych mediów.

## Cele kształcenia

dostarczenie uporządkowanej, pogłębionej a zarazem szczegółowej wiedzy o kulturze audiowizualnej oraz dziedzinach kultury artystycznej – kinowej i medialnej, związanych z nimi teoriami oraz metodologiami badań konkretnych praktyk twórczych, komunikacyjnych i społecznych w kontekście uwarunkowań kulturowych, społecznych, technologicznych i medialnych

dostarczenie uporządkowanej, pogłębionej a zarazem szczegółowej wiedzy faktograficznej oraz teoretycznej z zakresu filmoznawstwa oraz medioznawstwa, obejmującej znajomość kina polskiego i powszechnego, historii myśli filmowej, mediów audiowizualnych oraz ich historycznego rozwoju, dominujących tendencji i nurtów

dostarczenie uporządkowanej, pogłębionej a zarazem szczegółowej wiedzy na temat metodologii badania praktyk kulturowych realizowanych na obszarze kina oraz mediów audiowizualnych; analizowania i interpretowania tekstów filmowych oraz medialnych, z uwzględnieniem specyfiki ich warsztatu i sytuacji komunikacyjnej, a także kontekstu historycznego, społecznego i kulturowego

dostarczenie wiedzy teoretycznej oraz praktycznej na temat dramaturgii i kompozycji filmu, budowy i sposobów projektowania gier wideo oraz struktury i sposobów funkcjonowania mediów audiowizualnych

nabycie przez studenta umiejętności przeprowadzania samodzielnych analiz tekstów kultury i ich uwarunkowań

nabycie zaawansowanych umiejętności korzystania z naukowych zasobów i źródeł informacji (multimedialnych), analitycznej i krytycznej lektury oraz opracowywania materiałów źródłowych polsko- i obcojęzycznych z zakresu filmoznawstwa i medioznawstwa oraz szeroko rozumianej humanistyki

nabycie umiejętności formułowania przez studenta własnego dyskursu naukowego, z uwzględnieniem samodzielnego formułowania tez badawczych i przeprowadzenia argumentacji oraz przygotowania wypowiedzi pisemnej bądź ustnej, zawierającej syntetyczne podsumowania i wnioski

nabycie umiejętności prowadzenia badań o charakterze interdyscyplinarnym, wykorzystujących zróżnicowane kanały i techniki informacyjne, nowatorskie metodologie oraz modele analityczne

nabycie umiejętności interpretacji zjawisk kultury audiowizualnej z perspektywy kulturoznawczej, technologicznej, filmoznawczej i medialnej

nabycie umiejętności praktycznych związanych z przygotowaniem scenariusza filmowego, projektu realizacji filmowej i telewizyjnej, game design documents

nabycie kompetencji społecznych związanych ze świadomością dynamiki i ciągłości procesu edukacyjnego, konieczności jego samodzielnego kontynuowania według świadomie sformułowanych celów, za pomocą metod pracy indywidualnej i zbiorowej; świadomość kontekstualnego osadzenia zdobywanej wiedzy i umiejętności w bieżącym życiu naukowym – w odniesieniu do jego osiągnięć i wyzwań, a także w zjawiskach społeczno-kulturowych i procesach związanych z rozwojem cywilizacji

nabycie kompetencji na poziomie świadomego i aktywnego uczestnictwa w życiu akademickim i w życiu naukowym, wykraczającym poza struktury wyższych uczelni, na poziomie lokalnym i międzynarodowym

## Potrzeby społeczno-gospodarcze

### Wskazanie potrzeb społeczno-gospodarczych utworzenia kierunku

Wobec wzrostu znaczenia audiowizualnych tekstów kultury w domenie życia społecznego, politycznego i ekonomicznego proponowana koncepcja kształcenia zapewni specjalistów, którzy będą w stanie oceniać, analizować i kreować teksty kultury i sztuki zarówno w sferze filmu, jak i nowych mediów. Kompetencje te realizowane będą mogły być w takich sektorach jak: instytucje kultury i sztuki (studia filmowe, stacje telewizyjne, festiwale filmowe, redakcje czasopism i portali internetowych, w tym krytyka filmowa i telewizyjna), firmy public relations, agencje reklamowe i firmy eventowe, instytucja związane z produkcją i dystrybucją filmów, instytucje upowszechniania wiedzy i edukacji audiowizualnej.

### Wskazanie zgodności efektów uczenia się z potrzebami społeczno-gospodarczymi

Ukierunkowanie programu studiów na zrozumienie, zdolność analizy i świadomość uwarunkowań artystycznych, społecznych i kulturowych audiowizualnych tekstów kultury, a także uwarunkowania prawne związane z pracą w domenie kultury i sztuki odpowiadają na wzrostu znaczenia audiowizualnych tekstów kultury w domenie życia społecznego, politycznego i

ekonomicznego oraz zapotrzebowanie na specjalistów w tym zakresie. Studia przygotowują do pracy związanej z kulturą audiowizualną w jej różnorodnych formach (film, telewizja, nowe media, kultura konwergencji).

# Nauka, badania, infrastruktura

## Główne kierunki badań naukowych w jednostce

Badania naukowe prowadzone przez pracowników grupują się wokół czterech podstawowych tematów, wyznaczanych przez podział Instytutu na cztery zespoły: Katedrę Historii Filmu, Katedrę Historii Filmu Polskiego, Katedrę Mediów Audiowizualnych oraz Zakład Teorii i Antropologii Filmu. W obrębie każdego z tych tematów Instytut ma znaczące osiągnięcia, widoczne zarówno w opublikowanych pracach naukowych, w opracowywanych aktualnie projektach, jak w kształceniu młodej kadry. W Instytucie prowadzone są wieloletnie, finansowane ze źródeł zewnętrznych projekty badawcze. Są to między innymi: całościowa reinterpretacja historii kina, których efektem jest seria publikacyjna Historia kina; Kultura miejska - węzły i przepływy finansowany przez Ministerstwo Kultury i Dziedzictwa; projekty finansowane przez Narodowe Centrum Nauki m.in.: Telefon, kino i cyborgi. Relacje rozwoju technologii i społeczności niesłyszących w XX i XXI wieku, Estetyka obrazowania post-cyfrowego. Między nowym materializmem a filozofią zorientowaną na przedmiot, Poetyka kina queer, Gra jako obiekt oporny. Relacja gracza z grą wideo w perspektywie posthumanistycznej; czy Pionierki z kamerą. Kobiety w kinie i fotografii w Galicji 1896-1945 we współpracy z Muzeum Historii Fotografii w Krakowie.

## Związek badań naukowych z dydaktyką

Główne kierunki badań prowadzonych w jednostce to: historia kina światowego, historia kina polskiego, historia mediów i techniki oraz analiza współczesnych tendencji kultury i sztuki. Korespondują one z programem studiów, w którym nacisk położony jest na kwestie związane z historią i teorią kina światowego oraz polskiego, historią i analizą mediów oraz współczesnych zjawisk w domenie sztuki i kultury. Współpraca badaczy z instytucjami kultury i sztuki oraz zaangażowanie w organizację festiwalu filmowych czy prowadzenie czasopism („Przegląd Kulturoznawczy”, „Ekran”) pozwala zaproponować studentom coś więcej niż wyłącznie teoretyczne rozważania i analizy.

## Opis infrastruktury niezbędnej do prowadzenia kształcenia

Jednostka dysponuje salami wykładowymi, ćwiczeniowymi, salą seminaryjno-konferencyjną, a także wyposażoną w piętnaście stanowisk komputerowych pracownią. Wszystkie pomieszczenia dydaktyczne wyposażone są w rzutniki, ekrany i komputery z dostępem do Internetu oraz odtwarzacze VHS/DVD. Do dyspozycji studentów pozostaje także Biblioteka Wydziału zaopatrywana na bieżąco w literaturę o tematyce filmoznawczej i medioznawczej.

# Program

## Podstawowe informacje

Klasyfikacja ISCED:	0215
Liczba semestrów:	4
Tytuł zawodowy nadawany absolwentom:	magister

### Opis realizacji programu:

Program studiów obejmuje dwa typy przedmiotów: obowiązkowe, zaliczane przez wszystkich studentów oraz kursy fakultatywne, które studenci mogą dowolnie wybierać w zakresie, który pozwoli im uzyskać 60 punktów ECTS w ramach każdego roku akademickiego. Studenci przedmioty fakultatywne wybierają wedle własnych zainteresowań w ramach dwóch ścieżek tematycznych: filmoznawczej i medioznawczej. Ich wybór determinuje selekcję seminarium magisterskiego ukierunkowanego na wiedzę o mediach lub o filmie.

## Liczba punktów ECTS

konieczna do ukończenia studiów	120
w ramach zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia	108
którą student musi uzyskać w ramach zajęć z zakresu nauki języków obcych	4
którą student musi uzyskać w ramach modułów realizowanych w formie fakultatywnej	44/52
którą student musi uzyskać w ramach praktyk zawodowych	
którą student musi uzyskać w ramach zajęć z dziedziny nauk humanistycznych lub nauk społecznych	5

## Liczba godzin zajęć

Łączna liczba godzin zajęć: 1079/1125

## Praktyki zawodowe

### Wymiar, zasady i forma odbywania praktyk zawodowych

Brak praktyk zawodowych.

## Ukończenie studiów

## **Wymogi związane z ukończeniem studiów (praca dyplomowa/egzamin dyplomowy/inne)**

Złożenie pracy dyplomowej oraz zdanie egzaminu dyplomowego.



## Efekty uczenia się

### Wiedza

Kod	Nazwa	PRK
<b>FWN_K2_W01</b>	Absolwent zna i rozumie specyfikę przedmiotową filmoznawstwa i wiedzy o nowych mediach jako szczególnych specjalności w dziedzinie nauk humanistycznych; wie, że stosują one metodologie i sposoby rozumowania przyjęte w starszych i rozleglejszych specjalnościach, takich jak filozofia, historia i literaturoznawstwo, z których specyfiką również się zapoznaje	P7U_W, P7S_WG
<b>FWN_K2_W02</b>	Absolwent zna i rozumie na poziomie rozszerzonym terminologię stosowaną we współczesnym filmoznawstwie i wiedzy o nowych mediach, a także szerzej - w naukach humanistycznych; w szczególności zna podstawowe pojęcia z zakresu filozofii, historii, kulturoznawstwa, literaturoznawstwa i nauk o sztuce	P7U_W, P7S_WG
<b>FWN_K2_W03</b>	Absolwent zna i rozumie terminologię opisu kultury audiowizualnej w zmieniającym się technologicznie środowisku	P7U_W
<b>FWN_K2_W04</b>	Absolwent zna i rozumie /posiada wiedzę o metodologicznych uwarunkowaniach badań nad kulturą audiowizualną w kontekście kanonów metodologicznych nauk humanistycznych	P7U_W, P7S_WG
<b>FWN_K2_W05</b>	Absolwent zna i rozumie współczesne metodologie stosowane w historii i teorii filmu, w medioznawstwie, w badaniach kultury popularnej oraz w badaniach relacji między kulturą a technologiami medialnymi	P7U_W, P7S_WG
<b>FWN_K2_W06</b>	Absolwent zna i rozumie /ma uporządkowaną, pogłębioną, a zarazem szczegółową wiedzę z zakresu dziejów kina światowego i polskiego; zna i rozpoznaje najważniejsze filmy fabularne, dokumentalne i animowane z wszystkich okresów dziejów kina; zna podstawowe nurty i trendy z dziejów kinematografii oraz główne zjawiska z zakresu kultury filmowej	P7U_W, P7S_WG
<b>FWN_K2_W07</b>	Absolwent zna i rozumie zna aparaturę pojęciową współczesnej teorii filmu oraz zasady dramaturgicznej kompozycji filmu	P7U_W
<b>FWN_K2_W08</b>	Absolwent zna i rozumie /ma uporządkowaną, pogłębioną, a zarazem szczegółową wiedzę z zakresu dawnych i nowych tendencji w kulturze audiowizualnej oraz z zakresu ludologii; zna historię i współczesność gier wideo	P7U_W
<b>FWN_K2_W09</b>	Absolwent zna i rozumie wzajemne związki między zjawiskami kina i nowych mediów a całością kultury oraz umieszcza analizowane zjawiska we właściwych im kontekstach historycznych, społecznych i kulturowych	P7U_W, P7S_WG
<b>FWN_K2_W10</b>	Absolwent zna i rozumie /ma szczegółową i pogłębioną wiedzę o współczesnych dokonaniach i szkołach badawczych w zakresie historii kina światowego i polskiego oraz historii mediów audiowizualnych, w zakresie teorii filmu i nowych mediów oraz ludologii	P7U_W
<b>FWN_K2_W11</b>	Absolwent zna i rozumie specyfikę podejścia analitycznego i interpretacyjnego wobec filmu oraz zna najważniejsze metody i konteksty analizy i interpretacji dzieła filmowego	P7U_W
<b>FWN_K2_W12</b>	Absolwent zna i rozumie literaturę z zakresu wiedzy o nowych mediach i game studies oraz potrafi wykorzystać jej propozycje teoretyczne w praktyce analityczno-interpretacyjnej	P7U_W, P7S_WG
<b>FWN_K2_W13</b>	Absolwent zna i rozumie terminologię związaną z realizacją utworów filmowych i telewizyjnych, a także podstawowe pojęcia z obszaru reklamy i teorii krytycznej	P7U_W
<b>FWN_K2_W14</b>	Absolwent zna i rozumie zasady projektowania gier wideo; rozpoznaje pogłębione kulturowo konteksty gier i ich miejsce wśród innych mediów audiowizualnych	P7U_W

Kod	Nazwa	PRK
<b>FWN_K2_W15</b>	Absolwent zna i rozumie /ma rozszerzoną i pogłębioną wiedzę na temat regulacji prawnych dotyczących własności intelektualnej oraz zna przepisy odnoszące się do praw autorskich twórców dzieł audiowizualnych	P7S_WG, P7S_WK
<b>FWN_K2_W16</b>	Absolwent zna i rozumie najważniejsze zjawiska we współczesnej sztuce i kulturze światowej i polskiej; ma orientację w działających instytucjach kultury i we współczesnym życiu kulturalnym; zna i rozumie specyfikę tekstów elektronicznych	P7U_W, P7S_WG

## Umiejętności

Kod	Nazwa	PRK
<b>FWN_K2_U01</b>	Absolwent potrafi samodzielnie zdobywać i poszerzać wiedzę z obszaru filmoznawstwa i medioznawstwa oraz dyscyplin pokrewnych; potrafi samodzielnie wyszukiwać niezbędne informacje związane bezpośrednio z pracą dyplomową	P7U_U, P7S_UU
<b>FWN_K2_U02</b>	Absolwent potrafi przyswajając sobie treści publikacji naukowych związanych z jego zadaniem badawczym z obszaru filmoznawstwa i medioznawstwa oraz wykorzystać je we własnym wywodzie	P7U_U, P7S_UU
<b>FWN_K2_U03</b>	Absolwent potrafi formułować własny dyskurs naukowy, samodzielny i zdający sprawę z jego poglądów, a zarazem uwzględniający aktualne osiągnięcia badawcze w obszarze filmoznawstwa i medioznawstwa; zarazem potrafi połączyć tę umiejętność z projektowaniem własnej kariery zawodowej	P7U_U, P7S_UW
<b>FWN_K2_U04</b>	Absolwent potrafi wykorzystywać konwencje i techniki charakterystyczne dla sztuki XX i XXI wieku do opisu wzajemnego przenikania się świata filmu i nowych mediów	P7U_U, P7S_UW
<b>FWN_K2_U05</b>	Absolwent potrafi wskazać główne inspiracje filozoficzne, estetyczne i antropologiczne obecne we współczesnej myśli filmoznawczej i medioznawczej	P7U_U
<b>FWN_K2_U06</b>	Absolwent potrafi /posiada pogłębione umiejętności badawcze obejmujące analizę i interpretację przekazów audiowizualnych w ich złożonych kontekstach kulturowych, społecznych i filozoficznych	P7U_U, P7S_UW
<b>FWN_K2_U07</b>	Absolwent potrafi rozpoznać głębokie związki między dziełami filmowymi i literackimi a otaczającymi je kontekstami, a także złożoność relacji między literaturą, filmem i nowymi mediami	P7U_U, P7S_UW, P7S_UU
<b>FWN_K2_U08</b>	Absolwent potrafi formułować i wyrażać własne sądy na temat analizowanych filmów i przekazów audiowizualnych, wykorzystując poglądy poznawanych autorów oraz dążąc do syntetycznych podsumowań	P7U_U, P7S_UW
<b>FWN_K2_U09</b>	Absolwent potrafi odróżnić nowatorstwo od naśladownictwa; ma umiejętność krytycznej oceny aktualnych tendencji w kinie oraz w dziedzinie nowych mediów	P7U_U, P7S_UW
<b>FWN_K2_U10</b>	Absolwent potrafi wykorzystywać różne kanały i techniki informacyjne do formułowania tez interpretacyjnych w języku polskim i angielskim	P7U_U, P7S_UW, P7S_UK
<b>FWN_K2_U11</b>	Absolwent potrafi przygotować i opracować rozprawy pisemne (pogłębione studia, recenzje) z obszaru filmoznawstwa i medioznawstwa	P7S_UW, P7S_UK
<b>FWN_K2_U12</b>	Absolwent potrafi przygotować i opracować wystąpienia ustne (prezentacje, prelekcje) z obszaru wiedzy o filmie i nowych mediach	P7S_UW, P7S_UK
<b>FWN_K2_U13</b>	Absolwent potrafi samodzielnie tłumaczyć z języka angielskiego na język polski średnio trudne teksty naukowe	P7S_UK
<b>FWN_K2_U14</b>	Absolwent potrafi samodzielnie przygotować scenariusz filmu, zna zasady realizacji etiudy filmowej oraz materiału telewizyjnego	P7U_U, P7S_UO
<b>FWN_K2_U15</b>	Absolwent potrafi samodzielnie i w zespole przygotowywać Game design document, analizuje i interpretuje złożone rozwiązania z zakresu projektowania gier	P7U_U, P7S_UW, P7S_UO

## Kompetencje społeczne

Kod	Nazwa	PRK
<b>FWN_K2_K01</b>	Absolwent jest gotów do /świadomy szybkości zmian cywilizacyjnych, powodujących konieczność stałego samokształcenia w obszarze refleksji nad kulturą audiowizualną	P7U_K, P7S_KR
<b>FWN_K2_K02</b>	Absolwent jest gotów do dalszego samodzielnego pogłębiania wiedzy w odniesieniu do dzieł filmowych, literackich, artystycznych oraz nowych mediów	P7S_KK, P7S_KR
<b>FWN_K2_K03</b>	Absolwent jest gotów do /świadomy celów i metod pracy zespołowej; potrafi zorganizować dyskusję merytoryczną na temat filmu i nowych mediów, uwzględniając różnorodność argumentów i ocen	P7U_K
<b>FWN_K2_K04</b>	Absolwent jest gotów do efektywnego organizowania swojej pracy badawczej oraz krytycznie ocenia stopień jej zaawansowania	P7U_K, P7S_KK
<b>FWN_K2_K05</b>	Absolwent jest gotów do /ma świadomość osiągnięć filmoznawstwa i wiedzy o nowych mediach, czując się przy tym uczestnikiem i kontynuatorem tych osiągnięć	P7S_KK, P7S_KO, P7S_KR
<b>FWN_K2_K06</b>	Absolwent jest gotów do oceniania możliwości wykorzystania gier w różnych dziedzinach życia społecznego	P7S_KK, P7S_KR
<b>FWN_K2_K07</b>	Absolwent jest gotów do formułowania oczekiwań tak wobec autorów, jak dystrybutorów filmowych oraz twórców nowych mediów, w duchu odpowiedzialności za dziedzictwo kulturowe Polski i Europy	P7U_K, P7S_KO
<b>FWN_K2_K08</b>	Absolwent jest gotów do /ma nawyk systematycznego uczestnictwa w bieżącym życiu kulturalnym - czyta książki i prasę, ogląda filmy i wystawy, słucha koncertów, kontaktuje się ze sztuką nowych mediów	P7S_KK, P7S_KR

# Plany studiów

## Semestr 1

Przedmiot	Liczba godzin	Punkty ECTS	Forma weryfikacji
Historia filmu polskiego po 1989	30	4,0	egzamin O
Metody badań nad kulturą popularną	30	5,0	egzamin O
Filozofia kultury	60	4,0	egzamin O
Literatura współczesna	60	4,0	egzamin O
Język angielski	60	4,0	egzamin O
Kurs BHK	4	-	zaliczenie O
Podstawy historii filmu	90	6,0	egzamin F
Główne tendencje kina dokumentalnego	60	6,0	egzamin F

### Ścieżka: filmoznawcza

Przedmiot	Liczba godzin	Punkty ECTS	Forma weryfikacji
Kierunki filmu współczesnego I	120	12,0	egzamin O
Interpretacja dzieła filmowego	30	3,0	egzamin F
Narracja filmowa	30	3,0	egzamin F
Krytyka filmowa	30	4,0	egzamin F

### Ścieżka: medioznawcza

Przedmiot	Liczba godzin	Punkty ECTS	Forma weryfikacji
Kierunki filmu współczesnego	60	8,0	egzamin O
Zagadnienia cyberdyskursywności	30	3,0	egzamin F
Teoria mediów elektronicznych	60	6,0	egzamin F
Historia i podstawy teorii gier	30	3,0	egzamin F

## Semestr 2

Przedmiot	Liczba godzin	Punkty ECTS	Forma weryfikacji
Filozofia kultury	60	4,0	egzamin O
Literatura współczesna	60	4,0	egzamin O
Seminarium magisterskie	90	28,0	zaliczenie O
Podstawy historii filmu	90	6,0	egzamin F

Przedmiot	Liczba godzin	Punkty ECTS	Forma weryfikacji	
Główne tendencje kina dokumentalnego	60	6,0	egzamin	F
Główne kierunki awangardy filmowej	30	3,0	egzamin	F

### Ścieżka: filmoznawcza

Przedmiot	Liczba godzin	Punkty ECTS	Forma weryfikacji	
Kierunki filmu współczesnego I	120	12,0	egzamin	O
Teoria filmu	60	5,0	egzamin	F

### Ścieżka: medioznawcza

Przedmiot	Liczba godzin	Punkty ECTS	Forma weryfikacji	
Kierunki filmu współczesnego	60	8,0	egzamin	O
Teoria mediów elektronicznych	60	6,0	egzamin	F
Ludologia	30	3,0	egzamin	F

## Semestr 3

Przedmiot	Liczba godzin	Punkty ECTS	Forma weryfikacji	
Język angielski	60	4,0	egzamin	O
Seminarium magisterskie	90	28,0	zaliczenie	O
Antropologia audiowizualności	30	3,0	egzamin	O
New Media Art 1	30	3,0	zaliczenie	O
Kurs z historii kina polskiego	30	3,0	egzamin	F
Historia filmu animowanego	30	3,0	zaliczenie	F
Przemiany współczesnej telewizji	30	3,0	egzamin	F
Warsztaty scenariuszowe	30	3,0	zaliczenie	F
Warsztaty filmowe i telewizyjne	60	5,0	zaliczenie	F

### Ścieżka: filmoznawcza

Przedmiot	Liczba godzin	Punkty ECTS	Forma weryfikacji	
Kierunki filmu współczesnego II	30	4,0	egzamin	O
Teoria filmu	60	5,0	egzamin	F

## Ścieżka: medioznawcza

Przedmiot	Liczba godzin	Punkty ECTS	Forma weryfikacji
Projektowanie gier wideo	30	3,0	zaliczenie F

## Semestr 4

Przedmiot	Liczba godzin	Punkty ECTS	Forma weryfikacji
Seminarium magisterskie	90	28,0	zaliczenie O
New Media Art 2	30	3,0	zaliczenie O
Ochrona własności intelektualnej	15	1,0	egzamin O
Warsztaty filmowe i telewizyjne	60	5,0	zaliczenie F
Produkcja i dystrybucja filmowa	15	2,0	zaliczenie F
Reklama audiowizualna	30	2,0	zaliczenie F

## Ścieżka: filmoznawcza

Przedmiot	Liczba godzin	Punkty ECTS	Forma weryfikacji
Teoria i historia gatunków filmowych	30	3,0	egzamin F
Adaptacje filmowe literatury	30	2,0	egzamin F

## Ścieżka: medioznawcza

Przedmiot	Liczba godzin	Punkty ECTS	Forma weryfikacji
Performatyka	30	3,0	egzamin F
Kultura konwergencji	30	2,0	zaliczenie F

O - obowiązkowy  
F - fakultatywny

# Sylabusy

<b>Nazwa przedmiotu</b> Kierunki filmu współczesnego I		
<b>Klasyfikacja ISCED</b> 0215 Muzyka i sztuki sceniczne	<b>Forma weryfikacji uzyskanych efektów uczenia się</b> egzamin	
<b>Kierunek studiów</b> filmoznawstwo i wiedza o nowych mediach	<b>Profil studiów</b> ogólnoakademicki	<b>Okres</b> Semestr 1, Semestr 2
<b>Ścieżka</b> filmoznawcza	<b>Języki wykładowe</b> Polski	<b>Obligatoryjność</b> obowiązkowy
<b>Sposób realizacji i godziny zajęć</b> wykład: 120		<b>Liczba punktów ECTS</b> 12
<b>Poziom kształcenia</b> drugiego stopnia	<b>Forma studiów</b> studia stacjonarne	<b>Dyscypliny</b> Nauki o sztuce
<b>Przedmiot powiązany z badaniami naukowymi</b> Tak		

### Cele kształcenia dla przedmiotu

C1	Zapoznanie studenta z kinem światowym z lat 1980-2010.
----	--

### Efekty uczenia się dla przedmiotu

Kod	Efekty w zakresie	Kierunkowe efekty uczenia się
<b>Wiedzy - Student zna i rozumie:</b>		
W1	Student zna i rozumie wybrane tendencje kina z lat 1980-2010.	FWN_K2_W01, FWN_K2_W02, FWN_K2_W05
<b>Umiejętności - Student potrafi:</b>		
U1	Student potrafi analizować, interpretować, osadzać w kontekstach i wartościować kino z lat 1980-2010.	FWN_K2_U01, FWN_K2_U02, FWN_K2_U03, FWN_K2_U04
<b>Kompetencji społecznych - Student jest gotów do:</b>		
K1	Student jest gotów do samodzielnego poznawania kina z lat 1980-2010..	FWN_K2_K01, FWN_K2_K02

### Treści programowe

Lp.	Treści programowe	Efekty uczenia się dla przedmiotu
1.	Światowe kino z lat 1980-2010.	W1, U1, K1



2.	Wybrane zjawiska i strategie autorskie w kinie amerykańskim ostatnich dekad XX wieku.	W1, U1
3.	Przełom cyfrowy w kinie światowym.	W1, K1

### Informacje rozszerzone

#### Metody nauczania:

wykład konwersatoryjny, wykład z prezentacją multimedialną

Rodzaj zajęć	Formy zaliczenia	Warunki zaliczenia przedmiotu
wykład	egzamin pisemny, egzamin ustny, projekt	obecność, aktywność, realizacja projektów częściowych, egzamin końcowy

### Bilans punktów ECTS

Rodzaje zajęć studenta	Średnia liczba godzin* przeznaczonych na zrealizowane rodzaje zajęć
wykład	120
przygotowanie projektu	40
przygotowanie do egzaminu	120
uczestnictwo w egzaminie	10
zbieranie informacji do zadanej pracy	70
<b>Łączny nakład pracy studenta</b>	<b>Liczba godzin</b> 360
<b>Liczba godzin kontaktowych</b>	<b>Liczba godzin</b> 120

\* godzina (lekcyjna) oznacza 45 minut

### Opis sposobu sprawdzenia osiągnięcia efektów uczenia się

Kod efektu uczenia się dla przedmiotu	Metoda sprawdzenia		
	egzamin pisemny	egzamin ustny	projekt
W1	x		
U1		x	
K1			x

<b>Nazwa przedmiotu</b> Interpretacja dzieła filmowego		
<b>Klasyfikacja ISCED</b> 0215 Muzyka i sztuki sceniczne	<b>Forma weryfikacji uzyskanych efektów uczenia się</b> egzamin	
<b>Kierunek studiów</b> filmoznawstwo i wiedza o nowych mediach	<b>Profil studiów</b> ogólnoakademicki	<b>Okres</b> Semestr 1
<b>Ścieżka</b> filmoznawcza	<b>Języki wykładowe</b> Polski	<b>Obligatoryjność</b> fakultatywny
<b>Sposób realizacji i godziny zajęć</b> konwersatorium: 30	<b>Liczba punktów ECTS</b> 3	
<b>Poziom kształcenia</b> drugiego stopnia	<b>Forma studiów</b> studia stacjonarne	<b>Dyscypliny</b> Nauki o sztuce
<b>Przedmiot powiązany z badaniami naukowymi</b> Tak		

### Cele kształcenia dla przedmiotu

C1	Wykształcenie umiejętności wnikliwej lektury filmów wychodzącej poza analizę strony formalnej i treściowej dzieła a polegającej na rozpoznaniu właściwych jego kontekstów interpretacyjnych
C2	Wykształcenie zdolności stawiania hipotez interpretacyjnych i ich weryfikacji w procesie dowodzenia zmierzającego do uchwycenia sensu dzieła
C3	Wykształcenie umiejętności doboru stosownych kontekstów badawczych, które pozwoliłyby na dokonanie estetycznej i intelektualnej syntezy interpretowanego dzieła

### Efekty uczenia się dla przedmiotu

Kod	Efekty w zakresie	Kierunkowe efekty uczenia się
<b>Wiedzy - Student zna i rozumie:</b>		
W1	student zna najważniejsze możliwe ukierunkowania interpretacji filmu powiązane z sugerowanymi przez film kontekstami	FWN_K2_W11
W2	student nabywa umiejętność samodzielnej interpretacji dzieł filmowych z uwzględnieniem kontekstów badawczych jakie one implikują	FWN_K2_W11
W3	student wykazuje zdolność korzystania z uprzednich ustaleń analitycznych i umiejętność doboru stosownych kontekstów badawczych, które pozwalają na dokonanie estetycznej i intelektualnej syntezy interpretowanego dzieła	FWN_K2_W11
<b>Umiejętności - Student potrafi:</b>		

U1	znaleźć właściwy klucz interpretacyjny dla wybranego dzieła filmowego	FWN_K2_U06
U2	rozpoznać i dokonać wyboru właściwych kontekstów umożliwiających sensowną i przekonującą interpretację filmu popartą logiczną argumentacją	FWN_K2_U06
U3	wykorzystać w interpretacji filmu inspiracje estetyczne - literackie, plastyczne, filozoficzne, religijne itp.	FWN_K2_U06
<b>Kompetencji społecznych - Student jest gotów do:</b>		
K1	samodzielnego przygotowania prac pisemnych (interpretacji dzieł filmowych pod kątem wybranego aspektu lub przyjętego kontekstu)	FWN_K2_K02

## Treści programowe

Lp.	Treści programowe	Efekty uczenia się dla przedmiotu
1.	Interpretacja filmu w kontekście pierwowzoru literackiego (względnie tradycji literackiej) - zagadnienie adaptacji	W1, W2, W3, U1, U2, U3, K1
2.	Interpretacja filmu pod kątem transponowania artystycznego świata malarza (stylistyki) na język filmu - film w kontekście innych sztuk (w tym przypadku plastyki)	W1, W2, W3, U1, U2, U3, K1
3.	Relacja film i filozofia - konteksty filozoficzne dzieła, myśliciel w tekście	W1, W2, W3, U1, U2, U3, K1
4.	Film w kontekście problematyki sacrum	W1, W2, W3, U1, U2, U3, K1
5.	Interpretacja w świetle teorii tekstu - przykłady tworzenia znaczenia	W1, W2, W3, U1, U2, U3, K1
6.	Modele i warianty interpretacji psychoanalitycznej	W1, W2, W3, U1, U2, U3, K1
7.	Interpretacja pod kątem wybranego/dominującego aspektu w dziele - np. Eros i Thanatos, ekspresja i retoryka ciała, przestrzeń symboliczna, reinterpretacje mitów, stereotypów kulturowych, wylansowanych koncepcji (np. l' amour fou) itd.	W1, W2, W3, U1, U2, U3, K1

## Informacje rozszerzone

### Metody nauczania:

wykład konwersatoryjny, wykład z prezentacją multimedialną, dyskusja, analiza przypadków, ćwiczenia przedmiotowe

Rodzaj zajęć	Formy zaliczenia	Warunki zaliczenia przedmiotu
konwersatorium	egzamin pisemny	Napisanie pracy końcowej - interpretacji wybranego filmu (z podanej listy) we właściwym dla niego kontekście

## Bilans punktów ECTS

Rodzaje zajęć studenta	Średnia liczba godzin* przeznaczonych na zrealizowane rodzaje zajęć
konwersatorium	30
zbieranie informacji do zadanej pracy	20

przeprowadzenie badań literaturowych	20
przygotowanie eseju	20
<b>Łączny nakład pracy studenta</b>	<b>Liczba godzin</b> 90
<b>Liczba godzin kontaktowych</b>	<b>Liczba godzin</b> 30

\* godzina (lekcyjna) oznacza 45 minut

### Opis sposobu sprawdzenia osiągnięcia efektów uczenia się

Kod efektu uczenia się dla przedmiotu	Metoda sprawdzenia
	egzamin pisemny
W1	x
W2	x
W3	x
U1	x
U2	x
U3	x
K1	x

<b>Nazwa przedmiotu</b> Narracja filmowa		
<b>Klasyfikacja ISCED</b> 0215 Muzyka i sztuki sceniczne	<b>Forma weryfikacji uzyskanych efektów uczenia się</b> egzamin	
<b>Kierunek studiów</b> filmoznawstwo i wiedza o nowych mediach	<b>Profil studiów</b> ogólnoakademicki	<b>Okres</b> Semestr 1
<b>Ścieżka</b> filmoznawcza	<b>Języki wykładowe</b> Polski	<b>Obligatoryjność</b> fakultatywny
<b>Sposób realizacji i godziny zajęć</b> konwersatorium: 30	<b>Liczba punktów ECTS</b> 3	
<b>Poziom kształcenia</b> drugiego stopnia	<b>Forma studiów</b> studia stacjonarne	<b>Dyscypliny</b> Nauki o sztuce
<b>Przedmiot powiązany z badaniami naukowymi</b> Tak		

### Cele kształcenia dla przedmiotu

C1	Przekazanie wiedzy z zakresu badań narratologicznych z zakresu literaturoznawstwa i filmoznawstwa.
C2	Zapoznanie studentek (i/lub studentów) z podstawowymi trybami narracji z perspektywy poetyki historycznej filmu.
C3	Kształtowanie umiejętności z zakresu analizy narracyjnej i dramaturgicznej dzieła filmowego.

### Efekty uczenia się dla przedmiotu

Kod	Efekty w zakresie	Kierunkowe efekty uczenia się
<b>Wiedzy - Student zna i rozumie:</b>		
W1	student(ka) zna aparaturę pojęciową z zakresu narratologii.	FWN_K2_W02, FWN_K2_W04, FWN_K2_W05
W2	student(ka) zna podstawowe metody analizy narracyjnej filmu.	FWN_K2_W01, FWN_K2_W02, FWN_K2_W04
W3	student(ka) zna podstawowe tryby narracji w historii filmu.	FWN_K2_W07, FWN_K2_W09, FWN_K2_W11
<b>Umiejętności - Student potrafi:</b>		
U1	student(ka) umie przeprowadzić analizę narracyjną filmu.	FWN_K2_U06, FWN_K2_U08
U2	student(ka) rozpoznaje i klasyfikuje różne formy narracji audiowizualnej.	FWN_K2_U06, FWN_K2_U07

U3	student(ka) potrafi wyjaśnić konstrukcję dramaturgiczną filmu fabularnego.	FWN_K2_U08, FWN_K2_U09, FWN_K2_U11
<b>Kompetencji społecznych - Student jest gotów do:</b>		
K1	student(ka) rozpoznaje kulturowe wzory nadawania sensu poprzez posługiwanie się strategiami narracyjnymi.	FWN_K2_K02, FWN_K2_K05
K2	student(ka) stosuje pogłębioną wiedzę na temat narracji i dramaturgii w samodzielnych analizach współczesnych filmów (i innych form przekazu audiowizualnego).	FWN_K2_K01, FWN_K2_K02, FWN_K2_K05

## Treści programowe

Lp.	Treści programowe	Efekty uczenia się dla przedmiotu
1.	Czym jest opowiadanie (przyczynowość i chronologia zdarzeń).	W1, K1
2.	Zasady trójaktowej kompozycji dzieła filmowego.	W2, U3
3.	Wczesne kino i fenomen kina atrakcji.	W3, U2
4.	Instancje narracyjne w kinie (narrator, focalizacja, formy subiektywizacji).	W3, K2
5.	Tryby narracji w tradycji filmu fabularnego (m.in. narracja: melodramatyczna, klasyczna, modernistyczna).	W3, U2
6.	Otwarta i zamknięta kompozycja dzieła.	W1, U2, K1
7.	Zwrot postmodernistyczny: niewiarygodność narracyjna, alinearność, epizodyczność.	U1, U2, K2
8.	Zwrot postfabularny w hollywoodzkich blockbusterach vs. slow cinema.	W3, U2, K2

## Informacje rozszerzone

### Metody nauczania:

wykład z prezentacją multimedialną, analiza przypadków

Rodzaj zajęć	Formy zaliczenia	Warunki zaliczenia przedmiotu
konwersatorium	zaliczenie pisemne	Przedstawienie dwóch analiz filmów: pierwsza po 2/3 kursu dotyczy konstrukcji dramaturgicznej wskazanego filmu fabularnego (3-4 stron znormatywizowanego maszynopisu); druga, na koniec kursu, polega na przedstawieniu analizy narracyjnej wskazanego filmu pod kątem normatywności vs. niezwykleń rozwiązań narracyjnych we wskazanym filmie (lub w jednym ze wskazanych do wyboru) (5-8 stron znormatywizowanego maszynopisu)

## Bilans punktów ECTS

Rodzaje zajęć studenta	Średnia liczba godzin* przeznaczonych na zrealizowane rodzaje zajęć
konwersatorium	30

studiowanie literatury wskazanej przez prowadzącego zajęcia	15
zbieranie informacji do zadanej pracy	5
samodzielna nauka dotycząca treści poruszanych na zajęciach	10
przeprowadzenie badań literaturowych	10
przygotowanie pracy dyplomowej	20
<b>Łączny nakład pracy studenta</b>	<b>Liczba godzin</b> 90
<b>Liczba godzin kontaktowych</b>	<b>Liczba godzin</b> 30

\* godzina (lekcyjna) oznacza 45 minut

### Opis sposobu sprawdzenia osiągnięcia efektów uczenia się

Kod efektu uczenia się dla przedmiotu	Metoda sprawdzenia
	zaliczenie pisemne
W1	x
W2	x
W3	x
U1	x
U2	x
U3	x
K1	x
K2	x

<b>Nazwa przedmiotu</b> Krytyka filmowa		
<b>Klasyfikacja ISCED</b> 0215 Muzyka i sztuki sceniczne	<b>Forma weryfikacji uzyskanych efektów uczenia się</b> egzamin	
<b>Kierunek studiów</b> filmoznawstwo i wiedza o nowych mediach	<b>Profil studiów</b> ogólnoakademicki	<b>Okres</b> Semestr 1
<b>Ścieżka</b> filmoznawcza	<b>Języki wykładowe</b> Polski	<b>Obligatoryjność</b> fakultatywny
<b>Sposób realizacji i godziny zajęć</b> konwersatorium: 30	<b>Liczba punktów ECTS</b> 4	
<b>Poziom kształcenia</b> drugiego stopnia	<b>Forma studiów</b> studia stacjonarne	<b>Dyscypliny</b> Nauki o sztuce
<b>Przedmiot powiązany z badaniami naukowymi</b> Tak		

### Cele kształcenia dla przedmiotu

C1	Zajęcia z zakresu krytyki filmowej mają w pierwszym rzędzie poddać analizie techniki, z jakimi współcześnie mierzy się dziennikarstwo filmoznawcze oraz rozwijać praktyczne umiejętności związane z pracą krytycznofilmową.
----	---

### Efekty uczenia się dla przedmiotu

Kod	Efekty w zakresie	Kierunkowe efekty uczenia się
<b>Wiedzy - Student zna i rozumie:</b>		
W1	dokonania czołowych krytyków filmowych oraz trafnie charakteryzuje gatunki krytyczno-filmowe i najważniejsze tendencje w pisaniu o filmie.	FWN_K2_W09
<b>Umiejętności - Student potrafi:</b>		
U1	wykorzystać zasady pisarstwa krytyczno-filmowego we własnych pracach krytycznych.	FWN_K2_U11
U2	samodzielnie dokonać oceny dzieła filmowego.	FWN_K2_U08
<b>Kompetencji społecznych - Student jest gotów do:</b>		
K1	dalszego samodzielnego i aktywnego uczestniczenia w życiu naukowym bądź kulturalnym.	FWN_K2_K08



## Treści programowe

Lp.	Treści programowe	Efekty uczenia się dla przedmiotu
1.	Zajęcia z zakresu krytyki filmowej mają w pierwszym rzędzie poddać analizie techniki, z jakimi współcześnie mierzy się dziennikarstwo filmoznawcze. W trakcie zajęć zostaną więc rozwinięte umiejętności związane z praktyką krytycznofilmową. W warsztatach będą ćwiczone najważniejsze gatunki piśmiennictwa filmowego: recenzja, notka, esej, wywiad, felieton. Akcent zostanie położony także na gatunki ukierunkowane na media internetowe: blog, komentarz, wideoesej. W trakcie zajęć przedstawione zostaną najważniejsze aspekty korekty, redakcji i adjustacji tekstu pisanego.	W1, U1, U2, K1
2.	Przedstawienie sylwetek i dorobku czołowych krytyków filmowych w piśmiennictwie polskim (m. in. K. Mętrak, T. Sobolewski) oraz zagranicznym (np. P. Kael, R. Ebert).	W1, U1, U2, K1

## Informacje rozszerzone

### Metody nauczania:

analiza tekstów, dyskusja

Rodzaj zajęć	Formy zaliczenia	Warunki zaliczenia przedmiotu
konwersatorium	esej, egzamin pisemny / ustny	Obecność na zajęciach; aktywny udział w dyskusjach dotyczących omawianych filmów, prac krytyczno-filmowych; przygotowanie prac pisemnych.

## Bilans punktów ECTS

Rodzaje zajęć studenta	Średnia liczba godzin* przeznaczonych na zrealizowane rodzaje zajęć
konwersatorium	30
przygotowanie do zajęć	20
Przygotowanie prac pisemnych	50
<b>Łączny nakład pracy studenta</b>	<b>Liczba godzin</b> 100
<b>Liczba godzin kontaktowych</b>	<b>Liczba godzin</b> 30

\* godzina (lekcyjna) oznacza 45 minut

## Opis sposobu sprawdzenia osiągnięcia efektów uczenia się

Kod efektu uczenia się dla przedmiotu	Metoda sprawdzenia	
	esej	egzamin pisemny / ustny
W1		x
U1	x	
U2	x	
K1	x	x

<b>Nazwa przedmiotu</b> Historia filmu polskiego po 1989		
<b>Klasyfikacja ISCED</b> 0215 Muzyka i sztuki sceniczne	<b>Forma weryfikacji uzyskanych efektów uczenia się</b> egzamin	
<b>Kierunek studiów</b> filmoznawstwo i wiedza o nowych mediach	<b>Profil studiów</b> ogólnoakademicki	<b>Okres</b> Semestr 1
<b>Ścieżka</b> Wszystkie	<b>Języki wykładowe</b> Polski	<b>Obligatoryjność</b> obowiązkowy
<b>Sposób realizacji i godziny zajęć</b> konwersatorium: 30		<b>Liczba punktów ECTS</b> 4
<b>Poziom kształcenia</b> drugiego stopnia	<b>Forma studiów</b> studia stacjonarne	<b>Dyscypliny</b> Nauki o sztuce
<b>Przedmiot powiązany z badaniami naukowymi</b> Tak		

### Cele kształcenia dla przedmiotu

C1	Zapoznanie studentów z dziejami kina polskiego po 1989 roku.
C2	Zapoznanie studentów z najważniejszymi tekstami z dziedziny polskiej krytyki filmowej po 1989 roku i głównymi opracowaniami poświęconymi historii kina polskiego tego okresu, zwłaszcza najnowszymi.

### Efekty uczenia się dla przedmiotu

Kod	Efekty w zakresie	Kierunkowe efekty uczenia się
<b>Wiedzy - Student zna i rozumie:</b>		
W1	historię kina polskiego po 1989 roku; rozumie logikę procesu historycznofilmowego, w ramach którego zaistniały przedstawiane zjawiska.	FWN_K2_W06, FWN_K2_W07, FWN_K2_W09, FWN_K2_W10
W2	student zna najważniejsze filmy z tego okresu kina polskiego, fabularne, dokumentalne i animowane; zna podstawowe nurty i trendy z historii kinematografii oraz główne zjawiska z zakresu kultury filmowej.	FWN_K2_W06, FWN_K2_W07, FWN_K2_W09, FWN_K2_W10, FWN_K2_W11
W3	wzajemne związki między kinem polskim a całością kultury oraz umieszcza analizowane zjawiska we właściwych im kontekstach społecznych i politycznych.	FWN_K2_W06, FWN_K2_W07, FWN_K2_W09, FWN_K2_W10, FWN_K2_W11
<b>Umiejętności - Student potrafi:</b>		
U1	analizować, interpretować i oceniać najważniejsze polskie filmy powstałe po 1989 roku oraz zjawiska z zakresu kultury filmowej tej epoki.	FWN_K2_U02, FWN_K2_U05, FWN_K2_U06
U2	formułować i wyrażać własne sądy na temat polskich filmów najnowszych.	FWN_K2_U05, FWN_K2_U06, FWN_K2_U08

U3	usytuować wybraną twórczość reżysera lub gatunek w określonym nurcie filmowym oraz poetykach autorskich.	FWN_K2_U02, FWN_K2_U05, FWN_K2_U06
U4	przygotowywać rozprawy pisemne oraz wypowiedzi ustne związane z historią filmu polskiego po 1989 roku.	FWN_K2_U06, FWN_K2_U08, FWN_K2_U11, FWN_K2_U12
<b>Kompetencje społecznych - Student jest gotów do:</b>		
K1	student identyfikuje się z historią najnowszej swojego kraju i czuje się jej kontynuatorem.	FWN_K2_K02, FWN_K2_K05, FWN_K2_K08
K2	student docenia tradycję kina polskiego i dziedzictwo kulturowe, jakie ono stanowi.	FWN_K2_K02, FWN_K2_K05, FWN_K2_K08
K3	systematycznego uczestnictwa w bieżącym życiu filmowym, w przeglądach i retrospektywach polskiej kinematografii, śledzenia prasy filmowej i aktualnego piśmiennictwa.	FWN_K2_K02, FWN_K2_K05, FWN_K2_K08

### Treści programowe

Lp.	Treści programowe	Efekty uczenia się dla przedmiotu
1.	Kurs obejmuje dzieje kina polskiego po 1989 roku, uwzględnia nurty i style filmowe oraz konteksty kulturowe od przełomu w roku 1989 po dzień dzisiejszy.	W1, W2, W3, U1, U2, U3, U4, K1, K2, K3
2.	Kino transformacji (1989-2005)	W1, W2, W3, U1, U2, U3, U4, K1, K2, K3
3.	Kino społecznie zaangażowane i film pamięci narodowej	W1, W2, W3, U1, U2, U3, U4, K1, K2, K3
4.	Postmodernistyczne symulacje	W1, W2, W3, U1, U2, U3, U4, K1, K2, K3

### Informacje rozszerzone

#### Metody nauczania:

analiza tekstów, wykład konwersatoryjny, dyskusja

Rodzaj zajęć	Formy zaliczenia	Warunki zaliczenia przedmiotu
konwersatorium	egzamin pisemny	Egzamin uważa się za zdany w przypadku uzyskania co najmniej 60% punktów, co jest równoznaczne z uzyskaniem co najmniej oceny dostatecznej. Warunkiem przystąpienia do egzaminu jest aktywne uczestnictwo w zajęciach.

### Bilans punktów ECTS

Rodzaje zajęć studenta	Średnia liczba godzin* przeznaczonych na zrealizowane rodzaje zajęć
konwersatorium	30
przygotowanie do egzaminu	20
przygotowanie do zajęć	30

studiowanie literatury wskazanej przez prowadzącego zajęcia	40
<b>Łączny nakład pracy studenta</b>	<b>Liczba godzin</b> 120
<b>Liczba godzin kontaktowych</b>	<b>Liczba godzin</b> 30

\* godzina (lekcyjna) oznacza 45 minut

### Opis sposobu sprawdzenia osiągnięcia efektów uczenia się

Kod efektu uczenia się dla przedmiotu	Metoda sprawdzenia
	egzamin pisemny
W1	x
W2	x
W3	x
U1	x
U2	x
U3	x
U4	x
K1	x
K2	x
K3	x

<b>Nazwa przedmiotu</b> Metody badań nad kulturą popularną		
<b>Klasyfikacja ISCED</b> 0314 Socjologia i kulturoznawstwo		<b>Forma weryfikacji uzyskanych efektów uczenia się</b> egzamin
<b>Kierunek studiów</b> filmoznawstwo i wiedza o nowych mediach	<b>Profil studiów</b> ogólnoakademicki	<b>Okres</b> Semestr 1
<b>Ścieżka</b> Wszystkie	<b>Języki wykładowe</b> Polski	<b>Obligatoryjność</b> obowiązkowy
<b>Sposób realizacji i godziny zajęć</b> konwersatorium: 30		<b>Liczba punktów ECTS</b> 5
<b>Poziom kształcenia</b> drugiego stopnia	<b>Forma studiów</b> studia stacjonarne	<b>Dyscypliny</b> Nauki socjologiczne
<b>Przedmiot powiązany z badaniami naukowymi</b> Tak		

### Cele kształcenia dla przedmiotu

C1	Poznanie metod badania kultury popularnej.
C2	Zdobycie umiejętności ich zastosowania w analizie konkretnych zjawisk.

### Efekty uczenia się dla przedmiotu

Kod	Efekty w zakresie	Kierunkowe efekty uczenia się
<b>Wiedzy - Student zna i rozumie:</b>		
W1	student zna podstawowe teorie i pojęcia związane z badaniem kultury popularnej, z uwzględnieniem perspektywy kulturoznawczej, antropologicznej, filmoznawczej i medioznawczej.	FWN_K2_W05, FWN_K2_W16
<b>Umiejętności - Student potrafi:</b>		
U1	rozpoznać i sproblematyzować zjawiska kultury popularnej oraz dobrać metodę badawczą pozwalającą na dokonanie analizy i interpretacji.	FWN_K2_U04, FWN_K2_U06
<b>Kompetencji społecznych - Student jest gotów do:</b>		
K1	student jest przygotowany do pogłębiania i poszerzania swojej wiedzy na temat kultury popularnej, zdaje sobie sprawę z jej dynamiki oraz różnorodności związanej z nią refleksji, za którą samodzielnie podąża i krytycznie przetwarza we własnych badaniach.	FWN_K2_K01, FWN_K2_K02

## Treści programowe

Lp.	Treści programowe	Efekty uczenia się dla przedmiotu
1.	Zapoznanie się z teoriami i pojęciami z zakresu badań nad kulturą popularną i jej różnorodnymi zjawiskami.	W1
2.	Poznanie zagadnień podejmowanych przez badaczy kultury popularnej, dotyczącej różnych obszarów aktywności kulturowej, społecznej i medialnej.	U1
3.	Problematyzacja zjawisk z obszaru kultury popularnej, ich rozpoznanie, analiza za pomocą odpowiednio dobranych narzędzi i interpretacja z uwzględnieniem perspektyw teoretycznych i krytycznych.	U1, K1

## Informacje rozszerzone

### Metody nauczania:

analiza tekstów, metoda projektów, dyskusja, analiza przypadków

Rodzaj zajęć	Formy zaliczenia	Warunki zaliczenia przedmiotu
konwersatorium	egzamin pisemny, projekt	Aktywny udział w zajęciach, włączanie się do dyskusji i prezentacja własnych przykładów, które później mogą być wykorzystane w projekcie, prezentującym umiejętność stworzenia metodologii do analizy wybranego zjawiska kultury popularnej.

## Bilans punktów ECTS

Rodzaje zajęć studenta	Średnia liczba godzin* przeznaczonych na zrealizowane rodzaje zajęć
konwersatorium	30
przygotowanie projektu	30
zbieranie informacji do zadanej pracy	20
przygotowanie do egzaminu	30
przygotowanie do zajęć	20
przygotowanie prezentacji multimedialnej	20
<b>Łączny nakład pracy studenta</b>	<b>Liczba godzin</b> 150
<b>Liczba godzin kontaktowych</b>	<b>Liczba godzin</b> 30

\* godzina (lekcyjna) oznacza 45 minut

## Opis sposobu sprawdzenia osiągnięcia efektów uczenia się

Kod efektu uczenia się dla przedmiotu	Metoda sprawdzenia	
	egzamin pisemny	projekt
W1	x	
U1		x
K1	x	x



<b>Nazwa przedmiotu</b> Filozofia kultury		
<b>Klasyfikacja ISCED</b> 0223 Filozofia i etyka	<b>Forma weryfikacji uzyskanych efektów uczenia się</b> egzamin	
<b>Kierunek studiów</b> filmoznawstwo i wiedza o nowych mediach	<b>Profil studiów</b> ogólnoakademicki	<b>Okres</b> Semestr 1, Semestr 2
<b>Ścieżka</b> Wszystkie	<b>Języki wykładowe</b> Polski	<b>Obligatoryjność</b> obowiązkowy
<b>Sposób realizacji i godziny zajęć</b> konwersatorium: 60		<b>Liczba punktów ECTS</b> 4
<b>Poziom kształcenia</b> drugiego stopnia	<b>Forma studiów</b> studia stacjonarne	<b>Dyscypliny</b> Filozofia
<b>Przedmiot powiązany z badaniami naukowymi</b> Tak		

### Wymagania wstępne i dodatkowe

Uczestnictwo w konwersatoriach jest obowiązkowe

### Cele kształcenia dla przedmiotu

C1	Świadomość (wiedza), umiejętności, kompetencje w inferencji myślowych i praktycznych konsekwencji filozoficznego namysłu nad kulturą (szczególnie w aspekcie audiowizualnym).
----	---

### Efekty uczenia się dla przedmiotu

Kod	Efekty w zakresie	Kierunkowe efekty uczenia się
<b>Wiedzy - Student zna i rozumie:</b>		
W1	przedmiot, metodologię, historię oraz współczesność filozofii kultury, dzięki czemu wskazuje prymarne związki między refleksją filozoficzną a sposobami kształtowania się i rozwoju systemów kulturowych.	FWN_K2_W01
W2	student zna podstawowe metody badawcze w filozofii z perspektywy nauk o kulturze.	FWN_K2_W02, FWN_K2_W04
W3	student rozpoznaje zasadnicze procesy kulturowe i społeczne, osadzając je w szerokim spektrum zbiorowej aktywności człowieka.	FWN_K2_W02, FWN_K2_W03
<b>Umiejętności - Student potrafi:</b>		

U1	student posiada umiejętności pogłębionej refleksji, analizy, myślenia logicznego, konsekwencji wnioskowań, krytycznej waloryzacji rozumowań, służących kreacji adekwatnych sądów wobec zjawisk współczesnej kultury audiowizualnej.	FWN_K2_U03, FWN_K2_U05
U2	porównywać i oceniać korzyści płynące z możliwych do zastosowania podejść badawczych; formułować tezy analityczne i interpretacyjne w odniesieniu do przekazów audiowizualnych, korzystając z filozoficznego namysłu nad kulturą.	FWN_K2_U01, FWN_K2_U06
<b>Kompetencji społecznych - Student jest gotów do:</b>		
K1	student wobec filozoficznego imperatywu racjonalizacji akceptuje konieczność stałego, samodzielnego uaktualniania wiedzy i umiejętności.	FWN_K2_K01, FWN_K2_K02
K2	krytycznej i kreatywnej waloryzacji bieżących zjawisk w przestrzeni kulturowo-społecznej, a w konsekwencji do podjęcia adekwatnych wobec nich działań.	FWN_K2_K07, FWN_K2_K08

## Treści programowe

Lp.	Treści programowe	Efekty uczenia się dla przedmiotu
1.	Przedmiot, historia i współczesność filozofii kultury; kultura i jej fenomeny w perspektywie ontologicznej, epistemologicznej oraz metodologicznej.	W1, W2, W3, U1, U2, K1, K2
2.	Filozofia kultury w perspektywie aksjologicznej, antropologicznej (m.in. trans- i posthumanizm), dziejowej, etycznej; filozofia techniki.	W1, W3, U2, K2
3.	Kultura a cywilizacja; różnorodność pojęć i diagnoz kryzysu kultury; filozofia kultury wobec wyzwań współczesności.	W3, U1, U2, K1, K2

## Informacje rozszerzone

### Metody nauczania:

analiza tekstów, burza mózgów, wykład konwencjonalny, wykład konwersatoryjny, wykład z prezentacją multimedialną, dyskusja

Rodzaj zajęć	Formy zaliczenia	Warunki zaliczenia przedmiotu
konwersatorium	egzamin pisemny / ustny	Zdany egzamin przy uzyskanym wyniku powyżej 50% poprawnych odpowiedzi.

## Bilans punktów ECTS

Rodzaje zajęć studenta	Średnia liczba godzin* przeznaczonych na zrealizowane rodzaje zajęć
konwersatorium	60
przygotowanie do zajęć	20
studiowanie literatury wskazanej przez prowadzącego zajęcia	20
przygotowanie do egzaminu	20

<b>Łączny nakład pracy studenta</b>	<b>Liczba godzin</b> 120
<b>Liczba godzin kontaktowych</b>	<b>Liczba godzin</b> 60

\* godzina (lekcyjna) oznacza 45 minut

### **Opis sposobu sprawdzenia osiągnięcia efektów uczenia się**

Kod efektu uczenia się dla przedmiotu	Metoda sprawdzenia
	egzamin pisemny / ustny
W1	x
W2	x
W3	x
U1	x
U2	x
K1	x
K2	x

<b>Nazwa przedmiotu</b> Literatura współczesna		
<b>Klasyfikacja ISCED</b> 0232 Literatura i językoznawstwo (lingwistyka)	<b>Forma weryfikacji uzyskanych efektów uczenia się</b> egzamin	
<b>Kierunek studiów</b> filmoznawstwo i wiedza o nowych mediach	<b>Profil studiów</b> ogólnoakademicki	<b>Okres</b> Semestr 1, Semestr 2
<b>Ścieżka</b> Wszystkie	<b>Języki wykładowe</b> Polski	<b>Obligatoryjność</b> obowiązkowy
<b>Sposób realizacji i godziny zajęć</b> konwersatorium: 60		<b>Liczba punktów ECTS</b> 4
<b>Poziom kształcenia</b> drugiego stopnia	<b>Forma studiów</b> studia stacjonarne	<b>Dyscypliny</b> Literaturoznawstwo
<b>Przedmiot powiązany z badaniami naukowymi</b> Tak		

### Cele kształcenia dla przedmiotu

C1	Zapoznanie studentów ze współczesnymi nurtami i zjawiskami w literaturze polskiej i światowej.
----	--

### Efekty uczenia się dla przedmiotu

Kod	Efekty w zakresie	Kierunkowe efekty uczenia się
<b>Wiedzy - Student zna i rozumie:</b>		
W1	najważniejsze zjawiska w najnowszej literaturze polskiej i światowej. Zna wskazane teksty źródłowe oraz towarzyszące im konteksty – społeczne, historyczne i estetyczne.	FWN_K2_W16
<b>Umiejętności - Student potrafi:</b>		
U1	wskazać związki między dziełami literackimi i otaczającymi je kontekstami. Wykorzystuje poznaną terminologię w opisie i interpretacji wybranych tekstów.	FWN_K2_U07
<b>Kompetencji społecznych - Student jest gotów do:</b>		
K1	dalszego samodzielnego pogłębiania wiedzy w zakresie literatury.	FWN_K2_K02

### Treści programowe

Lp.	Treści programowe	Efekty uczenia się dla przedmiotu
-----	-------------------	-----------------------------------

1.	Tematem zajęć są najważniejsze zjawiska w najnowszej literaturze polskiej i światowej oraz interpretacje czołowych dzieł literackich powiązane z pojęciami odnoszącymi się do współczesności: np. postkolonializmu, mikrohistorii, postpamięci, postmodernizmu, feminizmu, posthumanizmu.	W1, U1, K1
2.	Współczesne odsłony gatunków literackich (reportażu, prozy kryminalnej, utopii literackich i in.) oraz sylwetki czołowych twórców literatury polskiej i światowej, w tym laureatów literackiej Nagrody Nobla.	W1, U1, K1

## Informacje rozszerzone

### Metody nauczania:

wykład konwersatoryjny, dyskusja

Rodzaj zajęć	Formy zaliczenia	Warunki zaliczenia przedmiotu
konwersatorium	prezentacja, egzamin pisemny / ustny	Obecność na zajęciach; aktywny udział w dyskusji na temat przeczytanych lektur.

## Bilans punktów ECTS

Rodzaje zajęć studenta	Średnia liczba godzin* przeznaczonych na zrealizowane rodzaje zajęć
konwersatorium	60
przygotowanie do zajęć	45
przygotowanie do egzaminu	15
<b>Łączny nakład pracy studenta</b>	<b>Liczba godzin</b> 120
<b>Liczba godzin kontaktowych</b>	<b>Liczba godzin</b> 60

\* godzina (lekcyjna) oznacza 45 minut

## Opis sposobu sprawdzenia osiągnięcia efektów uczenia się

Kod efektu uczenia się dla przedmiotu	Metoda sprawdzenia	
	prezentacja	egzamin pisemny / ustny
W1		x
U1	x	x
K1		x

<b>Nazwa przedmiotu</b> Podstawy historii filmu		
<b>Klasyfikacja ISCED</b> 0215 Muzyka i sztuki sceniczne	<b>Forma weryfikacji uzyskanych efektów uczenia się</b> egzamin	
<b>Kierunek studiów</b> filmoznawstwo i wiedza o nowych mediach	<b>Profil studiów</b> ogólnoakademicki	<b>Okres</b> Semestr 1, Semestr 2
<b>Ścieżka</b> Wszystkie	<b>Języki wykładowe</b> Polski	<b>Obligatoryjność</b> fakultatywny
<b>Sposób realizacji i godziny zajęć</b> wykład: 90		<b>Liczba punktów ECTS</b> 6
<b>Poziom kształcenia</b> drugiego stopnia	<b>Forma studiów</b> studia stacjonarne	<b>Dyscypliny</b> Nauki o sztuce
<b>Przedmiot powiązany z badaniami naukowymi</b> Tak		

### Wymagania wstępne i dodatkowe

brak wymagań wstępnych

### Cele kształcenia dla przedmiotu

C1	Zapoznanie studenta z podstawowymi zagadnieniami historii kina, najważniejszymi twórcami, zjawiskami i kontekstami.
----	---

### Efekty uczenia się dla przedmiotu

Kod	Efekty w zakresie	Kierunkowe efekty uczenia się
<b>Wiedzy - Student zna i rozumie:</b>		
W1	podstawowe zagadnienia z historii kina, umie je umieszczać w kontekście historii i sztuki XX wieku	FWN_K2_W01, FWN_K2_W02, FWN_K2_W06, FWN_K2_W11
<b>Umiejętności - Student potrafi:</b>		
U1	poszerzać wiedzę z zakresu historii kina i wiązać z nowymi zjawiskami w filmie	FWN_K2_U01, FWN_K2_U05, FWN_K2_U06
<b>Kompetencji społecznych - Student jest gotów do:</b>		
K1	poszerzania wiedzy z zakresu historii kina	FWN_K2_K02, FWN_K2_K05

## Treści programowe

Lp.	Treści programowe	Efekty uczenia się dla przedmiotu
1.	Zapoznanie studenta z podstawowymi zjawiskami z historii kina	W1, U1, K1
2.	Analiza najważniejszych dzieł, dorobku reżyserów	W1, U1, K1
3.	Przedstawienie kontekstu historycznego i artystycznego dla rozwoju kina	W1, U1, K1

## Informacje rozszerzone

### Metody nauczania:

wykład konwencjonalny, wykład konwersatoryjny, wykład z prezentacją multimedialną

Rodzaj zajęć	Formy zaliczenia	Warunki zaliczenia przedmiotu
wykład	egzamin pisemny / ustny	obecność na zajęciach, zaliczenie ćwiczeń, pozytywna ocena z egzaminu

## Bilans punktów ECTS

Rodzaje zajęć studenta	Średnia liczba godzin* przeznaczonych na zrealizowane rodzaje zajęć
wykład	90
uczestnictwo w egzaminie	2
przygotowanie do egzaminu	45
analiza źródeł historycznych	30
przygotowanie referatu	10
<b>Łączny nakład pracy studenta</b>	<b>Liczba godzin</b> 177
<b>Liczba godzin kontaktowych</b>	<b>Liczba godzin</b> 90

\* godzina (lekcyjna) oznacza 45 minut

## Opis sposobu sprawdzenia osiągnięcia efektów uczenia się

Kod efektu uczenia się dla przedmiotu	Metoda sprawdzenia
	egzamin pisemny / ustny
W1	x
U1	x
K1	x



<b>Nazwa przedmiotu</b> Główne tendencje kina dokumentalnego		
<b>Klasyfikacja ISCED</b> 0215 Muzyka i sztuki sceniczne		<b>Forma weryfikacji uzyskanych efektów uczenia się</b> egzamin
<b>Kierunek studiów</b> filmoznawstwo i wiedza o nowych mediach	<b>Profil studiów</b> ogólnoakademicki	<b>Okres</b> Semestr 1, Semestr 2
<b>Ścieżka</b> Wszystkie	<b>Języki wykładowe</b> Polski	<b>Obligatoryjność</b> fakultatywny
<b>Sposób realizacji i godziny zajęć</b> konwersatorium: 60		<b>Liczba punktów ECTS</b> 6
<b>Poziom kształcenia</b> drugiego stopnia	<b>Forma studiów</b> studia stacjonarne	<b>Dyscypliny</b> Nauki o sztuce
<b>Przedmiot powiązany z badaniami naukowymi</b> Tak		

### Cele kształcenia dla przedmiotu

C1	Przekazanie wiedzy z zakresu historii filmu dokumentalnego.
C2	Przekazanie wiedzy z zakresu poszukiwania literatury przedmiotu.
C3	Przekazanie wiedzy z zakresu dostępu do materiałów audiowizualnych.
C4	Przekazanie wiedzy z zakresu zdolności oceny współczesnych zjawisk w dziedzinie filmu.

### Efekty uczenia się dla przedmiotu

Kod	Efekty w zakresie	Kierunkowe efekty uczenia się
<b>Wiedzy - Student zna i rozumie:</b>		
W1	student zdobywa podstawową wiedzę w zakresie teorii i historii kina dokumentalnego.	FWN_K2_W01, FWN_K2_W02, FWN_K2_W03, FWN_K2_W04, FWN_K2_W05, FWN_K2_W06, FWN_K2_W07, FWN_K2_W08, FWN_K2_W09, FWN_K2_W10, FWN_K2_W11, FWN_K2_W12, FWN_K2_W13, FWN_K2_W14, FWN_K2_W15, FWN_K2_W16
W2	student rozumie znaczenie zdolności kojarzenia faktów historycznych i artystycznych z rozwojem filmu oraz mediów.	FWN_K2_W01, FWN_K2_W02, FWN_K2_W03, FWN_K2_W04, FWN_K2_W05, FWN_K2_W06, FWN_K2_W07, FWN_K2_W08, FWN_K2_W09, FWN_K2_W10, FWN_K2_W11, FWN_K2_W12, FWN_K2_W13, FWN_K2_W14, FWN_K2_W15, FWN_K2_W16
<b>Umiejętności - Student potrafi:</b>		

U1	student zdobywa umiejętność krytycznej oceny pojawiających się aktualnie tendencji w kinie dokumentalnym.	FWN_K2_U01, FWN_K2_U02, FWN_K2_U03, FWN_K2_U04, FWN_K2_U05, FWN_K2_U06, FWN_K2_U07, FWN_K2_U08, FWN_K2_U09, FWN_K2_U10, FWN_K2_U11, FWN_K2_U12, FWN_K2_U13, FWN_K2_U14, FWN_K2_U15
<b>Kompetencji społecznych - Student jest gotów do:</b>		
K1	student systematycznie uczestniczy w bieżącym życiu filmowym, w przeglądach i retrospektywach kina dokumentalnego, śledzi prasę filmową i aktualne piśmiennictwo.	FWN_K2_K01, FWN_K2_K02, FWN_K2_K03, FWN_K2_K04, FWN_K2_K05, FWN_K2_K06, FWN_K2_K07, FWN_K2_K08
K2	student jest przygotowany do prezentacji interesującego go tematu poza grupą zajęciową,	FWN_K2_K01, FWN_K2_K02, FWN_K2_K03, FWN_K2_K04, FWN_K2_K05, FWN_K2_K06, FWN_K2_K07, FWN_K2_K08
K3	podjęcia dyskusji, prezentowania i obrony własnego stanowiska, oceniać filmy dokumentalne podczas festiwalu filmowych.	FWN_K2_K01, FWN_K2_K02, FWN_K2_K03, FWN_K2_K04, FWN_K2_K05, FWN_K2_K06, FWN_K2_K07, FWN_K2_K08

### Treści programowe

Lp.	Treści programowe	Efekty uczenia się dla przedmiotu
1.	Definicje filmu dokumentalnego, podstawowa terminologia, omówienie literatury przedmiotu oraz dostępnych źródeł audiowizualnych	W1, W2, U1, K1, K2, K3
2.	Twórczość klasyków dokumentu w czasach kina niemego	W1, W2, U1, K1, K2, K3
3.	Brytyjska szkoła dokumentalna - definicja dokumentu	W1, W2, U1, K1, K2, K3
4.	Filmy czasów nazizmu, propaganda wojenna niemiecka, rosyjska, amerykańska i brytyjska - dziedzictwo propagandy	W1, W2, U1, K1, K2, K3
5.	Free cinema, cinéma vérité, direct cinema - prekursorzy i kontynuatorzy	W1, W2, U1, K1, K2, K3
6.	Wybrane zagadnienia współczesnego kina dokumentalnego oraz dokumentu polskiego i środkowoeuropejskiego	W1, W2, U1, K1, K2, K3

### Informacje rozszerzone

#### Metody nauczania:

analiza tekstów, wykład konwencjonalny, wykład konwersatoryjny, wykład z prezentacją multimedialną, dyskusja, metody e-learningowe, konsultacje

Rodzaj zajęć	Formy zaliczenia	Warunki zaliczenia przedmiotu
konwersatorium	egzamin pisemny / ustny	aktywny udział w zajęciach, ćwiczenia praktyczne polegające na ocenie najnowszych dokumentów w kontekście zdobytej wiedzy

### Bilans punktów ECTS

Rodzaje zajęć studenta	Średnia liczba godzin* przeznaczonych na zrealizowane rodzaje zajęć
konwersatorium	60

przeprowadzenie badań literaturowych	20
uczestnictwo w egzaminie	2
przygotowanie do egzaminu	40
przygotowanie do ćwiczeń	18
konsultacje	10
samodzielna nauka dotycząca treści poruszanych na zajęciach	30
<b>Łączny nakład pracy studenta</b>	<b>Liczba godzin</b> 180
<b>Liczba godzin kontaktowych</b>	<b>Liczba godzin</b> 60

\* godzina (lekcyjna) oznacza 45 minut

### Opis sposobu sprawdzenia osiągnięcia efektów uczenia się

Kod efektu uczenia się dla przedmiotu	Metoda sprawdzenia
	egzamin pisemny / ustny
W1	x
W2	x
U1	x
K1	x
K2	x
K3	x

<b>Nazwa przedmiotu</b> Kierunki filmu współczesnego		
<b>Klasyfikacja ISCED</b> 0215 Muzyka i sztuki sceniczne	<b>Forma weryfikacji uzyskanych efektów uczenia się</b> egzamin	
<b>Kierunek studiów</b> filmoznawstwo i wiedza o nowych mediach	<b>Profil studiów</b> ogólnoakademicki	<b>Okres</b> Semestr 1, Semestr 2
<b>Ścieżka</b> medioznawcza	<b>Języki wykładowe</b> Polski	<b>Obligatoryjność</b> obowiązkowy
<b>Sposób realizacji i godziny zajęć</b> wykład: 60		<b>Liczba punktów ECTS</b> 8
<b>Poziom kształcenia</b> drugiego stopnia	<b>Forma studiów</b> studia stacjonarne	<b>Dyscypliny</b> Nauki o sztuce
<b>Przedmiot powiązany z badaniami naukowymi</b> Tak		

### Cele kształcenia dla przedmiotu

C1	Celem kursu jest zapoznanie studentów z najnowszymi tendencjami i kierunkami w światowej kinematografii po 1980 roku.
----	---

### Efekty uczenia się dla przedmiotu

Kod	Efekty w zakresie	Kierunkowe efekty uczenia się
<b>Wiedzy - Student zna i rozumie:</b>		
W1	student zna najważniejsze filmy, kierunki i tendencje w kinie najnowszym oraz rozumie logikę procesu historycznofilmowego, w ramach którego zaistniały omawiane zjawiska.	FWN_K2_W10
<b>Umiejętności - Student potrafi:</b>		
U1	umieścić analizowane zjawiska we właściwych im kontekstach społecznych i politycznych.	FWN_K2_U07
U2	analizować, interpretować i oceniać najważniejsze filmy powstałe po 1980 roku.	FWN_K2_U08
<b>Kompetencji społecznych - Student jest gotów do:</b>		
K1	uczestnictwa w bieżącym życiu filmowym, w przeglądach i retrospektywach światowej kinematografii, śledzi prasę filmową i aktualne piśmiennictwo.	FWN_K2_K08

## Treści programowe

Lp.	Treści programowe	Efekty uczenia się dla przedmiotu
1.	1. Filmowy neomodernizm – autorzy, style i narracje	W1, K1
2.	Postkolonializm w kinie - obraz współczesnych ruchów migracyjnych w kinie najnowszym	W1, U1, U2, K1
3.	Kinematografie azjatyckie	W1, U2, K1

## Informacje rozszerzone

### Metody nauczania:

wykład z prezentacją multimedialną, dyskusja, analiza przypadków

Rodzaj zajęć	Formy zaliczenia	Warunki zaliczenia przedmiotu
wykład	egzamin ustny	znajomość filmów i problematyki omawianej na wykładach

## Bilans punktów ECTS

Rodzaje zajęć studenta	Średnia liczba godzin* przeznaczonych na zrealizowane rodzaje zajęć
wykład	60
przygotowanie do egzaminu	50
samodzielna nauka dotycząca treści poruszanych na zajęciach	50
uczestnictwo w egzaminie	1
przygotowanie do zajęć	30
studiowanie literatury wskazanej przez prowadzącego zajęcia	30
<b>Łączny nakład pracy studenta</b>	<b>Liczba godzin</b> 221
<b>Liczba godzin kontaktowych</b>	<b>Liczba godzin</b> 60

\* godzina (lekcyjna) oznacza 45 minut

## Opis sposobu sprawdzenia osiągnięcia efektów uczenia się

Kod efektu uczenia się dla przedmiotu	Metoda sprawdzenia
	egzamin ustny
W1	x
U1	x
U2	x
K1	x

<b>Nazwa przedmiotu</b> Zagadnienia cyberdyskursywności		
<b>Klasyfikacja ISCED</b> 0314 Socjologia i kulturoznawstwo	<b>Forma weryfikacji uzyskanych efektów uczenia się</b> egzamin	
<b>Kierunek studiów</b> filmoznawstwo i wiedza o nowych mediach	<b>Profil studiów</b> ogólnoakademicki	<b>Okres</b> Semestr 1
<b>Ścieżka</b> medioznawcza	<b>Języki wykładowe</b> Polski	<b>Obligatoryjność</b> fakultatywny
<b>Sposób realizacji i godziny zajęć</b> konwersatorium: 30	<b>Liczba punktów ECTS</b> 3	
<b>Poziom kształcenia</b> drugiego stopnia	<b>Forma studiów</b> studia stacjonarne	<b>Dyscypliny</b> Nauki o kulturze i religii
<b>Przedmiot powiązany z badaniami naukowymi</b> Tak		

### Cele kształcenia dla przedmiotu

C1	Zaznajomienie studentów z aktualnym stanem humanistycznej refleksji nad obecnością języka werbalnego w mediach audiowizualnych.
----	---

### Efekty uczenia się dla przedmiotu

Kod	Efekty w zakresie	Kierunkowe efekty uczenia się
<b>Wiedzy - Student zna i rozumie:</b>		
W1	Student zna i rozumie zasady rządzące technologicznymi uwarunkowaniami dyskursu medialnego	FWN_K2_W03
W2	Student zna podstawowe metody analizy i interpretacji zdarzeń językowych obecnych w przekazach medialnych	FWN_K2_W12
<b>Umiejętności - Student potrafi:</b>		
U1	Student potrafi przeprowadzić krytyczną analizę materiału werbalnego występującego w różnego rodzaju przekazach medialnych z uwzględnieniem kontekstu jaki stwarzają aktualne teorie humanistyczne	FWN_K2_U06
<b>Kompetencji społecznych - Student jest gotów do:</b>		
K1	Student jest gotów do wykorzystania nabytych umiejętności we wszelkich instytucjach medialnych	FWN_K2_K05

## Treści programowe

Lp.	Treści programowe	Efekty uczenia się dla przedmiotu
1.	1. Technologiczne uwarunkowania dyskursu medialnego. Telepiśmienność i cyberdyskursywność	W1
2.	2. Krytyczna analiza dyskursu i koncepcja afordancji.	W2, U1, K1
3.	3. Zdarzenia językowe w wybranych gatunkach telewizyjnych (np. debata prezydencka, talk show, dyskusja publicystyczna).	W1, W2, K1

## Informacje rozszerzone

### Metody nauczania:

analiza tekstów, wykład konwersatoryjny, analiza przypadków

Rodzaj zajęć	Formy zaliczenia	Warunki zaliczenia przedmiotu
konwersatorium	egzamin ustny	Złożenie egzaminu końcowego z oceną co najmniej dostateczną

## Bilans punktów ECTS

Rodzaje zajęć studenta	Średnia liczba godzin* przeznaczonych na zrealizowane rodzaje zajęć
konwersatorium	30
przygotowanie prezentacji multimedialnej	15
przygotowanie do egzaminu	15
analiza problemu	15
<b>Łączny nakład pracy studenta</b>	<b>Liczba godzin</b> 75
<b>Liczba godzin kontaktowych</b>	<b>Liczba godzin</b> 30

\* godzina (lekcyjna) oznacza 45 minut



## Opis sposobu sprawdzenia osiągnięcia efektów uczenia się

Kod efektu uczenia się dla przedmiotu	Metoda sprawdzenia
	egzamin ustny
W1	x
W2	x
U1	x
K1	x

<b>Nazwa przedmiotu</b> Teoria mediów elektronicznych		
<b>Klasyfikacja ISCED</b> Brak kategorii ISCED	<b>Forma weryfikacji uzyskanych efektów uczenia się</b> egzamin	
<b>Kierunek studiów</b> filmoznawstwo i wiedza o nowych mediach	<b>Profil studiów</b> ogólnoakademicki	<b>Okres</b> Semestr 1, Semestr 2
<b>Ścieżka</b> medioznawcza	<b>Języki wykładowe</b> Polski	<b>Obligatoryjność</b> fakultatywny
<b>Sposób realizacji i godziny zajęć</b> konwersatorium: 60		<b>Liczba punktów ECTS</b> 6
<b>Poziom kształcenia</b> drugiego stopnia	<b>Forma studiów</b> studia stacjonarne	<b>Dyscypliny</b> Nauki o kulturze i religii
<b>Przedmiot powiązany z badaniami naukowymi</b> Tak		

### Cele kształcenia dla przedmiotu

C1	Zapoznanie studentów z miejscem i znaczeniem mediów elektronicznych w kulturze audiowizualnej.
----	--

### Efekty uczenia się dla przedmiotu

Kod	Efekty w zakresie	Kierunkowe efekty uczenia się
<b>Wiedzy - Student zna i rozumie:</b>		
W1	Student zna i rozumie zasadnicze problemy kulturowe związane z funkcjonowaniem mediów elektronicznych.	FWN_K2_W03
<b>Umiejętności - Student potrafi:</b>		
U1	Student potrafi identyfikować główne inspiracje filozoficzne i antropologiczne obecne we współczesnej myśli medioznawczej	FWN_K2_U05
<b>Kompetencji społecznych - Student jest gotów do:</b>		
K1	Student jest gotów do świadomego wykorzystywania mediów elektronicznych. Podjęcia pracy w instytucjach medialnych.	FWN_K2_K03

### Treści programowe

Lp.	Treści programowe	Efekty uczenia się dla przedmiotu
-----	-------------------	-----------------------------------

1.	Brytyjskie studia kulturowe wobec kwestii medioznawczych	W1
2.	Hipermedia.	W1
3.	Problemy konwergencji i remediacji mediów.	U1
4.	Interfejsy mediów i bazy danych.	W1, K1

## Informacje rozszerzone

### Metody nauczania:

analiza tekstów, wykład konwersatoryjny, dyskusja, analiza przypadków

Rodzaj zajęć	Formy zaliczenia	Warunki zaliczenia przedmiotu
konwersatorium	egzamin ustny	Złożenie egzaminu końcowego z oceną co najmniej dostateczną

## Bilans punktów ECTS

Rodzaje zajęć studenta	Średnia liczba godzin* przeznaczonych na zrealizowane rodzaje zajęć
konwersatorium	60
przygotowanie do egzaminu	15
przygotowanie prezentacji multimedialnej	15
przygotowanie referatu	15
konsultacje	15
przygotowanie do zajęć	30
<b>Łączny nakład pracy studenta</b>	<b>Liczba godzin</b> 150
<b>Liczba godzin kontaktowych</b>	<b>Liczba godzin</b> 60

\* godzina (lekcyjna) oznacza 45 minut

## Opis sposobu sprawdzenia osiągnięcia efektów uczenia się

Kod efektu uczenia się dla przedmiotu	Metoda sprawdzenia
	egzamin ustny
W1	x
U1	x
K1	x

<b>Nazwa przedmiotu</b> Historia i podstawy teorii gier		
<b>Klasyfikacja ISCED</b> Brak kategorii ISCED		<b>Forma weryfikacji uzyskanych efektów uczenia się</b> egzamin
<b>Kierunek studiów</b> filmoznawstwo i wiedza o nowych mediach	<b>Profil studiów</b> ogólnoakademicki	<b>Okres</b> Semestr 1
<b>Ścieżka</b> medioznawcza	<b>Języki wykładowe</b> Polski	<b>Obligatoryjność</b> fakultatywny
<b>Sposób realizacji i godziny zajęć</b> konwersatorium: 30		<b>Liczba punktów ECTS</b> 3
<b>Poziom kształcenia</b> drugiego stopnia	<b>Forma studiów</b> studia stacjonarne	<b>Dyscypliny</b> Nauki o kulturze i religii
<b>Przedmiot powiązany z badaniami naukowymi</b> Tak		

### Wymagania wstępne i dodatkowe

brak

### Cele kształcenia dla przedmiotu

C1	Zapoznanie studentów z podstawami teorii gier
C2	Zapoznanie studentów z historią gier

### Efekty uczenia się dla przedmiotu

Kod	Efekty w zakresie	Kierunkowe efekty uczenia się
<b>Wiedzy - Student zna i rozumie:</b>		
W1	historię gier i wybrane teksty teoretyczne im poświęcone	FWN_K2_W08
<b>Umiejętności - Student potrafi:</b>		
U1	dyskutować na temat teorii gier	FWN_K2_U08, FWN_K2_U12
<b>Kompetencji społecznych - Student jest gotów do:</b>		
K1	popularyzacji wiedzy o grach i możliwościach ich wykorzystania w życiu społecznym	FWN_K2_K06

## Treści programowe

Lp.	Treści programowe	Efekty uczenia się dla przedmiotu
1.	Historia gier i towarzyszących im technologii	W1, U1, K1
2.	Historia gier w Polsce	W1, U1, K1
3.	Najważniejsze tendencje w teorii gier	W1, U1, K1

## Informacje rozszerzone

### Metody nauczania:

wykład konwencjonalny, wykład z prezentacją multimedialną, dyskusja

Rodzaj zajęć	Formy zaliczenia	Warunki zaliczenia przedmiotu
konwersatorium	egzamin pisemny / ustny	egzamin, obecność i aktywność

## Bilans punktów ECTS

Rodzaje zajęć studenta	Średnia liczba godzin* przeznaczonych na zrealizowane rodzaje zajęć
konwersatorium	30
uczestnictwo w egzaminie	2
przygotowanie do egzaminu	58
<b>Łączny nakład pracy studenta</b>	<b>Liczba godzin</b> 90
<b>Liczba godzin kontaktowych</b>	<b>Liczba godzin</b> 30

\* godzina (lekcyjna) oznacza 45 minut

## Opis sposobu sprawdzenia osiągnięcia efektów uczenia się

Kod efektu uczenia się dla przedmiotu	Metoda sprawdzenia
	egzamin pisemny / ustny
W1	x
U1	x
K1	x

<b>Nazwa przedmiotu</b> Teoria filmu		
<b>Klasyfikacja ISCED</b> 0215 Muzyka i sztuki sceniczne	<b>Forma weryfikacji uzyskanych efektów uczenia się</b> egzamin	
<b>Kierunek studiów</b> filmoznawstwo i wiedza o nowych mediach	<b>Profil studiów</b> ogólnoakademicki	<b>Okres</b> Semestr 2, Semestr 3
<b>Ścieżka</b> filmoznawcza	<b>Języki wykładowe</b> Polski	<b>Obligatoryjność</b> fakultatywny
<b>Sposób realizacji i godziny zajęć</b> konwersatorium: 60		<b>Liczba punktów ECTS</b> 5
<b>Poziom kształcenia</b> drugiego stopnia	<b>Forma studiów</b> studia stacjonarne	<b>Dyscypliny</b> Nauki o sztuce

### Cele kształcenia dla przedmiotu

C1	Zapoznanie studentek (i/lub studentów) z problematyką podejmowaną w teorii filmu od lat 60. XX wieku po drugą dekadę XXI wieku.
C2	Kształtowanie umiejętności posługiwania się teoretyczną aparaturą pojęciową.
C3	Rozwijanie umiejętności abstrakcyjnego myślenia w ramach humanistyki.

### Efekty uczenia się dla przedmiotu

Kod	Efekty w zakresie	Kierunkowe efekty uczenia się
<b>Wiedzy - Student zna i rozumie:</b>		
W1	student(ka) zna główne nurty teoretyczne w humanistyce drugiej połowy XX wieku i początku XXI wieku.	FWN_K2_W01, FWN_K2_W02, FWN_K2_W04, FWN_K2_W05
W2	student(ka) zna aparaturę pojęciową z teorii filmu.	FWN_K2_W02, FWN_K2_W04, FWN_K2_W07
W3	student(ka) zna koncepcje podstawowych teoretyków filmu.	FWN_K2_W07, FWN_K2_W10
<b>Umiejętności - Student potrafi:</b>		
U1	student(ka) umie przeprowadzić analizę dyskursu teoretycznego na temat filmu/kina.	FWN_K2_U02, FWN_K2_U05, FWN_K2_U07
U2	student(ka) rozpoznaje i klasyfikuje różne typy dyskursu teoretycznego.	FWN_K2_U03, FWN_K2_U05, FWN_K2_U06, FWN_K2_U07, FWN_K2_U08
U3	student(ka) potrafi zastosować aparaturę pojęciową teorii filmu do analizy współczesnej audiowizualności.	FWN_K2_U07, FWN_K2_U08, FWN_K2_U09, FWN_K2_U11, FWN_K2_U12
<b>Kompetencji społecznych - Student jest gotów do:</b>		

K1	student(ka) rozpoznaje różne typy dyskursu (teoretycznego) i ich podstawy metodologiczne.	FWN_K2_K02, FWN_K2_K04, FWN_K2_K05
K2	student(ka) umie przeprowadzić analizę wypowiedzi/tekstów teoretycznych oraz je zinterpretować w kontekście tradycji współczesnej humanistyki.	FWN_K2_K01, FWN_K2_K02, FWN_K2_K05

## Treści programowe

Lp.	Treści programowe	Efekty uczenia się dla przedmiotu
1.	Podstawowe problemy tzw. esencjalistycznej teorii filmu	W1, W2, W3, U1, U2, K1, K2
2.	Zagadnienia języka, znaku i tekstu w semiotycznej teorii filmu	W1, W2, W3, U1, U2, U3, K1, K2
3.	Poststrukturalna teoria filmu i jej antypozytywistyczne nastawienie	W1, W2, U2, U3, K1, K2
4.	Psychoanalityczny model odbioru filmu	W1, W2, W3, U1, U2, U3, K1, K2
5.	Film i jego analiza z perspektywy feministycznej	W1, W2, W3, U1, U3, K1
6.	Kino w świetle krytyki ideologicznej	W2, U1, U2, U3, K1, K2
7.	Problem widza w ujęciu teorii pragmatycznej	W1, W2, U1, U3, K1
8.	Konstrukcjonizm vs. naturalizm w tradycji kognitywnej teorii filmu	W2, U2, U3, K1, K2
9.	Fragmentaryczne teoretyzowanie audiowizualności	W2, W3, U2, U3, K1, K2
10.	Czy możliwa jest filozofia kina?	W1, W2, W3, U1, U2, K1, K2
11.	Aspekty metodologiczne badań nad filmem	W2, U1, U2, U3, K1, K2

## Informacje rozszerzone

### Metody nauczania:

analiza tekstów, wykład konwersatoryjny, wykład z prezentacją multimedialną, analiza przypadków

Rodzaj zajęć	Formy zaliczenia	Warunki zaliczenia przedmiotu
konwersatorium	egzamin ustny, prezentacja	referat na temat pojęcia widza filmowego i problemu odbioru filmu w klasycznych lub współczesnych teoriach lub na temat języka filmu w teorii filmu; zdanie egzaminu ustnego.

## Bilans punktów ECTS

Rodzaje zajęć studenta	Średnia liczba godzin* przeznaczonych na zrealizowane rodzaje zajęć
konwersatorium	60
przygotowanie do egzaminu	10

przygotowanie do ćwiczeń	20
przygotowanie referatu	5
przygotowanie do zajęć	20
samodzielna nauka dotycząca treści poruszanych na zajęciach	10
poznanie terminologii obcojęzycznej	5
studiowanie literatury wskazanej przez prowadzącego zajęcia	20
<b>Łączny nakład pracy studenta</b>	<b>Liczba godzin</b> 150
<b>Liczba godzin kontaktowych</b>	<b>Liczba godzin</b> 60

\* godzina (lekcyjna) oznacza 45 minut

### Opis sposobu sprawdzenia osiągnięcia efektów uczenia się

Kod efektu uczenia się dla przedmiotu	Metoda sprawdzenia	
	egzamin ustny	prezentacja
W1	x	x
W2	x	x
W3	x	x
U1	x	x
U2	x	x
U3	x	x
K1	x	x
K2	x	x



<b>Nazwa przedmiotu</b> Ludologia		
<b>Klasyfikacja ISCED</b> Brak kategorii ISCED		<b>Forma weryfikacji uzyskanych efektów uczenia się</b> egzamin
<b>Kierunek studiów</b> filmoznawstwo i wiedza o nowych mediach	<b>Profil studiów</b> ogólnoakademicki	<b>Okres</b> Semestr 2
<b>Ścieżka</b> medioznawcza	<b>Języki wykładowe</b> Polski	<b>Obligatoryjność</b> fakultatywny
<b>Sposób realizacji i godziny zajęć</b> konwersatorium: 30		<b>Liczba punktów ECTS</b> 3
<b>Poziom kształcenia</b> drugiego stopnia	<b>Forma studiów</b> studia stacjonarne	<b>Dyscypliny</b> Nauki o kulturze i religii
<b>Przedmiot powiązany z badaniami naukowymi</b> Tak		

### Wymagania wstępne i dodatkowe

brak

### Cele kształcenia dla przedmiotu

C1	Celem jest zapoznanie z narzędziami ludologii
C2	Celem zajęć jest prezentacja relacji ludologii i video game studies

### Efekty uczenia się dla przedmiotu

Kod	Efekty w zakresie	Kierunkowe efekty uczenia się
<b>Wiedzy - Student zna i rozumie:</b>		
W1	absolwent zna i rozumie najważniejsze pojęcia i teksty z zakresu ludologii	FWN_K2_W08
W2	absolwent zna i rozumie literaturę z zakresu game studies oraz potrafi wykorzystać jej propozycje teoretyczne w praktyce	FWN_K2_W12
<b>Umiejętności - Student potrafi:</b>		
U1	absolwent potrafi napisać esej z zakresu ludologii	FWN_K2_U02
<b>Kompetencji społecznych - Student jest gotów do:</b>		
K1	absolwent jest gotów do popularyzacji wiedzy o grach	FWN_K2_K06

## Treści programowe

Lp.	Treści programowe	Efekty uczenia się dla przedmiotu
1.	Genologia gier video: gatunki, poetyka i retoryka gier;	W1, W2, U1, K1
2.	Post-narratologia i post-ludologia. Nowe nurty w badaniu gier: retoryka proceduralna i jej krytyka;	W1, W2, U1, K1
3.	Art games, indie games, serious games;	W1, W2, U1, K1
4.	Sproblematyzowanie przestrzeni w grze;	W1, W2, U1, K1
5.	Gry wideo a ekspresja artystyczna;	W1, W2, U1, K1
6.	Gry wideo a kultura partycypacji	W1, W2, U1, K1
7.	Spółeczne i kulturowe znaczenie gier	W1, W2, U1, K1

## Informacje rozszerzone

### Metody nauczania:

analiza tekstów, burza mózgów, wykład z prezentacją multimedialną, dyskusja, analiza przypadków

Rodzaj zajęć	Formy zaliczenia	Warunki zaliczenia przedmiotu
konwersatorium	egzamin pisemny / ustny	Egzamin, obecność, aktywność

## Bilans punktów ECTS

Rodzaje zajęć studenta	Średnia liczba godzin* przeznaczonych na zrealizowane rodzaje zajęć
konwersatorium	30
uczestnictwo w egzaminie	2
przygotowanie do egzaminu	30
przygotowanie do zajęć	28
<b>Łączny nakład pracy studenta</b>	<b>Liczba godzin</b> 90
<b>Liczba godzin kontaktowych</b>	<b>Liczba godzin</b> 30

\* godzina (lekcyjna) oznacza 45 minut

## Opis sposobu sprawdzenia osiągnięcia efektów uczenia się

Kod efektu uczenia się dla przedmiotu	Metoda sprawdzenia
	egzamin pisemny / ustny
W1	x
W2	x
U1	x
K1	x

<b>Nazwa przedmiotu</b> Seminarium magisterskie		
<b>Klasyfikacja ISCED</b> 0215 Muzyka i sztuki sceniczne	<b>Forma weryfikacji uzyskanych efektów uczenia się</b> zaliczenie	
<b>Kierunek studiów</b> filmoznawstwo i wiedza o nowych mediach	<b>Profil studiów</b> ogólnoakademicki	<b>Okres</b> Semestr 2, Semestr 3, Semestr 4
<b>Ścieżka</b> Wszystkie	<b>Języki wykładowe</b> Polski	<b>Obligatoryjność</b> obowiązkowy
<b>Sposób realizacji i godziny zajęć</b> seminarium: 90	<b>Liczba punktów ECTS</b> 28	
<b>Poziom kształcenia</b> drugiego stopnia	<b>Forma studiów</b> studia stacjonarne	<b>Dyscypliny</b> Nauki o sztuce
<b>Przedmiot powiązany z badaniami naukowymi</b> Tak		

### Cele kształcenia dla przedmiotu

C1	Celem przedmiotu jest przygotowanie studentów do podjęcia określonych zadań badawczych (pod kierunkiem opiekuna naukowego) w zakresie kultury audiowizualnej. Etapem finalnym jest wykonanie pracy dyplomowej.
----	--

### Efekty uczenia się dla przedmiotu

Kod	Efekty w zakresie	Kierunkowe efekty uczenia się
<b>Wiedzy - Student zna i rozumie:</b>		
W1	Student zna i rozumie metodologiczne uwarunkowania badań nad kulturą audiowizualną w kontekście kanonów metodologicznych nauk humanistycznych	FWN_K2_W01, FWN_K2_W02, FWN_K2_W04
W2	Student zna i rozumie wybrane zjawiska kultury audiowizualnej	FWN_K2_W08, FWN_K2_W09
<b>Umiejętności - Student potrafi:</b>		
U1	Student potrafi przeprowadzić analizę oraz interpretację przekazów audiowizualnych w ich złożonych kontekstach kulturowych, społecznych i filozoficznych.	FWN_K2_U01, FWN_K2_U02, FWN_K2_U03, FWN_K2_U05, FWN_K2_U06, FWN_K2_U08
<b>Kompetencji społecznych - Student jest gotów do:</b>		
K1	Student jest gotów do prawidłowego określania priorytetów w procesie badawczym	FWN_K2_K01, FWN_K2_K02
K2	Student jest gotów do systematycznego uczestniczenia w życiu kulturalnym swojego miasta, regionu oraz kraju	FWN_K2_K08

## Treści programowe

Lp.	Treści programowe	Efekty uczenia się dla przedmiotu
1.	Analiza, interpretacja wybranych zjawisk kultury audiowizualnej	W1, W2, U1, K1, K2

## Informacje rozszerzone

### Metody nauczania:

seminarium

Rodzaj zajęć	Formy zaliczenia	Warunki zaliczenia przedmiotu
seminarium	projekt	Złożenie pracy dyplomowej

## Bilans punktów ECTS

Rodzaje zajęć studenta	Średnia liczba godzin* przeznaczonych na zrealizowane rodzaje zajęć
seminarium	90
przygotowanie pracy dyplomowej	90
rozwiązywanie zadań	90
zbieranie informacji do zadanej pracy	180
przeprowadzenie badań empirycznych	180
przygotowanie referatu	90
<b>Łączny nakład pracy studenta</b>	<b>Liczba godzin</b> 720
<b>Liczba godzin kontaktowych</b>	<b>Liczba godzin</b> 90

\* godzina (lekcyjna) oznacza 45 minut

## Opis sposobu sprawdzenia osiągnięcia efektów uczenia się

Kod efektu uczenia się dla przedmiotu	Metoda sprawdzenia
	projekt
W1	x
W2	x
U1	x
K1	x
K2	x

<b>Nazwa przedmiotu</b> Główne kierunki awangardy filmowej		
<b>Klasyfikacja ISCED</b> 0215 Muzyka i sztuki sceniczne	<b>Forma weryfikacji uzyskanych efektów uczenia się</b> egzamin	
<b>Kierunek studiów</b> filmoznawstwo i wiedza o nowych mediach	<b>Profil studiów</b> ogólnoakademicki	<b>Okres</b> Semestr 2
<b>Ścieżka</b> Wszystkie	<b>Języki wykładowe</b> Polski	<b>Obligatoryjność</b> fakultatywny
<b>Sposób realizacji i godziny zajęć</b> konwersatorium: 30		<b>Liczba punktów ECTS</b> 3
<b>Poziom kształcenia</b> drugiego stopnia	<b>Forma studiów</b> studia stacjonarne	<b>Dyscypliny</b> Nauki o sztuce
<b>Przedmiot powiązany z badaniami naukowymi</b> Tak		

### Cele kształcenia dla przedmiotu

C1	Prezentacja najważniejszych zjawisk kina awangardowego.
C2	Prezentacja strategii przydatnych podczas interpretacji filmów eksperymentalnych.

### Efekty uczenia się dla przedmiotu

Kod	Efekty w zakresie	Kierunkowe efekty uczenia się
<b>Wiedzy - Student zna i rozumie:</b>		
W1	absolwent zna historię filmu awangardowego	FWN_K2_W09
<b>Umiejętności - Student potrafi:</b>		
U1	absolwent potrafi analizować i interpretować filmy awangardowe	FWN_K2_U09
U2	zaprojektować przegląd filmu awangardowego	FWN_K2_U09
<b>Kompetencji społecznych - Student jest gotów do:</b>		
K1	absolwent jest gotów do uczestnictwa w wydarzeniach poświęconych filmowi awangardowemu	FWN_K2_K08

### Treści programowe

Lp.	Treści programowe	Efekty uczenia się dla przedmiotu
-----	-------------------	-----------------------------------

1.	Film i Wielka Awangarda	W1, U1, U2, K1
2.	Awangarda w kinie amerykańskim	W1, U1, U2, K1
3.	Współczesne tendencje awangardy filmowej	W1, U1, U2, K1
4.	Film eseistyczny	W1, U1, U2, K1
5.	Eksperymentalne kino dokumentalne	W1, U1, U2, K1

### Informacje rozszerzone

#### Metody nauczania:

analiza tekstów, metoda projektów, burza mózgów, wykład z prezentacją multimedialną, dyskusja

Rodzaj zajęć	Formy zaliczenia	Warunki zaliczenia przedmiotu
konwersatorium	projekt	Wykonanie projektu, obecność, aktywność

### Bilans punktów ECTS

Rodzaje zajęć studenta	Średnia liczba godzin* przeznaczonych na zrealizowane rodzaje zajęć
konwersatorium	30
przygotowanie projektu	40
zbieranie informacji do zadanej pracy	20
<b>Łączny nakład pracy studenta</b>	<b>Liczba godzin</b> 90
<b>Liczba godzin kontaktowych</b>	<b>Liczba godzin</b> 30

\* godzina (lekcyjna) oznacza 45 minut

### Opis sposobu sprawdzenia osiągnięcia efektów uczenia się

Kod efektu uczenia się dla przedmiotu	Metoda sprawdzenia
	projekt
W1	x
U1	x
U2	x
K1	x



<b>Nazwa przedmiotu</b> Projektowanie gier wideo		
<b>Klasyfikacja ISCED</b> 0211 Techniki audiowizualne i produkcje mediów	<b>Forma weryfikacji uzyskanych efektów uczenia się</b> zaliczenie	
<b>Kierunek studiów</b> filmoznawstwo i wiedza o nowych mediach	<b>Profil studiów</b> ogólnoakademicki	<b>Okres</b> Semestr 3
<b>Ścieżka</b> medioznawcza	<b>Języki wykładowe</b> Polski	<b>Obligatoryjność</b> fakultatywny
<b>Sposób realizacji i godziny zajęć</b> ćwiczenia: 30		<b>Liczba punktów ECTS</b> 3
<b>Poziom kształcenia</b> drugiego stopnia	<b>Forma studiów</b> studia stacjonarne	<b>Dyscypliny</b> Nauki o kulturze i religii
<b>Przedmiot powiązany z badaniami naukowymi</b> Tak		

### Cele kształcenia dla przedmiotu

C1	Zapoznanie studentów z zasadami projektowania gier
C2	Stworzenie prototypu gry wideo

### Efekty uczenia się dla przedmiotu

Kod	Efekty w zakresie	Kierunkowe efekty uczenia się
<b>Wiedzy - Student zna i rozumie:</b>		
W1	absolwent zna i rozumie zasady projektowania gier wideo	FWN_K2_W14
<b>Umiejętności - Student potrafi:</b>		
U1	absolwent potrafi Game design document oraz uczestniczy w przygotowaniu działającego prototypu gry	FWN_K2_U15
<b>Kompetencji społecznych - Student jest gotów do:</b>		
K1	absolwent jest gotów do uczestnictwa w tworzeniu projektów opartych na serious games	FWN_K2_K06

### Treści programowe

Lp.	Treści programowe	Efekty uczenia się dla przedmiotu
1.	Specyfika wybranych gatunków gier	W1, U1, K1
2.	Tworzenie poziomów gier	W1, U1, K1
3.	Kreowanie postaci	W1, U1, K1
4.	Elementy grafiki i animacji komputerowej	W1, U1, K1
5.	Tworzenie ścieżki dźwiękowej	W1, U1, K1
6.	Tworzenie interfejsów	W1, U1, K1

### Informacje rozszerzone

#### Metody nauczania:

metoda projektów, wykład z prezentacją multimedialną, rozwiązywanie zadań

Rodzaj zajęć	Formy zaliczenia	Warunki zaliczenia przedmiotu
ćwiczenia	projekt	Wykonanie projektu, obecność i aktywność

### Bilans punktów ECTS

Rodzaje zajęć studenta	Średnia liczba godzin* przeznaczonych na zrealizowane rodzaje zajęć
ćwiczenia	30
przygotowanie projektu	60
<b>Łączny nakład pracy studenta</b>	<b>Liczba godzin</b> 90
<b>Liczba godzin kontaktowych</b>	<b>Liczba godzin</b> 30

\* godzina (lekcyjna) oznacza 45 minut

### Opis sposobu sprawdzenia osiągnięcia efektów uczenia się

Kod efektu uczenia się dla przedmiotu	Metoda sprawdzenia
	projekt
W1	x
U1	x
K1	x

<b>Nazwa przedmiotu</b> Antropologia audiowizualności		
<b>Klasyfikacja ISCED</b> 0314 Socjologia i kulturoznawstwo		<b>Forma weryfikacji uzyskanych efektów uczenia się</b> egzamin
<b>Kierunek studiów</b> filmoznawstwo i wiedza o nowych mediach	<b>Profil studiów</b> ogólnoakademicki	<b>Okres</b> Semestr 3
<b>Ścieżka</b> Wszystkie	<b>Języki wykładowe</b> Polski	<b>Obligatoryjność</b> obowiązkowy
<b>Sposób realizacji i godziny zajęć</b> konwersatorium: 30		<b>Liczba punktów ECTS</b> 3
<b>Poziom kształcenia</b> drugiego stopnia	<b>Forma studiów</b> studia stacjonarne	<b>Dyscypliny</b> Nauki o kulturze i religii
<b>Przedmiot powiązany z badaniami naukowymi</b> Tak		

### Cele kształcenia dla przedmiotu

C1	1. Zapoznanie się z wybranymi zagadnieniami z antropologii kultury wizualnej oraz z szeroko pojmowanej sfery audiowizualności.
C2	2. Poznanie wybranych teorii kulturowych i antropologicznych oraz koncepcji badawczych związanych z tworzeniem i użytkowaniem kultury audiowizualnej.

### Efekty uczenia się dla przedmiotu

Kod	Efekty w zakresie	Kierunkowe efekty uczenia się
<b>Wiedzy - Student zna i rozumie:</b>		
W1	student zna podstawowe zagadnienia związane z kulturą wizualną i antropologiczną refleksją na jej temat. Rozumie podstawowe koncepcje antropologii audiowizualności i rozpoznaje opisywane w nich zjawiska.	FWN_K2_W02, FWN_K2_W03, FWN_K2_W04
<b>Umiejętności - Student potrafi:</b>		
U1	stworzyć warsztat badawczy z poznanych pojęć i koncepcji antropologicznych i teoretycznokulturowych, a następnie zastosować go do analizy i interpretacji zjawisk audiowizualnych w ich złożonych kontekstach antropologicznych i kulturowych.	FWN_K2_U06, FWN_K2_U08
<b>Kompetencje społecznych - Student jest gotów do:</b>		
K1	absolwent jest gotów do rozwijania swojego warsztatu badawczego oraz wzbogacania go o nowe, wciąż uaktualniane perspektywy, wynikające z rozwoju kultury audiowizualnej oraz zachodzących w niej przemian.	FWN_K2_K01, FWN_K2_K04

## Treści programowe

Lp.	Treści programowe	Efekty uczenia się dla przedmiotu
1.	Poznanie podstawowych definicji i koncepcji teoretycznych z zakresu antropologii audiowizualności.	W1
2.	Analiza i interpretacja z perspektywy antropologicznej wybranych zagadnień kultury audiowizualnej: kina, fotografii, nowych mediów.	U1, K1

## Informacje rozszerzone

### Metody nauczania:

analiza tekstów, wykład z prezentacją multimedialną, dyskusja

Rodzaj zajęć	Formy zaliczenia	Warunki zaliczenia przedmiotu
konwersatorium	egzamin pisemny	Aktywność na zajęciach, prezentacja własnych przykładów w odniesieniu do omawianych tekstów i koncepcji.

## Bilans punktów ECTS

Rodzaje zajęć studenta	Średnia liczba godzin* przeznaczonych na zrealizowane rodzaje zajęć
konwersatorium	30
analiza problemu	15
przygotowanie do egzaminu	30
samodzielna nauka dotycząca treści poruszanych na zajęciach	15
<b>Łączny nakład pracy studenta</b>	<b>Liczba godzin</b> 90
<b>Liczba godzin kontaktowych</b>	<b>Liczba godzin</b> 30

\* godzina (lekcyjna) oznacza 45 minut

## Opis sposobu sprawdzenia osiągnięcia efektów uczenia się

Kod efektu uczenia się dla przedmiotu	Metoda sprawdzenia
	egzamin pisemny
W1	x
U1	x
K1	x

<b>Nazwa przedmiotu</b> New Media Art 1		
<b>Nazwa przedmiotu w języku angielskim</b> New Media Art 1		
<b>Klasyfikacja ISCED</b> 0215 Muzyka i sztuki sceniczne	<b>Forma weryfikacji uzyskanych efektów uczenia się</b> zaliczenie	
<b>Kierunek studiów</b> filmoznawstwo i wiedza o nowych mediach	<b>Profil studiów</b> ogólnoakademicki	<b>Okres</b> Semestr 3
<b>Ścieżka</b> Wszystkie	<b>Języki wykładowe</b> Angielski	<b>Obligatoryjność</b> obowiązkowy
<b>Sposób realizacji i godziny zajęć</b> konwersatorium: 30	<b>Liczba punktów ECTS</b> 3	
<b>Poziom kształcenia</b> drugiego stopnia	<b>Forma studiów</b> studia stacjonarne	<b>Dyscypliny</b> Nauki o sztuce
<b>Przedmiot powiązany z badaniami naukowymi</b> Tak		

### Wymagania wstępne i dodatkowe

brak

### Cele kształcenia dla przedmiotu

C1	Celem jest zapoznanie studentów z twórczością klasyków sztuki mediów.
C2	Celem jest zapoznanie studentów z problematyką relacji sztuki i technologii

### Efekty uczenia się dla przedmiotu

Kod	Efekty w zakresie	Kierunkowe efekty uczenia się
<b>Wiedzy - Student zna i rozumie:</b>		
W1	absolwent zna i rozumie najważniejsze zjawiska związane ze sztuką mediów	FWN_K2_W16
<b>Umiejętności - Student potrafi:</b>		
U1	absolwent potrafi stworzyć wypowiedz na zadany temat w formie krótkiej pracy wideo	FWN_K2_U10
<b>Kompetencji społecznych - Student jest gotów do:</b>		
K1	absolwent jest gotów do uczestnictwa w życiu kulturalnym i i propagowania sztuki mediów	FWN_K2_K08

## Treści programowe

Lp.	Treści programowe	Efekty uczenia się dla przedmiotu
1.	Wczesna sztuka wideo	W1, U1, K1
2.	Video performance	W1, U1, K1
3.	Instalacje medialne	W1, U1, K1
4.	Wczesna sztuka interaktywna	W1, U1, K1

## Informacje rozszerzone

### Metody nauczania:

analiza tekstów, metoda projektów, wykład z prezentacją multimedialną, dyskusja

Rodzaj zajęć	Formy zaliczenia	Warunki zaliczenia przedmiotu
konwersatorium	projekt	Wykonanie projektu, obecność, aktywność

## Bilans punktów ECTS

Rodzaje zajęć studenta	Średnia liczba godzin* przeznaczonych na zrealizowane rodzaje zajęć
konwersatorium	30
przygotowanie projektu	30
przygotowanie prezentacji multimedialnej	10
zbieranie informacji do zadanej pracy	20
<b>Łączny nakład pracy studenta</b>	<b>Liczba godzin</b> 90
<b>Liczba godzin kontaktowych</b>	<b>Liczba godzin</b> 30

\* godzina (lekcyjna) oznacza 45 minut

## Opis sposobu sprawdzenia osiągnięcia efektów uczenia się

Kod efektu uczenia się dla przedmiotu	Metoda sprawdzenia
	projekt
W1	x
U1	x
K1	x

<b>Nazwa przedmiotu</b> Kurs z historii kina polskiego		
<b>Klasyfikacja ISCED</b> 0215 Muzyka i sztuki sceniczne		<b>Forma weryfikacji uzyskanych efektów uczenia się</b> egzamin
<b>Kierunek studiów</b> filmoznawstwo i wiedza o nowych mediach	<b>Profil studiów</b> ogólnoakademicki	<b>Okres</b> Semestr 3
<b>Ścieżka</b> Wszystkie	<b>Języki wykładowe</b> Polski	<b>Obligatoryjność</b> fakultatywny
<b>Sposób realizacji i godziny zajęć</b> konwersatorium: 30		<b>Liczba punktów ECTS</b> 3
<b>Poziom kształcenia</b> drugiego stopnia	<b>Forma studiów</b> studia stacjonarne	<b>Dyscypliny</b> Nauki o sztuce
<b>Przedmiot powiązany z badaniami naukowymi</b> Tak		

### Cele kształcenia dla przedmiotu

C1	Zapoznanie studentów z dziejami kina polskiego.
C2	Zapoznanie studentów z wybranymi opracowaniami poświęconymi historii kina polskiego, zwłaszcza najnowszymi.

### Efekty uczenia się dla przedmiotu

Kod	Efekty w zakresie	Kierunkowe efekty uczenia się
<b>Wiedzy - Student zna i rozumie:</b>		
W1	historię kina polskiego; rozumie logikę procesu historycznofilmowego, w ramach którego zaistniały przedstawiane zjawiska.	FWN_K2_W07, FWN_K2_W09, FWN_K2_W10, FWN_K2_W11
W2	filmy kina polskiego; zna analizowane nurty i trendy z historii kinematografii oraz zjawiska z zakresu kultury filmowej.	FWN_K2_W07, FWN_K2_W10, FWN_K2_W11
W3	wzajemne związki między kinem polskim a całością kultury oraz umieszcza analizowane zjawiska we właściwych im kontekstach.	FWN_K2_W06, FWN_K2_W09, FWN_K2_W11
<b>Umiejętności - Student potrafi:</b>		
U1	analizować, interpretować i oceniać polskie filmy oraz zjawiska z zakresu kultury filmowej.	FWN_K2_U04, FWN_K2_U06, FWN_K2_U08
U2	formułować i wyrażać własne sądy na temat polskich filmów.	FWN_K2_U06, FWN_K2_U08
U3	usytuować wybraną twórczość reżysera lub gatunek w określonym nurcie filmowym oraz poetykach autorskich.	FWN_K2_U05, FWN_K2_U06

U4	przygotowywać rozprawy pisemne oraz wypowiedzi ustne związane z historią filmu polskiego.	FWN_K2_U06, FWN_K2_U08, FWN_K2_U11, FWN_K2_U12
<b>Kompetencji społecznych - Student jest gotów do:</b>		
K1	student identyfikuje się z historią najnowszej swojego kraju i czuje się jej kontynuatorem.	FWN_K2_K01, FWN_K2_K02, FWN_K2_K05
K2	systematycznego uczestnictwa w bieżącym życiu filmowym, w przeglądach i retrospektywach polskiej kinematografii, śledzenia prasy filmowej i aktualnego piśmiennictwa.	FWN_K2_K02, FWN_K2_K08

## Treści programowe

Lp.	Treści programowe	Efekty uczenia się dla przedmiotu
1.	Trauma i reparacja w kinie Andrzeja Wajdy	W1, W2, W3, U1, U2, U3, U4, K1, K2
2.	Estetyka ekscesu jako strategia politycznego oporu w kinie polskim okresu PRL	W1, W2, W3, U1, U2, U3, U4, K1, K2
3.	Strategie afektywne w najnowszym kinie polskim	W1, W2, W3, U1, U2, U3, U4, K1, K2

## Informacje rozszerzone

### Metody nauczania:

analiza tekstów, wykład konwersatoryjny, dyskusja

Rodzaj zajęć	Formy zaliczenia	Warunki zaliczenia przedmiotu
konwersatorium	esej	Egzamin uważa się za zdany w przypadku uzyskania co najmniej 60% punktów, co jest równoznaczne z uzyskaniem co najmniej oceny dostatecznej. Warunkiem przystąpienia do egzaminu jest aktywne uczestnictwo w zajęciach.

## Bilans punktów ECTS

Rodzaje zajęć studenta	Średnia liczba godzin* przeznaczonych na zrealizowane rodzaje zajęć
konwersatorium	30
przygotowanie eseju	25
studiowanie literatury wskazanej przez prowadzącego zajęcia	10
przygotowanie do zajęć	25
<b>Łączny nakład pracy studenta</b>	<b>Liczba godzin</b> 90



<b>Liczba godzin kontaktowych</b>	<b>Liczba godzin</b> 30
-----------------------------------	----------------------------

\* godzina (lekcyjna) oznacza 45 minut

### **Opis sposobu sprawdzenia osiągnięcia efektów uczenia się**

Kod efektu uczenia się dla przedmiotu	Metoda sprawdzenia
	esej
W1	x
W2	x
W3	x
U1	x
U2	x
U3	x
U4	x
K1	x
K2	x

<b>Nazwa przedmiotu</b> Historia filmu animowanego		
<b>Klasyfikacja ISCED</b> 0215 Muzyka i sztuki sceniczne		<b>Forma weryfikacji uzyskanych efektów uczenia się</b> zaliczenie
<b>Kierunek studiów</b> filmoznawstwo i wiedza o nowych mediach	<b>Profil studiów</b> ogólnoakademicki	<b>Okres</b> Semestr 3
<b>Ścieżka</b> Wszystkie	<b>Języki wykładowe</b> Polski	<b>Obligatoryjność</b> fakultatywny
<b>Sposób realizacji i godziny zajęć</b> konwersatorium: 30		<b>Liczba punktów ECTS</b> 3
<b>Poziom kształcenia</b> drugiego stopnia	<b>Forma studiów</b> studia stacjonarne	<b>Dyscypliny</b> Nauki o sztuce
<b>Przedmiot powiązany z badaniami naukowymi</b> Tak		

### Cele kształcenia dla przedmiotu

C1	Zapoznanie z techniką animacji i tradycją filmu animowanego
----	---

### Efekty uczenia się dla przedmiotu

Kod	Efekty w zakresie	Kierunkowe efekty uczenia się
<b>Wiedzy - Student zna i rozumie:</b>		
W1	Student(ka) posiada wiedzę w zakresie historii filmu animowanego, rodzajów i technik animacji.	FWN_K2_W01, FWN_K2_W03, FWN_K2_W05, FWN_K2_W06
W2	Student(ka) rozumie znaczenie zdolności kojarzenia faktów historycznych i artystycznych z rozwojem filmu oraz mediów.	FWN_K2_W09, FWN_K2_W11, FWN_K2_W16
W3	Student(ka) posiada warsztat krytyczny, oraz wiedzę do analizy i omówienia warstw filmu animowanego.	FWN_K2_W04, FWN_K2_W05, FWN_K2_W11
<b>Umiejętności - Student potrafi:</b>		
U1	Student(ka) potrafi umiejscowić film w kontekście historii technik i estetyk animacji.	FWN_K2_U06, FWN_K2_U08, FWN_K2_U14
U2	Student(ka) potrafi krytycznie oceniać tendencje i zjawiska we współczesnej animacji krótkometrażowej i komercyjnej pełnometrażowej.	FWN_K2_U06, FWN_K2_U08, FWN_K2_U11
U3	Student(ka) potrafi krytycznie odnieść się do treści, estetyki i innych aspektów filmu animowanego w recenzji, potrafi uargumentować swoje stanowisko w dyskusji.	FWN_K2_U04, FWN_K2_U08, FWN_K2_U09

**Kompetencje społecznych - Student jest gotów do:**

K1	Student(ka) zyskuje świadomość ważności aktywnego uczestnictwa w imprezach kulturalnych (festiwale filmu animowanego [OFafa, Etiuda&Anima, Animator], działania artystyczne, przeglądy), które kształtują gusty odbiorców.	FWN_K2_K01, FWN_K2_K07, FWN_K2_K08
----	--	------------------------------------

**Treści programowe**

Lp.	Treści programowe	Efekty uczenia się dla przedmiotu
1.	Początki animacji, comic strip, wczesne filmy rysunkowe (Winsor McCay, Émile Cohl), pierwsi bohaterowie, techniczne podstawy animacji, krótka charakterystyka technik animacji.	W1, W2, U1, U3, K1
2.	Film abstrakcyjny - niefabularne zabawy kształtem, kolorem, dźwiękiem, techniki non-camerowe. Od Lena Lye'a do Antoniszczaka.	W1, W2, W3, U1, U2, U3
3.	Złota era animacji w Hollywood, Walt Disney, Chuck Jones, Tex Avery, kreskówki telewizyjne (Hanna Barbera) i zmiana warunków recepcji. Eisenstein i problematyka reprezentacji rzeczywistości.	W1, W2, W3, U1, U2, U3, K1
4.	Kolaż i animacja, filmy wycinankowe (Stan Vanderbeek, Terry Gilliam, Laurie Hill -cut-out zdigitalizowany).	W1, W2, U1, U2, U3
5.	Animacja poklatkowa, efekty specjalne w filmie aktorskim (Ray Harryhausen); piksilacja (Norman McLaren) i claymation (Will Vinton, Bruce Bickford, Nick Park, Adam Elliot). Poklatkowe filmy pełnometrażowe.	W1, W2, W3, U1, U2, U3, K1
6.	Polska szkoła animacji (Walerian Borowczyk, Jan Lenica, Stefan Schabenbeck, Daniel Szczechura, Ryszard Czekala, Mirosław Kijowicz) i tradycja plakatu, estetyka, wymiar symboliczny a polityczny, krytyka i parodia Szkoły (Piotr Dumala, Jerzy Kucia).	W1, W2, U1, U2, K1
7.	Specjalizacje szkół „narodowych” i ich spadkobierców: Czechosłowacja (Karel Zeman, Jiří Trnka, Jan Švankmajer, Jiří Barta), Związek Radziecki (Fiodor Chitruk, Jurij Norsztejn, Aleksandr Petrov), Wielka Brytania (Barry Purves, Joanna Quinn, Paul Bush), Włochy (Bruno Bozzetto, Osvaldo Cavandoli), Estonia (Elbert Tuganov, Priit Pärn, Ülo Pikkov), Japonia (Kihachirō Kawamoto, Osamu Tezuka, Kōji Yamamura) - cykl przewidziany na trzy dwugodzinne segmenty.	W1, W2, W3, U1, U2, U3, K1
8.	Anime - animowana manga, warunki produkcji i recepcji, konwencja (filmy kinowe, serie OAV), estetyka. Studio Ghibli, Mamoru Oshii, Katsuhiro Ōtomo, Satoshi Kon, Hideaki Anno.	W1, W2, U1, U2
9.	Krytyka; jak oceniać film animowany - kodowanie znaczenia; terminologia. Recenzja animowanego filmu pełnometrażowego.	W1, W2, W3, U1, U2, U3, K1
10.	Amerykańscy niezależni: Bill Plympton, Don Hertzfeldt, Emily Hubley, Suzan Pitt, Ralph Bakshi.	W1, W2, W3, U1, U2
11.	Animowany dokument; konstrukcja realizmu, Walc z Baszirem Ariego Folmana i problematyka animowanych autobiografii.	W1, W2, W3, U1, U2, K1
12.	Algorytmizacja animacji. Pierwsze filmy ery cyfrowej, Pixar i Dreamworks, współczesny film animowany.	W1, W2, U1, U2, U3
13.	Zacieranie granicy pomiędzy filmem aktorskim a animacją; sekwencje animowane w filmach fabularnych, CGI a pełnometrażowe animacje.	W1, W2, W3, U1, U2, U3

**Informacje rozszerzone**

**Metody nauczania:**

metoda projektów, wykład konwersatoryjny, wykład z prezentacją multimedialną, analiza przypadków, ćwiczenia przedmiotowe

Rodzaj zajęć	Formy zaliczenia	Warunki zaliczenia przedmiotu
konwersatorium	zaliczenie pisemne, esej	Założenie egzaminu i zaliczenie go na co najmniej ocenę dostateczną.

**Bilans punktów ECTS**

Rodzaje zajęć studenta	Średnia liczba godzin* przeznaczonych na zrealizowane rodzaje zajęć
konwersatorium	30
zbieranie informacji do zadanej pracy	5
przygotowanie eseju	5
przeprowadzenie badań literaturowych	10
przygotowanie do ćwiczeń	10
przygotowanie do zajęć	10
studiowanie literatury wskazanej przez prowadzącego zajęcia	10
samodzielna nauka dotycząca treści poruszanych na zajęciach	5
przygotowanie się do sprawdzianu zaliczeniowego	5
<b>Łączny nakład pracy studenta</b>	<b>Liczba godzin</b> 90
<b>Liczba godzin kontaktowych</b>	<b>Liczba godzin</b> 30

\* godzina (lekcyjna) oznacza 45 minut

## Opis sposobu sprawdzenia osiągnięcia efektów uczenia się

Kod efektu uczenia się dla przedmiotu	Metoda sprawdzenia	
	zaliczenie pisemne	esej
W1	x	x
W2	x	x
W3	x	x
U1	x	x
U2	x	x
U3	x	x
K1		x

<b>Nazwa przedmiotu</b> Przemiany współczesnej telewizji		
<b>Klasyfikacja ISCED</b> 0314 Socjologia i kulturoznawstwo		<b>Forma weryfikacji uzyskanych efektów uczenia się</b> egzamin
<b>Kierunek studiów</b> filmoznawstwo i wiedza o nowych mediach	<b>Profil studiów</b> ogólnoakademicki	<b>Okres</b> Semestr 3
<b>Ścieżka</b> Wszystkie	<b>Języki wykładowe</b> Polski	<b>Obligatoryjność</b> fakultatywny
<b>Sposób realizacji i godziny zajęć</b> konwersatorium: 30		<b>Liczba punktów ECTS</b> 3
<b>Poziom kształcenia</b> drugiego stopnia	<b>Forma studiów</b> studia stacjonarne	<b>Dyscypliny</b> Nauki o kulturze i religii
<b>Przedmiot powiązany z badaniami naukowymi</b> Tak		

### Cele kształcenia dla przedmiotu

C1	Celem zajęć jest poszerzenie wiedzy z zakresu funkcjonowania medium telewizyjnego - przede wszystkim przemian, które zachodzą we współczesnej telewizji z uwagi na jej multiplatformowość i konwergencje rynków medialnych.
----	---

### Efekty uczenia się dla przedmiotu

Kod	Efekty w zakresie	Kierunkowe efekty uczenia się
<b>Wiedzy - Student zna i rozumie:</b>		
W1	terminologię związaną z rozwojem medium telewizyjnego i jego konwergencjami z innymi systemami medialnymi. Są mu znane pojęcia z innego obszaru refleksji humanistycznej (np. literatury i filmu), które również określają krajobraz przemian w obszarze telewizji.	FWN_K2_W02, FWN_K2_W13
W2	rozmaite metodologie o charakterze transdyscyplinarnym wykorzystywane w opisie i analizie zjawisk związanych ze współczesną telewizją. Są mu znane teoretyczno-metodologiczne narzędzia opisujące rozwój i przemiany rynku oraz medium telewizyjnego.	FWN_K2_W01
W3	zasady przemian współczesnych produkcji telewizyjnych w ujęciu technologicznym - zmieniających się form produkcji, dystrybucji i odbioru (z uwzględnieniem urządzeń i aplikacji mobilnych, procesów cyfryzacji, trybów connected viewingu).	FWN_K2_W03, FWN_K2_W05
<b>Umiejętności - Student potrafi:</b>		

U1	przeprowadzić pogłębioną analizę systemu telewizyjnego (uwarunkowań rynkowych, polityki stacji telewizyjnych) oraz produkcji telewizyjnych we wskazanych kontekstach medialnych, społecznych, filozoficznych i kulturowych. W swojej analizie potrafi wskazać na szczegółowe tendencje w obszarze telewizji oraz zinterpretować motywy i przekazy ideologiczne zawarte w programach telewizyjnych (w tym w tzw. serialach jakościowych).	FWN_K2_U06, FWN_K2_U07
U2	przedstawić swoje samodzielne badania i pogłębione wnioski przy pomocy różnych technik komunikacyjnych z użyciem prostych narzędzi i platform cyfrowych (Youtube, platforma blogowa).	FWN_K2_U10, FWN_K2_U12
U3	opracować i poddać krytycznej refleksji koncepcje i teorie związane ze studiami nad telewizją, a także dokonać ich aplikacji w procesie krytycznej analizy programów i przekazów (w tym tych pochodzących z otoczenia sieciowego telewizji i z obszaru istniejącej krytyki telewizyjnej) związanych z telewizją.	FWN_K2_U02, FWN_K2_U09
<b>Kompetencje społecznych - Student jest gotów do:</b>		
K1	pogłębiania wiedzy na wskazany temat, wyszukiwania informacji w literaturze przedmiotu i prasie, a także prezentacji swoich spostrzeżeń w czasie wystąpienia/dyskusji.	FWN_K2_K02, FWN_K2_K03

## Treści programowe

Lp.	Treści programowe	Efekty uczenia się dla przedmiotu
1.	W czasie zajęć zostanie zrealizowany blok tematyczny związany z przekształcaniem się medium telewizyjnego w związku z rozwojem nowych technologii, dróg promocji i dystrybucji oraz postępującej konwergencji wielkich firm medialnych (Disney, Comcast, etc.). Tematyka ta obejmuje kontekst historyczny, społeczny, polityczny i kulturowy zachodzących przemian technologicznych, podstawową genealogię programów telewizyjnych oraz strategii i technik ich odbioru, modele opisu współczesnej telewizji (np. phenomenal television), miejsce telewizyjnych praktyk kulturowych w szerszym krajobrazie medialnym.	W1, W3
2.	Zajęcia poszerzają wiedzę z zakresu wielokontekstowej analizy i interpretacji produkcji telewizyjnych i ich uwarunkowań społeczno-kulturowych. W czasie zajęć zostają przedstawione współczesne ujęcia badań nad telewizją oraz teorie i koncepcje filozoficzne i kulturoznawcze, które umożliwiają interpretację produkcji telewizyjnych.	W2, U1
3.	W czasie zajęć zostaje przedstawiona problematyka związana z możliwościami upowszechniania i dystrybucji analizy przekazów telewizyjnych. Omówione zostają możliwości w zakresie wykorzystania platform cyfrowych, dzielenia się wiedzą w ramach kultur fanowskich oraz inne alternatywne obiegi wiedzy na temat telewizji. Blok tematyczny obejmuje wiedzę na temat tworzonej krytyki telewizyjnej, form krytycznego podejścia do prezentowanych ujęć metodologicznych, sposoby polemiki z istniejącymi opiniami i twórczego podejścia do możliwości, jakie dają w zakresie dyskusji nad telewizją współczesne narzędzia cyfrowe.	U2, U3, K1

## Informacje rozszerzone

### Metody nauczania:

analiza tekstów, metoda projektów, wykład z prezentacją multimedialną, dyskusja, analiza przypadków, rozwiązywanie zadań, metody e-learningowe

Rodzaj zajęć	Formy zaliczenia	Warunki zaliczenia przedmiotu
konwersatorium	projekt, raport	minimum 51% punktów z projektu i raportu

## Bilans punktów ECTS

Rodzaje zajęć studenta	Średnia liczba godzin* przeznaczonych na zrealizowane rodzaje zajęć
konwersatorium	30
przygotowanie projektu	20
przygotowanie raportu	20
przygotowanie do zajęć	20
<b>Łączny nakład pracy studenta</b>	<b>Liczba godzin</b> 90
<b>Liczba godzin kontaktowych</b>	<b>Liczba godzin</b> 30

\* godzina (lekcyjna) oznacza 45 minut

### Opis sposobu sprawdzenia osiągnięcia efektów uczenia się

Kod efektu uczenia się dla przedmiotu	Metoda sprawdzenia	
	projekt	raport
W1	x	x
W2	x	x
W3	x	
U1	x	x
U2	x	
U3		x
K1	x	



<b>Nazwa przedmiotu</b> Warsztaty scenariuszowe		
<b>Klasyfikacja ISCED</b> 0215 Muzyka i sztuki sceniczne	<b>Forma weryfikacji uzyskanych efektów uczenia się</b> zaliczenie	
<b>Kierunek studiów</b> filmoznawstwo i wiedza o nowych mediach	<b>Profil studiów</b> ogólnoakademicki	<b>Okres</b> Semestr 3
<b>Ścieżka</b> Wszystkie	<b>Języki wykładowe</b> Polski	<b>Obligatoryjność</b> fakultatywny
<b>Sposób realizacji i godziny zajęć</b> ćwiczenia: 30	<b>Liczba punktów ECTS</b> 3	
<b>Poziom kształcenia</b> drugiego stopnia	<b>Forma studiów</b> studia stacjonarne	<b>Dyscypliny</b> Nauki o sztuce

### Cele kształcenia dla przedmiotu

C1	Przekazanie studentom wiedzy z zakresu podstaw scenopisarstwa oraz niezbędnej dla scenarzysty wiedzy z zakresu realizacji obrazu filmowego, reżyserii, montażu.
----	---

### Efekty uczenia się dla przedmiotu

Kod	Efekty w zakresie	Kierunkowe efekty uczenia się
<b>Wiedzy - Student zna i rozumie:</b>		
W1	- student zna podstawowe pojęcia związane z realizacją obrazu filmowego	FWN_K2_W13
W2	- zna podstawowe zasady montażu filmowego	FWN_K2_W13
W3	- zna podstawowe zasady scenopisarstwa	FWN_K2_W13
<b>Umiejętności - Student potrafi:</b>		
U1	-potrafi dokonać samodzielnej analizy warsztatowej filmu/sceny z rozróżnieniem na gatunki - fab/dok. -potrafi samodzielnie stworzyć scenariusz filmu fab. I dok. - jest przygotowany do samodzielnej realizacji etudy fabularnej/dokumentalnej - jest przygotowany do samodzielnej analizy warsztatowej scenariusza filmu fab.	FWN_K2_U14
<b>Kompetencji społecznych - Student jest gotów do:</b>		
K1	- student potrafi pracować indywidualnie i w zespole. - dzięki nabytej wiedzy i praktyce, a także wykształconemu zmysłowi estetycznemu, student staje się świadomym odbiorcą przekazów audiowizualnych, potrafiąc dokonywać ich merytorycznej oceny pod względem warsztatowym i intelektualnym.	FWN_K2_K02, FWN_K2_K03, FWN_K2_K07

## Treści programowe

Lp.	Treści programowe	Efekty uczenia się dla przedmiotu
1.	- Podstawowe zagadnienia związane z realizacją obrazu filmowego (światło, kompozycja kadru, praca kamery, inscenizacja).	W1, U1, K1
2.	- Podstawowe zasady montażu filmowego.	W1, W2, U1, K1
3.	- Podstawy scenopisarstwa (konstrukcja scenariusza filmu fabularnego, ekspozycja, punkty zwrotne, bohater filmowy, dialog, mikrofunkcjonowanie opowiadania scenariuszowego, podstawowe błędy, forma scenariusza filmowego).	W1, W2, W3, U1, K1

## Informacje rozszerzone

### Metody nauczania:

wykład konwersatoryjny, dyskusja, analiza przypadków, ćwiczenia przedmiotowe, konsultacje

Rodzaj zajęć	Formy zaliczenia	Warunki zaliczenia przedmiotu
ćwiczenia	zaliczenie na ocenę	Podstawą zaliczenia są przygotowywane przez studentów scenariusze etiid lub szkice filmów fabularnych.

## Bilans punktów ECTS

Rodzaje zajęć studenta	Średnia liczba godzin* przeznaczonych na zrealizowane rodzaje zajęć
ćwiczenia	30
przygotowanie dokumentacji	10
przygotowanie projektu	30
poprawa projektu	10
konsultacje	10
<b>Łączny nakład pracy studenta</b>	<b>Liczba godzin</b> 90
<b>Liczba godzin kontaktowych</b>	<b>Liczba godzin</b> 30

\* godzina (lekcyjna) oznacza 45 minut

## Opis sposobu sprawdzenia osiągnięcia efektów uczenia się

Kod efektu uczenia się dla przedmiotu	Metoda sprawdzenia
	zaliczenie na ocenę
W1	x
W2	x
W3	x
U1	x
K1	x

<b>Nazwa przedmiotu</b> Warsztaty filmowe i telewizyjne		
<b>Klasyfikacja ISCED</b> 0215 Muzyka i sztuki sceniczne	<b>Forma weryfikacji uzyskanych efektów uczenia się</b> zaliczenie	
<b>Kierunek studiów</b> filmoznawstwo i wiedza o nowych mediach	<b>Profil studiów</b> ogólnoakademicki	<b>Okres</b> Semestr 3, Semestr 4
<b>Ścieżka</b> Wszystkie	<b>Języki wykładowe</b> Polski	<b>Obligatoryjność</b> fakultatywny
<b>Sposób realizacji i godziny zajęć</b> ćwiczenia: 60	<b>Liczba punktów ECTS</b> 5	
<b>Poziom kształcenia</b> drugiego stopnia	<b>Forma studiów</b> studia stacjonarne	<b>Dyscypliny</b> Nauki o sztuce

### Cele kształcenia dla przedmiotu

C1	Przekazanie studentom wiedzy z zakresu realizacji obrazu filmowego, reżyserii, montażu filmu fabularnego i dokumentu telewizyjnego.
----	---

### Efekty uczenia się dla przedmiotu

Kod	Efekty w zakresie	Kierunkowe efekty uczenia się
<b>Wiedzy - Student zna i rozumie:</b>		
W1	- student zna podstawowe pojęcia związane z realizacją obrazu filmowego - zna podstawy dramaturgii filmowej	FWN_K2_W11, FWN_K2_W13
W2	- zna podstawowe zasady montażu filmowego	FWN_K2_W11, FWN_K2_W13
W3	- zna podstawy dramaturgii filmowej	FWN_K2_W11, FWN_K2_W13
<b>Umiejętności - Student potrafi:</b>		
U1	-potrafi dokonać samodzielnej analizy warsztatowej filmu/sceny z rozróżnieniem na gatunki - fab/dok. -potrafi samodzielnie stworzyć scenariusz filmu fab. I dok. - jest przygotowany do samodzielnej realizacji etudy fabularnej/dokumentalnej	FWN_K2_U14
<b>Kompetencji społecznych - Student jest gotów do:</b>		
K1	- student potrafi pracować indywidualnie i w zespole. - dzięki nabytej wiedzy i praktyce, a także wykształconemu zmysłowi estetycznemu, student staje się świadomym odbiorcą przekazów audiowizualnych, potrafiąc dokonywać ich merytorycznej oceny pod względem warsztatowym i intelektualnym.	FWN_K2_K02, FWN_K2_K03

## Treści programowe

Lp.	Treści programowe	Efekty uczenia się dla przedmiotu
1.	- Podstawowe zagadnienia związane z realizacją obrazu filmowego (światło, kompozycja kadru, praca kamery, inscenizacja). - Warsztat dokumentalisty (dokumentacja, zdjęcia, montaż, forma). - funkcja dźwięku w strukturze filmu.	W1, U1, K1
2.	- Podstawowe zasady montażu filmowego.	W1, W2, U1, K1
3.	- Warsztat dokumentalisty (dokumentacja, zdjęcia, montaż, forma). - funkcja dźwięku w strukturze filmu.	W1, W2, W3, U1, K1

## Informacje rozszerzone

### Metody nauczania:

wykład konwersatoryjny, dyskusja, analiza przypadków, konsultacje

Rodzaj zajęć	Formy zaliczenia	Warunki zaliczenia przedmiotu
ćwiczenia	zaliczenie na ocenę	Podstawą zaliczenia są przygotowywane przez studentów samodzielnie zrealizowane etudy filmowe (fabularne lub dokumentalne)

## Bilans punktów ECTS

Rodzaje zajęć studenta	Średnia liczba godzin* przeznaczonych na zrealizowane rodzaje zajęć
ćwiczenia	60
przygotowanie dokumentacji	15
przygotowanie projektu	50
poprawa projektu	15
konsultacje	10
<b>Łączny nakład pracy studenta</b>	<b>Liczba godzin</b> 150
<b>Liczba godzin kontaktowych</b>	<b>Liczba godzin</b> 60

\* godzina (lekcyjna) oznacza 45 minut

## Opis sposobu sprawdzenia osiągnięcia efektów uczenia się

Kod efektu uczenia się dla przedmiotu	Metoda sprawdzenia
	zaliczenie na ocenę
W1	x
W2	x
W3	x
U1	x
K1	x

<b>Nazwa przedmiotu</b> Kierunki filmu współczesnego II		
<b>Klasyfikacja ISCED</b> 0215 Muzyka i sztuki sceniczne	<b>Forma weryfikacji uzyskanych efektów uczenia się</b> egzamin	
<b>Kierunek studiów</b> filmoznawstwo i wiedza o nowych mediach	<b>Profil studiów</b> ogólnoakademicki	<b>Okres</b> Semestr 3
<b>Ścieżka</b> filmoznawcza	<b>Języki wykładowe</b> Polski	<b>Obligatoryjność</b> obowiązkowy
<b>Sposób realizacji i godziny zajęć</b> wykład: 30	<b>Liczba punktów ECTS</b> 4	
<b>Poziom kształcenia</b> drugiego stopnia	<b>Forma studiów</b> studia stacjonarne	<b>Dyscypliny</b> Nauki o sztuce
<b>Przedmiot powiązany z badaniami naukowymi</b> Tak		

### Cele kształcenia dla przedmiotu

C1	Zapoznanie studenta z kinem od 2010 roku
----	--

### Efekty uczenia się dla przedmiotu

Kod	Efekty w zakresie	Kierunkowe efekty uczenia się
<b>Wiedzy - Student zna i rozumie:</b>		
W1	Student zna i rozumie wagę kulturowych kontekstów w analizie i interpretacji kina najnowszego.	FWN_K2_W01, FWN_K2_W02, FWN_K2_W03
<b>Umiejętności - Student potrafi:</b>		
U1	Student potrafi wskazać wybrane tendencje kina najnowszego.	FWN_K2_U01, FWN_K2_U02, FWN_K2_U03, FWN_K2_U04
<b>Kompetencji społecznych - Student jest gotów do:</b>		
K1	Student jest gotów do samodzielnego poznawania kina najnowszego.	FWN_K2_K01, FWN_K2_K02, FWN_K2_K03

### Treści programowe

Lp.	Treści programowe	Efekty uczenia się dla przedmiotu
-----	-------------------	-----------------------------------

1.	Kino powstałe od roku 2010.	W1, U1, K1
2.	Zjawiska w kinematografiach europejskich i azjatyckich ostatniego dziesięciolecia.	W1, U1
3.	Slow cinema a filmowy blockbuster - odrębne ścieżki współczesnego kina.	W1, U1
4.	Kino na tle zjawisk nie-filmu.	W1, K1

## Informacje rozszerzone

### Metody nauczania:

wykład konwersatoryjny, wykład z prezentacją multimedialną

Rodzaj zajęć	Formy zaliczenia	Warunki zaliczenia przedmiotu
wykład	egzamin ustny, zaliczenie pisemne	obecność, aktywność, realizacja projektów cząstkowych, egzamin końcowy

## Bilans punktów ECTS

Rodzaje zajęć studenta	Średnia liczba godzin* przeznaczonych na zrealizowane rodzaje zajęć
wykład	30
przygotowanie prezentacji multimedialnej	30
uczestnictwo w egzaminie	10
przygotowanie do egzaminu	50
<b>Łączny nakład pracy studenta</b>	<b>Liczba godzin</b> 120
<b>Liczba godzin kontaktowych</b>	<b>Liczba godzin</b> 30

\* godzina (lekcyjna) oznacza 45 minut

## Opis sposobu sprawdzenia osiągnięcia efektów uczenia się

Kod efektu uczenia się dla przedmiotu	Metoda sprawdzenia	
	egzamin ustny	zaliczenie pisemne
W1		x
U1	x	
K1	x	



<b>Nazwa przedmiotu</b> Teoria i historia gatunków filmowych		
<b>Klasyfikacja ISCED</b> 0215 Muzyka i sztuki sceniczne	<b>Forma weryfikacji uzyskanych efektów uczenia się</b> egzamin	
<b>Kierunek studiów</b> filmoznawstwo i wiedza o nowych mediach	<b>Profil studiów</b> ogólnoakademicki	<b>Okres</b> Semestr 4
<b>Ścieżka</b> filmoznawcza	<b>Języki wykładowe</b> Polski	<b>Obligatoryjność</b> fakultatywny
<b>Sposób realizacji i godziny zajęć</b> konwersatorium: 30		<b>Liczba punktów ECTS</b> 3
<b>Poziom kształcenia</b> drugiego stopnia	<b>Forma studiów</b> studia stacjonarne	<b>Dyscypliny</b> Nauki o sztuce
<b>Przedmiot powiązany z badaniami naukowymi</b> Tak		

### Wymagania wstępne i dodatkowe

Podstawowa znajomość historii filmu powszechnego.

### Cele kształcenia dla przedmiotu

C1	Uzyskanie rozszerzonej wiedzy dotyczącej różnych teoretycznych koncepcji gatunku filmowego (czym są gatunki, jak powstają, jak ewoluują itp.).
C2	Prześledzenie historii wybranych gatunków (melodramatu, westernu, komedii, musicalu, horroru, science fiction, filmu gangsterskiego, filmu wojennego etc.).

### Efekty uczenia się dla przedmiotu

Kod	Efekty w zakresie	Kierunkowe efekty uczenia się
<b>Wiedzy - Student zna i rozumie:</b>		
W1	student(ka) posiada poszerzoną wiedzę dotyczącą teorii i historii gatunków filmowych.	FWN_K2_W02, FWN_K2_W03, FWN_K2_W05, FWN_K2_W07
W2	student(ka) rozumie złożoność kultury audiowizualnej i potrafi identyfikować konteksty metodologiczne różnych perspektyw typologii gatunkowych.	FWN_K2_W02, FWN_K2_W03, FWN_K2_W04, FWN_K2_W11, FWN_K2_W13
<b>Umiejętności - Student potrafi:</b>		
U1	student(ka) potrafi scharakteryzować najważniejsze teorie gatunku filmowego.	FWN_K2_U02, FWN_K2_U04, FWN_K2_U05, FWN_K2_U06, FWN_K2_U07

U2	student(ka) potrafi wyodrębnić i scharakteryzować wybrane gatunki, a także wskazać na najważniejsze fazy ich ewolucji.	FWN_K2_U05, FWN_K2_U07, FWN_K2_U09, FWN_K2_U11
U3	student(ka) potrafi kojarzyć wiedzę teoretyczno-filmową i historyczno-filmową.	FWN_K2_U01, FWN_K2_U02, FWN_K2_U05, FWN_K2_U06, FWN_K2_U07, FWN_K2_U08
<b>Kompetencje społecznych - Student jest gotów do:</b>		
K1	studentka jest gotowa (Student jest gotów) do samodzielnego rozwiązywania problemów poznawczo-badawczych z zakresu kategoryzowania przekazów filmowych.	FWN_K2_K02, FWN_K2_K03, FWN_K2_K05, FWN_K2_K08
K2	studentka jest gotowa (Student jest gotów) do merytorycznie kompetentnej prezentacji wiedzy na temat form, rodzajów i gatunków filmowych w przekroju historycznym.	FWN_K2_K03, FWN_K2_K04, FWN_K2_K05

## Treści programowe

Lp.	Treści programowe	Efekty uczenia się dla przedmiotu
1.	Kino autorów i kino gatunków.	W1, W2, U3
2.	Wczesne koncepcje gatunków filmowych.	W1, W2, U2, K2
3.	Stanowiska aprioryczne i aposterioryczne w odniesieniu do kategorii gatunku filmowego.	W1, U1, U3, K1
4.	Współczesne koncepcje gatunków filmowych.	W1, W2, U1, U2, K1
5.	Charakterystyka wybranych gatunków filmowych.	W1, W2, U2, U3, K1
6.	Case studies: analizy filmów lub ich fragmentów, reprezentujących kino gatunków.	W1, W2, U2, U3, K1, K2

## Informacje rozszerzone

### Metody nauczania:

wykład konwersatoryjny, wykład z prezentacją multimedialną, analiza przypadków, ćwiczenia przedmiotowe

Rodzaj zajęć	Formy zaliczenia	Warunki zaliczenia przedmiotu
konwersatorium	esej, prezentacja	Złożenie egzaminu i otrzymanie oceny co najmniej dostatecznej.

## Bilans punktów ECTS

Rodzaje zajęć studenta	Średnia liczba godzin* przeznaczonych na zrealizowane rodzaje zajęć
konwersatorium	30
przeprowadzenie badań literaturowych	5
przygotowanie eseju	10
przygotowanie referatu	10

przygotowanie do zajęć	10
studiowanie literatury wskazanej przez prowadzącego zajęcia	15
samodzielna nauka dotycząca treści poruszanych na zajęciach	10
<b>Łączny nakład pracy studenta</b>	<b>Liczba godzin</b> 90
<b>Liczba godzin kontaktowych</b>	<b>Liczba godzin</b> 30

\* godzina (lekcyjna) oznacza 45 minut

### Opis sposobu sprawdzenia osiągnięcia efektów uczenia się

Kod efektu uczenia się dla przedmiotu	Metoda sprawdzenia	
	esej	prezentacja
W1	x	x
W2	x	x
U1	x	x
U2	x	x
U3	x	x
K1	x	x
K2	x	x

<b>Nazwa przedmiotu</b> Adaptacje filmowe literatury		
<b>Klasyfikacja ISCED</b> 0215 Muzyka i sztuki sceniczne	<b>Forma weryfikacji uzyskanych efektów uczenia się</b> egzamin	
<b>Kierunek studiów</b> filmoznawstwo i wiedza o nowych mediach	<b>Profil studiów</b> ogólnoakademicki	<b>Okres</b> Semestr 4
<b>Ścieżka</b> filmoznawcza	<b>Języki wykładowe</b> Polski	<b>Obligatoryjność</b> fakultatywny
<b>Sposób realizacji i godziny zajęć</b> konwersatorium: 30		<b>Liczba punktów ECTS</b> 2
<b>Poziom kształcenia</b> drugiego stopnia	<b>Forma studiów</b> studia stacjonarne	<b>Dyscypliny</b> Nauki o sztuce
<b>Przedmiot powiązany z badaniami naukowymi</b> Tak		

### Wymagania wstępne i dodatkowe

brak wymagań wstępnych

### Cele kształcenia dla przedmiotu

C1	Przekazanie wiedzy z zakresu związków pomiędzy kinem a literaturą
C2	Uświadamianie słuchaczom problemów wynikających z różnic pomiędzy językiem i stylistyką kina a językiem, stylistyką i formą literatury.
C3	Zapoznanie studentów z różnymi tradycją i różnymi sposobami ekranizacji tekstów literackich.

### Efekty uczenia się dla przedmiotu

Kod	Efekty w zakresie	Kierunkowe efekty uczenia się
<b>Wiedzy - Student zna i rozumie:</b>		
W1	student rozpoznaje wzajemne relacje pomiędzy kinem a literaturą	FWN_K2_W01, FWN_K2_W02, FWN_K2_W04, FWN_K2_W11
<b>Umiejętności - Student potrafi:</b>		
U1	samodzielnie formułować oceny i prowadzić analizę w zakresie powiązań między filmem a literaturą	FWN_K2_U06, FWN_K2_U07, FWN_K2_U08, FWN_K2_U11
<b>Kompetencji społecznych - Student jest gotów do:</b>		
K1	samodzielnej pracy interpretacyjnej, oceny zjawisk kulturowych	FWN_K2_K02, FWN_K2_K04, FWN_K2_K08

## Treści programowe

Lp.	Treści programowe	Efekty uczenia się dla przedmiotu
1.	Analiza związków pomiędzy kinem a literaturą, problem adaptacji literatury na język filmu	W1, U1, K1
2.	Pokazanie różnic w sposobie podejścia twórców filmowych do literatury	W1, U1, K1

## Informacje rozszerzone

### Metody nauczania:

analiza tekstów, wykład konwersatoryjny, dyskusja, analiza przypadków

Rodzaj zajęć	Formy zaliczenia	Warunki zaliczenia przedmiotu
konwersatorium	esej, egzamin pisemny / ustny	obecność na zajęciach, aktywność, przygotowanie do zajęć, praca pisemna

## Bilans punktów ECTS

Rodzaje zajęć studenta	Średnia liczba godzin* przeznaczonych na zrealizowane rodzaje zajęć
konwersatorium	30
zbieranie informacji do zadanej pracy	10
przygotowanie eseju	10
przygotowanie referatu	5
przygotowanie do zajęć	5
<b>Łączny nakład pracy studenta</b>	<b>Liczba godzin</b> 60
<b>Liczba godzin kontaktowych</b>	<b>Liczba godzin</b> 30

\* godzina (lekcyjna) oznacza 45 minut

## Opis sposobu sprawdzenia osiągnięcia efektów uczenia się

Kod efektu uczenia się dla przedmiotu	Metoda sprawdzenia	
	esej	egzamin pisemny / ustny
W1	x	x
U1	x	x
K1	x	x

<b>Nazwa przedmiotu</b> New Media Art 2		
<b>Nazwa przedmiotu w języku angielskim</b> New Media Art 2		
<b>Klasyfikacja ISCED</b> 0215 Muzyka i sztuki sceniczne	<b>Forma weryfikacji uzyskanych efektów uczenia się</b> zaliczenie	
<b>Kierunek studiów</b> filmoznawstwo i wiedza o nowych mediach	<b>Profil studiów</b> ogólnoakademicki	<b>Okres</b> Semestr 4
<b>Ścieżka</b> Wszystkie	<b>Języki wykładowe</b> Angielski	<b>Obligatoryjność</b> obowiązkowy
<b>Sposób realizacji i godziny zajęć</b> konwersatorium: 30	<b>Liczba punktów ECTS</b> 3	
<b>Poziom kształcenia</b> drugiego stopnia	<b>Forma studiów</b> studia stacjonarne	<b>Dyscypliny</b> Nauki o sztuce
<b>Przedmiot powiązany z badaniami naukowymi</b> Tak		

### Cele kształcenia dla przedmiotu

C1	Zapoznanie studentów z rozwojem relacji między sztuką a technologią na przestrzeni XX i XXI wieku, najważniejszymi formami tendencjami i artystami sztuki mediów.
----	---

### Efekty uczenia się dla przedmiotu

Kod	Efekty w zakresie	Kierunkowe efekty uczenia się
<b>Wiedzy - Student zna i rozumie:</b>		
W1	podstawowe kategorie opisu sztuki technologicznej.	FWN_K2_W03, FWN_K2_W09
W2	najważniejsze formy, tendencje i artystów sztuki nowych mediów.	FWN_K2_W03, FWN_K2_W09
<b>Umiejętności - Student potrafi:</b>		
U1	sformułować opartą na wiedzy krytyczną opinię na temat sztuki nowych mediów.	FWN_K2_U08, FWN_K2_U10
<b>Kompetencji społecznych - Student jest gotów do:</b>		
K1	stałego zdobywania aktualnej wiedzy na temat praktyk artystycznych w obszarze sztuki nowych mediów.	FWN_K2_K01, FWN_K2_K02
K2	się porozumiewać językiem pozbawionym znamion dyskryminacji.	FWN_K2_K03

## Treści programowe

Lp.	Treści programowe	Efekty uczenia się dla przedmiotu
1.	Wczesne formy sztuki nowych mediów (sztuka komputerowa, sztuka interaktywna, kino rozszerzone)	W2
2.	Praktyki artystyczne w dobie mediów sieciowych.	W1, W2, U1
3.	Sztuka nowych mediów w przestrzeni publicznej.	W1, W2, U1, K1
4.	Paradygmat art & science.	W2, U1, K1, K2

## Informacje rozszerzone

### Metody nauczania:

analiza tekstów, metoda projektów, wykład konwersatoryjny, wykład z prezentacją multimedialną, dyskusja, analiza przypadków, metody e-learningowe

Rodzaj zajęć	Formy zaliczenia	Warunki zaliczenia przedmiotu
konwersatorium	projekt	Aktywne uczestnictwo w zajęciach (czytanie przydzielonych tekstów i wykonywanie przydzielonych zadań; przygotowanie się do dyskusji i uczestnictwo w dyskusji na forum grupy na podstawie lektur i zadań), przygotowanie projektu zaliczeniowego)

## Bilans punktów ECTS

Rodzaje zajęć studenta	Średnia liczba godzin* przeznaczonych na zrealizowane rodzaje zajęć
konwersatorium	30
przygotowanie projektu	30
przygotowanie do zajęć	20
<b>Łączny nakład pracy studenta</b>	<b>Liczba godzin</b> 80
<b>Liczba godzin kontaktowych</b>	<b>Liczba godzin</b> 30

\* godzina (lekcyjna) oznacza 45 minut



## Opis sposobu sprawdzenia osiągnięcia efektów uczenia się

Kod efektu uczenia się dla przedmiotu	Metoda sprawdzenia
	projekt
W1	x
W2	x
U1	x
K1	x
K2	x

<b>Nazwa przedmiotu</b> Ochrona własności intelektualnej		
<b>Klasyfikacja ISCED</b> 0421 Prawo		<b>Forma weryfikacji uzyskanych efektów uczenia się</b> egzamin
<b>Kierunek studiów</b> filmoznawstwo i wiedza o nowych mediach	<b>Profil studiów</b> ogólnoakademicki	<b>Okres</b> Semestr 4
<b>Ścieżka</b> Wszystkie	<b>Języki wykładowe</b> Polski	<b>Obligatoryjność</b> obowiązkowy
<b>Sposób realizacji i godziny zajęć</b> konwersatorium: 15		<b>Liczba punktów ECTS</b> 1
<b>Poziom kształcenia</b> drugiego stopnia	<b>Forma studiów</b> studia stacjonarne	<b>Dyscypliny</b> Nauki prawne
<b>Przedmiot powiązany z badaniami naukowymi</b> Tak		

### Wymagania wstępne i dodatkowe

Brak wymagań wstępnych.

### Cele kształcenia dla przedmiotu

C1	Celem wykładu jest zaznajomienie studentów z systemem ochrony własności intelektualnej, podstawowymi formami i zasadami. Omówione zostaną podstawowe pojęcia związane z problematyką własności intelektualnej w powiązaniu z przykładami najczęściej występującymi w praktyce z przewagą zagadnień dotyczących prawa autorskiego
----	--

### Efekty uczenia się dla przedmiotu

Kod	Efekty w zakresie	Kierunkowe efekty uczenia się
<b>Wiedzy - Student zna i rozumie:</b>		
W1	student rozumie pojęcie "własność intelektualna" oraz zna zasady ochrony dóbr intelektualnych oraz istniejące w tym obszarze wyjątki	FWN_K2_W15
W2	student zna systemy ochrony, podstawowe źródła prawa w tym zakresie, znaczenie orzecznictwa sądowego i innych organów,	FWN_K2_W15
<b>Umiejętności - Student potrafi:</b>		
U1	rozdzielić wytwory intelektualne podlegające ochronie oraz ma świadomość odpowiedzialności cywilnej i karnej z tytułu naruszenia praw na dobrach niematerialnych	FWN_K2_U09

**Kompetencji społecznych - Student jest gotów do:**

K1	student dostrzega potencjał gospodarczy, ekonomiczny wytworów intelektualnych	FWN_K2_K07
----	---	------------

**Treści programowe**

Lp.	Treści programowe	Efekty uczenia się dla przedmiotu
1.	Wstęp do prawa własności intelektualnej (rodzaje praw, sposoby uzyskania praw; polskie, europejskie, międzynarodowe zasady ochrony praw własności intelektualnej)	W1, W2, U1
2.	Prawo autorskie (źródła prawa-przedmiot (utwór), wyłączenia spod ochrony, tzw. domena publiczna; podmiot prawa (prawa studentów, twórca- pracownik); treść praw autorskich: osobiste i majątkowe oraz czas ich trwania; prawa pokrewne); dozwolony użytek m.in.: osobisty, cytat- zasady korzystania z cudzych utworów; umowy dot. praw aut., odpowiedzialność z tytułu naruszenia prawa autorskiego; plagiat	W1, W2, U1, K1

**Informacje rozszerzone****Metody nauczania:**

wykład z prezentacją multimedialną

Rodzaj zajęć	Formy zaliczenia	Warunki zaliczenia przedmiotu
konwersatorium	egzamin pisemny	znajomość problematyki omawianej na zajęciach

**Bilans punktów ECTS**

Rodzaje zajęć studenta	Średnia liczba godzin* przeznaczonych na zrealizowane rodzaje zajęć
konwersatorium	15
uczestnictwo w egzaminie	2
przygotowanie do egzaminu	12
<b>Łączny nakład pracy studenta</b>	<b>Liczba godzin</b> 29
<b>Liczba godzin kontaktowych</b>	<b>Liczba godzin</b> 15

\* godzina (lekcyjna) oznacza 45 minut

## Opis sposobu sprawdzenia osiągnięcia efektów uczenia się

Kod efektu uczenia się dla przedmiotu	Metoda sprawdzenia
	egzamin pisemny
W1	x
W2	x
U1	x
K1	x

<b>Nazwa przedmiotu</b> Produkcja i dystrybucja filmowa		
<b>Klasyfikacja ISCED</b> 0215 Muzyka i sztuki sceniczne	<b>Forma weryfikacji uzyskanych efektów uczenia się</b> zaliczenie	
<b>Kierunek studiów</b> filmoznawstwo i wiedza o nowych mediach	<b>Profil studiów</b> ogólnoakademicki	<b>Okres</b> Semestr 4
<b>Ścieżka</b> Wszystkie	<b>Języki wykładowe</b> Polski	<b>Obligatoryjność</b> fakultatywny
<b>Sposób realizacji i godziny zajęć</b> ćwiczenia: 15	<b>Liczba punktów ECTS</b> 2	
<b>Poziom kształcenia</b> drugiego stopnia	<b>Forma studiów</b> studia stacjonarne	<b>Dyscypliny</b> Nauki o sztuce
<b>Przedmiot powiązany z badaniami naukowymi</b> Tak		

### Cele kształcenia dla przedmiotu

C1	Zapoznanie się z aspektami produkcji i dystrybucji filmów w Polsce i na świecie.
----	--

### Efekty uczenia się dla przedmiotu

Kod	Efekty w zakresie	Kierunkowe efekty uczenia się
<b>Wiedzy - Student zna i rozumie:</b>		
W1	Student zna i rozumie zasady i najważniejsze narzędzia produkcji i dystrybucji filmów.	FWN_K2_W03
<b>Umiejętności - Student potrafi:</b>		
U1	Student potrafi zdefiniować zadania głównych graczy uczestniczących w procesach produkcji i dystrybucji filmu.	FWN_K2_U02, FWN_K2_U04
<b>Kompetencji społecznych - Student jest gotów do:</b>		
K1	Student jest gotów do praktycznego wykorzystania swej wiedzy w działaniach z zakresu dystrybucji i produkcji filmów.	FWN_K2_K01, FWN_K2_K03

### Treści programowe

Lp.	Treści programowe	Efekty uczenia się dla przedmiotu
-----	-------------------	-----------------------------------

1.	Zjawiska produkcji filmów i dystrybucji od najstarszych metod po zjawiska kina współczesnego.	W1, U1, K1
2.	Główne strategie produkcyjne i dystrybucyjne w Polsce, Europie i Stanach Zjednoczonych	W1, U1

### Informacje rozszerzone

#### Metody nauczania:

metoda projektów, wykład konwersatoryjny, dyskusja

Rodzaj zajęć	Formy zaliczenia	Warunki zaliczenia przedmiotu
ćwiczenia	projekt, zaliczenie	obecność, aktywność, realizacja projektów cząstkowych, zaliczenie końcowe

### Bilans punktów ECTS

Rodzaje zajęć studenta	Średnia liczba godzin* przeznaczonych na zrealizowane rodzaje zajęć
ćwiczenia	15
przygotowanie projektu	30
zbieranie informacji do zadanej pracy	15
<b>Łączny nakład pracy studenta</b>	<b>Liczba godzin</b> 60
<b>Liczba godzin kontaktowych</b>	<b>Liczba godzin</b> 15

\* godzina (lekcyjna) oznacza 45 minut

### Opis sposobu sprawdzenia osiągnięcia efektów uczenia się

Kod efektu uczenia się dla przedmiotu	Metoda sprawdzenia	
	projekt	zaliczenie
W1		x
U1		x
K1	x	

<b>Nazwa przedmiotu</b> Reklama audiowizualna		
<b>Klasyfikacja ISCED</b> 0314 Socjologia i kulturoznawstwo		<b>Forma weryfikacji uzyskanych efektów uczenia się</b> zaliczenie
<b>Kierunek studiów</b> filmoznawstwo i wiedza o nowych mediach	<b>Profil studiów</b> ogólnoakademicki	<b>Okres</b> Semestr 4
<b>Ścieżka</b> Wszystkie	<b>Języki wykładowe</b> Polski	<b>Obligatoryjność</b> fakultatywny
<b>Sposób realizacji i godziny zajęć</b> ćwiczenia: 30		<b>Liczba punktów ECTS</b> 2
<b>Poziom kształcenia</b> drugiego stopnia	<b>Forma studiów</b> studia stacjonarne	<b>Dyscypliny</b> Nauki o kulturze i religii
<b>Przedmiot powiązany z badaniami naukowymi</b> Tak		

### Cele kształcenia dla przedmiotu

C1	Celem zajęć jest przekazanie wiedzy z zakresu pojęć, głównych tendencji i strategii, określających funkcjonowanie reklamy audiowizualnej w złożonym i zróżnicowanym krajobrazie medialnym.
----	--

### Efekty uczenia się dla przedmiotu

Kod	Efekty w zakresie	Kierunkowe efekty uczenia się
<b>Wiedzy - Student zna i rozumie:</b>		
W1	szczegółową terminologię związaną z funkcjonowaniem różnym form reklamy audiowizualnej, jej podstawowe rodzaje i typy takiej reklamy, jej wyznaczniki, cechy i zastosowanie. Jej zaznajomiony z funkcjami tej terminologii w środowisku medialnym i branży reklamowej.	FWN_K2_W02, FWN_K2_W03
W2	najważniejsze metody badania reklamy audiowizualnej i etapy ich rozwoju (od content analysis, przez empiryczne badania odbioru przekazów reklamowych po badania w kontekście funkcjonowania sztucznej inteligencji i technik immersyjnych). Dostrzega powiązania z metodami innych obszarów kultury popularnej, odnosi badanie reklamy także do teorii filozoficznych (feminizm) i krytycznych koncepcji kulturoznawczych (brytyjskie studia kulturowe).	FWN_K2_W04, FWN_K2_W05
W3	sudent zna i rozumie ewolucję form reklamowych od początków ich istnienia, jest zapoznany z najnowszymi tendencjami z zakresu reklamy audiowizualnej i odnosi je do zjawisk z obszaru innych systemów medialnych.	FWN_K2_W09, FWN_K2_W16
<b>Umiejętności - Student potrafi:</b>		

U1	samodzielnie zdobywać i analizować wiedzę z zakresu reklamy audiowizualnej oraz poddawać krytycznej ocenie konkretne wydarzenia z zakresu reklamy (np. kampanie społeczne, przyjęte przez firmę bądź instytucję techniki promocji). Potrafi wykorzystać tę wiedzę w wyznaczeniu własnej ścieżki zawodowej w obszarze związanym z reklamą audiowizualną.	FWN_K2_U02, FWN_K2_U03
U2	przeprowadzić pogłębioną analizę znaczeń zawartych w przekazach reklamowych i sposobach ich prezentacji w kontekście problematyki związanej z życiem społecznym, politycznym i kulturowym (problem reprezentacji mniejszości kulturowych i seksualnych w reklamie, problem rasizmu).	FWN_K2_U06
U3	przygotować i zaprezentować zarys oraz konkretne elementy realizacyjne kampanii reklamowej.	FWN_K2_U12
<b>Kompetencji społecznych - Student jest gotów do:</b>		
K1	student jest gotowy do dalszego samodzielnego obserwowania tendencji i strategii w obszarze reklamy audiowizualnej oraz do prezentowania swoich obserwacji podczas prezentacji i dyskusji.	FWN_K2_K02, FWN_K2_K03

## Treści programowe

Lp.	Treści programowe	Efekty uczenia się dla przedmiotu
1.	W czasie zajęć zostają przedstawione zagadnienia związane z terminologią i technikami stosowanymi w systemach reklamy audiowizualnej. Student poznaje typy reklam, sposoby ich wykonania i funkcji, które pełnią w konkretnych celach marketingowych. Blok ten obejmuje wiedzę z zakresu działania reklamy outdoorowej, analogowej (prasa, radio), reklamy internetowej oraz różnorodnych formach działania promujących konkretną ideę markę lub produkt (obszar tzw. branded marketingu oraz influencer marketingu).	W1, W3
2.	W czasie zajęć zostają przedstawione najważniejsze metody badania różnych form reklamy audiowizualnej (od teoretycznych po analityczne i empiryczne) oraz narzędzie pomocne w zrozumieniu mechanizmów działania przekazów reklamowych. Student zostaje zaznajomiony z szerokim kontekstem filozoficznego i kulturoznawczego badania reklamy w odniesieniu do innych systemów medialnych. Poznaje problematykę związaną z reprezentacją ważnych tematów społecznych w reklamie. Blok tematyczny obejmuje także rozpoznawanie elementów reklamowych w filmach i telewizji (lokowanie produktu, lokowanie idei) oraz kształtowanie świadomości znaczenia technik i strategii marketingowych w promocji innych tekstów kultury oraz wydarzeń kulturalnych.	W2, U2
3.	W czasie zajęć zostają przedstawione narzędzia krytycznej analizy przekazów reklamowych oraz proste platformy i programy, które umożliwiają samodzielne kreowanie treści przekazów marketingowych. Zajęcia przygotowują do stworzenia poszczególnych elementów własnej kampanii reklamowej - w oparciu o dane, wnioski i obserwacje rynku ekonomicznego oraz realizowane projekty reklamowe. Blok tematyczny obejmuje także wiedzę na temat strategii i praktyk prezentacji działań z zakresu marketingu i reklamy audiowizualnej.	U1, U3, K1

## Informacje rozszerzone

### Metody nauczania:

analiza tekstów, metoda projektów, wykład z prezentacją multimedialną, dyskusja, analiza przypadków, metody e-learningowe

Rodzaj zajęć	Formy zaliczenia	Warunki zaliczenia przedmiotu
ćwiczenia	projekt, prezentacja	minimum 51% punktów uzyskanych w ocenie projektu i prezentacji



## Bilans punktów ECTS

Rodzaje zajęć studenta	Średnia liczba godzin* przeznaczonych na zrealizowane rodzaje zajęć
ćwiczenia	30
przygotowanie projektu	15
przygotowanie prezentacji multimedialnej	15
<b>Łączny nakład pracy studenta</b>	<b>Liczba godzin</b> 60
<b>Liczba godzin kontaktowych</b>	<b>Liczba godzin</b> 30

\* godzina (lekcyjna) oznacza 45 minut

### Opis sposobu sprawdzenia osiągnięcia efektów uczenia się

Kod efektu uczenia się dla przedmiotu	Metoda sprawdzenia	
	projekt	prezentacja
W1	x	x
W2	x	
W3	x	x
U1	x	x
U2	x	
U3	x	
K1	x	x

<b>Nazwa przedmiotu</b> Performatyka		
<b>Klasyfikacja ISCED</b> 0215 Muzyka i sztuki sceniczne	<b>Forma weryfikacji uzyskanych efektów uczenia się</b> egzamin	
<b>Kierunek studiów</b> filmoznawstwo i wiedza o nowych mediach	<b>Profil studiów</b> ogólnoakademicki	<b>Okres</b> Semestr 4
<b>Ścieżka</b> medioznawcza	<b>Języki wykładowe</b> Polski	<b>Obligatoryjność</b> fakultatywny
<b>Sposób realizacji i godziny zajęć</b> ćwiczenia: 30	<b>Liczba punktów ECTS</b> 3	
<b>Poziom kształcenia</b> drugiego stopnia	<b>Forma studiów</b> studia stacjonarne	<b>Dyscypliny</b> Nauki o sztuce
<b>Przedmiot powiązany z badaniami naukowymi</b> Tak		

### Cele kształcenia dla przedmiotu

C1	Zapoznanie studentów z interdyscyplinarnym charakterem performatyki i możliwymi zastosowaniami badawczymi w obszarze medioznawstwa kulturoznawczego ze szczególnym uwzględnieniem sztuki nowych mediów.
----	---

### Efekty uczenia się dla przedmiotu

Kod	Efekty w zakresie	Kierunkowe efekty uczenia się
<b>Wiedzy - Student zna i rozumie:</b>		
W1	Student zna i rozumie podstawowe koncepcje i źródła leżące u podstaw współczesnej performatyki (tradycja lingwistyczna, filozoficzna, antropologii kultury, teatrologii).	FWN_K2_W01
W2	Student zna i rozumie znaczenie tzw. zwrotu performatywnego w naukach humanistycznych.	FWN_K2_W02
<b>Umiejętności - Student potrafi:</b>		
U1	Student potrafi wyodrębnić oraz zdefiniować i zinterpretować performatywne aspekty praktyk medialnych w obszarze mediów tradycyjnych oraz mediów cyfrowych	FWN_K2_U06
<b>Kompetencji społecznych - Student jest gotów do:</b>		
K1	Student jest gotów do pracować zespołowo nad projektami związanymi z zastosowaniem performatyki	FWN_K2_K03

## Treści programowe

Lp.	Treści programowe	Efekty uczenia się dla przedmiotu
1.	Performans kulturowy - liminalność - subwersywność.	W1
2.	Performatywny wymiar widowisk.	W1
3.	Sztuka performansu	W2, K1
4.	Nażywość (liveness). Cieleśny wymiar performansu.	U1

## Informacje rozszerzone

### Metody nauczania:

wykład konwersatoryjny, analiza przypadków

Rodzaj zajęć	Formy zaliczenia	Warunki zaliczenia przedmiotu
ćwiczenia	egzamin ustny	Złożenie egzaminu końcowego z oceną co najmniej dostateczną.

## Bilans punktów ECTS

Rodzaje zajęć studenta	Średnia liczba godzin* przeznaczonych na zrealizowane rodzaje zajęć
ćwiczenia	30
przygotowanie do ćwiczeń	30
przygotowanie prezentacji multimedialnej	15
przygotowanie dokumentacji	15
<b>Łączny nakład pracy studenta</b>	<b>Liczba godzin</b> 90
<b>Liczba godzin kontaktowych</b>	<b>Liczba godzin</b> 30

\* godzina (lekcyjna) oznacza 45 minut

## Opis sposobu sprawdzenia osiągnięcia efektów uczenia się

Kod efektu uczenia się dla przedmiotu	Metoda sprawdzenia
	egzamin ustny
W1	x
W2	x
U1	x
K1	x

<b>Nazwa przedmiotu</b> Kultura konwergencji		
<b>Klasyfikacja ISCED</b> 0314 Socjologia i kulturoznawstwo		<b>Forma weryfikacji uzyskanych efektów uczenia się</b> zaliczenie
<b>Kierunek studiów</b> filmoznawstwo i wiedza o nowych mediach	<b>Profil studiów</b> ogólnoakademicki	<b>Okres</b> Semestr 4
<b>Ścieżka</b> medioznawcza	<b>Języki wykładowe</b> Polski	<b>Obligatoryjność</b> fakultatywny
<b>Sposób realizacji i godziny zajęć</b> konwersatorium: 30		<b>Liczba punktów ECTS</b> 2
<b>Poziom kształcenia</b> drugiego stopnia	<b>Forma studiów</b> studia stacjonarne	<b>Dyscypliny</b> Nauki o kulturze i religii
<b>Przedmiot powiązany z badaniami naukowymi</b> Tak		

### Cele kształcenia dla przedmiotu

C1	Zapoznanie studentów z formami narracyjnymi we współczesnej kulturze audiowizualnej, opartej na przepływie treści między mediami.
----	---

### Efekty uczenia się dla przedmiotu

Kod	Efekty w zakresie	Kierunkowe efekty uczenia się
<b>Wiedzy - Student zna i rozumie:</b>		
W1	formy kultury audiowizualnej oparte na przepływie treści między platformami medialnymi	FWN_K2_W03, FWN_K2_W16
<b>Umiejętności - Student potrafi:</b>		
U1	analizować wybrane formy kultury konwergencji.	FWN_K2_U04, FWN_K2_U06, FWN_K2_U08, FWN_K2_U12
<b>Kompetencji społecznych - Student jest gotów do:</b>		
K1	samodzielnego zdobywania wiedzy w zakresie rozwoju kultury audiowizualnej	FWN_K2_K01, FWN_K2_K02, FWN_K2_K03, FWN_K2_K08
K2	komunikować swoją wiedzę w sposób pozbawiony znamion dyskryminacji.	FWN_K2_K03

## Treści programowe

Lp.	Treści programowe	Efekty uczenia się dla przedmiotu
1.	Wybrane formy kultury artystycznej wykorzystującej przepływ treści między różnymi platformami medialnymi.	W1, U1, K1, K2
2.	Wybrane formy kultury popularnej wykorzystującej przepływ treści między różnymi platformami medialnymi.	W1, U1, K1, K2
3.	Formy literackie (eksperymentalne i popularne) tworzone za pomocą narzędzi kultury cyfrowej.	W1, U1, K1, K2

## Informacje rozszerzone

### Metody nauczania:

analiza tekstów, metoda projektów, wykład konwersatoryjny, dyskusja, analiza przypadków, rozwiązywanie zadań

Rodzaj zajęć	Formy zaliczenia	Warunki zaliczenia przedmiotu
konwersatorium	projekt, prezentacja	Aktywne uczestnictwo w zajęciach (dyskusja na podstawie przydzielonych lektur i zadań projektowych), prezentacja, projekt zaliczeniowy.

## Bilans punktów ECTS

Rodzaje zajęć studenta	Średnia liczba godzin* przeznaczonych na zrealizowane rodzaje zajęć
konwersatorium	30
przygotowanie prezentacji multimedialnej	10
przygotowanie projektu	10
przygotowanie do zajęć	10
<b>Łączny nakład pracy studenta</b>	<b>Liczba godzin</b> 60
<b>Liczba godzin kontaktowych</b>	<b>Liczba godzin</b> 30

\* godzina (lekcyjna) oznacza 45 minut

## Opis sposobu sprawdzenia osiągnięcia efektów uczenia się

Kod efektu uczenia się dla przedmiotu	Metoda sprawdzenia	
	projekt	prezentacja
W1	x	
U1		x
K1	x	
K2	x	