*Załącznik nr 4 do Zarządzenia Nr RD/Z.0201-…………..*

# **KARTA KURSU**

**Kierunek: Media Content and Creative Writing**

**Studia II stopnia, Semestr IV**

**Studia stacjonarne**

|  |  |
| --- | --- |
| Nazwa | **WSPÓŁCZESNA KULTURA AUDIOWIZLANA** |
| Nazwa w j. ang. | CONTEMPORARY AUDIOVISUAL CULTURE |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Koordynator | dr Ewelina Jarosz, mgr Anna Grabowska, mgr Małgorzata Durmaj | Zespół dydaktyczny |
| Katedra Mediów i Badań Kulturowych |
|  |  |
| Punktacja ECTS\* | 1, OC |

Opis kursu (cele kształcenia)

|  |
| --- |
| Wykład wprowadza do współczesnej kultury audiowizualnej przez pryzmat sztuki współczesnej. Bada jej rolę w kształtowaniu kultury audiowizualnej poprzez analizę sztuki wideo, instalacji interaktywnych, telewizji, transmisji na żywo, dokumentacji wideo oraz roli ciała w komunikacji multimedialnej. Celem jest rozwinięcie umiejętności krytycznej analizy komunikacji audiowizualnej i kultury medialnej z perspektywy historycznej i artystycznej.  Ćwiczenia stanowią uzupełnienie treści podnoszonych na wykładzie. Prowadzone dociekania koncentrują się wokół kwestii implementowania i wykorzystania rozwiązań nowoczesnych technologii w kulturze audiowizualnej. Rozważania dotyczą zjawisk obecnych w ekosystemie mediów cyfrowych. Omówione i poddane refleksji zostają ujęcia, m.in. takie jak: net art, wirtualni influencerzy, mediatyzacja, medializacja, halucynacje chatbotów, społeczeństwo medialne, społeczeństwo wysokich prędkości, immersja, deepfake, kultura instant. Celem jest kształtowanie umiejętności dyskutowania i debatowania nad podejmowanymi zagadnieniami, ich perspektywami, zagrożeniami, aspektami etycznymi, kulturowymi, społecznymi i przedsiębiorczymi; a także praktycznego wdrożenia opracowywanych elementów do projektu artefaktu kultury audiowizualnej. |

Warunki wstępne

|  |  |
| --- | --- |
| Wiedza | znajomość podstawowych gatunków i formatów medialnych; rozumienie struktury narracyjnej, tworzenie opowieści w różnych mediach; zrozumienie roli użytkowników jako twórców treści. |
| Umiejętności | Osoba studiująca powinna wykazywać się umiejętnościami w obszarach:  analizy i interpretacji tekstów medialnych, kreatywnego pisania, umiejętności redagowania tekstów zarówno literackich, jak i użytkowych (np. reklama, social media); obsługa narzędzi cyfrowych (podstawowe kompetencje w zakresie obróbki obrazu i dźwięku, projektowania graficznego) |
| Kursy | Gatunki i formaty medialne; Narratologia i storytelling; Technologia cyfrowa w warsztacie humanisty; Projektowanie graficzne – wybrane zagadnienia; Etyka mediów; Warsztaty kreatywnego pisania (teksty użytkowe i literackie). |

Efekty uczenia się

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Wiedza | Efekt uczenia się dla kursu | Odniesienie do efektów kierunkowych |
| W1 Osoba studiująca objaśnia pojęcia związane z kulturą audiowizualną i zagadnieniami pokrewnymi, z zakresu medioznawstwa, komunikacji społecznej, komunikacji wizualnej, w tym terminy, m.in. takie jak: generatywna sztuczna inteligencja, wirtualna rzeczywistość (VR), rozszerzona rzeczywistość (AR), wirtualni influencerzy, storytelling, deepfake, chatbot (wielkie modele językowe; LLM), społeczeństwo medialne, społeczeństwo wysokich prędkości, mediatyzacja, medializacja, immersja, net art, komunikacja wizualna.  W2 Osoba studiująca charakteryzuje produkty nowoczesnych technologii, w tym technologii generatywnych (materiały wizualne, tekstowe i audiowizualne), proces ich tworzenia, formy, odbiór, perspektywy, zagrożenia i sposoby implementowania do narzędzi cyfrowych, odnosząc się do tendencji rozwojowych dyscyplin: nauki o kulturze i religii, mediach i komunikacji, a także z obszaru sztuki filmowej i teatralnej oraz sztuk plastycznych.  W3 Osoba studiująca opisuje główne wyzwania etyczne i społeczne związane z zastosowaniem nowoczesnych technologii w kulturze audiowizualnej, narzędziach oraz przestrzeniach cyfrowych i podaje przykłady ich zastosowania w sferach: edukacyjnej, kulturalnej, informacyjnej, rozrywkowej. | K\_W3; K\_W5  K\_W3; K\_W6  K\_W7; K\_W9 |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Umiejętności | Efekt uczenia się dla kursu | Odniesienie do efektów kierunkowych |
| U1 Osoba studiująca analizuje i krytycznie ocenia zastosowanie nowoczesnych technologii w kulturze audiowizualnej, narzędziach oraz przestrzeniach cyfrowych, merytorycznie debatując i prowadząc dialog na temat ich perspektyw oraz zagrożeń.  U2 Osoba studiująca korzysta z technik informacyjno-komunikacyjnych, w tym z wykorzystaniem aplikacji i programów do tworzenia materiałów tekstowych, wizualnych, audiowizualnych i multimedialnych.  U3 Osoba studiująca opracowuje, prezentuje i wizualizuje twórczy projekt koncepcyjny dotyczący wybranego zjawiska z zakresu kultury audiowizualnej, wykorzystując posiadaną wiedzę na temat kreowania spójnego i korzystnego wizerunku artefaktów kulturowych oraz planowania i realizacji strategii komunikacji wewnętrznej i zewnętrznej organizacji. | K\_U7  K\_U09  K\_U5; K\_U6 |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Kompetencje społeczne | Efekt uczenia się dla kursu | Odniesienie do efektów kierunkowych |
| K1 Prowadząc debatę i dialog, osoba studiująca ocenia wpływ nowoczesnych technologii na kulturę audiowizualną, w tym jej potencjał twórczy, jak i etyczne, społeczne i przedsiębiorcze konsekwencje.  K2 Osoba studiująca rozpoznaje i rozwiązuje dylematy etyczne, społeczne i przedsiębiorcze związane z wprowadzeniem  nowoczesnych technologii do procesu komunikowania i projektowania produktów cyfrowych w kulturze audiowizualnej.  K3 Osoba studiująca realizuje projekt dotyczący zjawiska z zakresu kultury audiowizualnej, formułując propozycje wykorzystania narzędzi nowoczesnych technologii, konsultując jego elementy w grupie i krytycznie oceniając posiadaną wiedzę oraz własne. | K\_K2, K\_4  K\_K2, K\_4  K\_K1, K\_K2, K\_K3 |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Organizacja | | | | | | | | | | | | | |
| Forma zajęć | Wykład  (W) | Ćwiczenia w grupach | | | | | | | | | | | |
| A |  | K |  | L |  | S |  | P |  | E |  |
| Liczba godzin | 10 | 10 | |  | |  | |  | |  | |  | |
|  |  |  | |  | |  | |  | |  | |  | |

Opis metod prowadzenia zajęć

|  |
| --- |
| Wykład konwersatoryjny z elementami prezentacji multimedialnych (projekcje filmów, prac wideo, performance), studium przypadku.  Ćwiczenia z elementami konwersacji (w tym burzy mózgów, debaty), prezentacji multimedialnych (projekcje materiałów audiowizualnych), analizy wizualnej oraz metod aktywizujących (metaplanu, stacji dydaktycznych, metody kuli śnieżnej, metody Jigsaw, myślowych kapeluszy de Bono). |

Formy sprawdzania efektów uczenia się

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | E – learning | Gry dydaktyczne | Ćwiczenia w szkole | Zajęcia terenowe | Praca laboratoryjna | Projekt indywidualny | Projekt grupowy | Udział w dyskusji | Referat | Praca pisemna (esej) | Egzamin ustny | Egzamin pisemny | Inne |
| W1 |  | x |  |  |  |  |  | x |  |  |  |  |  |
| W2 |  | x |  |  |  |  |  | x |  |  |  |  |  |
| W3 |  | x |  |  |  |  |  | x |  |  |  |  |  |
| U1 |  | x |  |  |  |  |  | x |  |  |  |  |  |
| U2 |  |  |  |  |  |  | x |  |  |  |  |  |  |
| U3 |  |  |  |  |  |  | x |  |  |  |  |  |  |
| K1 |  | x |  |  |  |  |  | x |  |  |  |  |  |
| K2 |  | x |  |  |  |  |  | x |  |  |  |  |  |
| K3 |  |  |  |  |  |  | x |  |  |  |  |  |  |

|  |  |
| --- | --- |
| Kryteria oceny | Kryterium zaliczenia: Osoba studiująca realizuje projekt grupowy skoncentrowany na stworzeniu koncepcji artefaktu kultury audiowizualnej (na przykład aplikacji, filtru AR, instalacji 3D, emotikonu i innych (po konsultacji osób studiujących z prowadzącymi). Elementem projektu jest scenariusz dla wybranego artefaktu z uwzględnieniem kategorii: temat, forma, grupa docelowa i model wykorzystania, analiza rynkowa (podobieństwo i różnice względem dostępnych na rynku artefaktów/produktów), cel, branding (misja, identyfikacja wizualna, slogan), refleksja nad wyzwaniami (ograniczeniami) i możliwościami (perspektywami rozwoju) związanymi z projektowaniem artefaktu, bibliografia. Projekt kończy się przygotowaniem prezentacji i jej przedstawieniem na zajęciach (ćwiczeniach). Przed prezentacją grupa przesyła scenariusz na adres mailowy prowadzących. Każdy scenariusz i prezentacja powinny być podpisane. Na końcu scenariusza i prezentacji powinna znaleźć się informacja odpowiedzialności poszczególnych osób za elementy przygotowania projektu.  Kryteriami oceny są: nowatorski wymiar projektu, uwzględnienie wymienionych w kryteriach kategorii, umiejętność problemowego, kontekstowego i krytycznego myślenia, umiejętność wykorzystania zagadnień prezentowanych w trakcie kursu, umiejętność spójnej i zgodnej z technikami komunikacyjnymi prezentacji wyników projektu. |

|  |  |
| --- | --- |
| Uwagi | Obecność obowiązkowa na 60% wykładów. Obecność na ćwiczeniach jest obowiązkowa. Każda ponadprogramowa nieobecność wymagać będzie uzupełnienia własnych refleksji w projekcie grupowym. Do uzupełnionego elementu osoba studiująca dodaje przypis wskazujący na odrobienie nieobecności. |

Treści merytoryczne (wykaz tematów)

|  |
| --- |
| Część wykładowa:   1. Wprowadzenie do kultury audiowizualnej poprzez sztukę współczesną 2. Nam June Paik: eksperymenty z transmisją na żywo, zapowiedzi globalnych sieci przepływów 3. Izabella Gustowska: techniki multumedialności i narracyjność doświadczenia audiowizualnego 4. Hito Steyerl: współczesna kultura cyfrowa i dezinformacja 5. Zac Blas: technokapitalizm, queerowa estetyka oporu i technologiczna sprawczość   Część ćwiczeniowa:   1. Społeczeństwo medialne i społeczeństwo wysokich prędkości: rozważania nad mediatyzacją, medializacją, immersją, tiktokizacją i kulturą instant 2. Misinformacja i dezinformacja w ekosystemie mediów cyfrowych: deepfake i halucynacje chatbotów 3. Wirtualne postacie: storytelling, wirtualni influencerzy i ich cielesność 4. Sztuka multimedialna: net art, NFT, kreatywne roboty i ich dzieła a zagadnienia prawne 5. Projekt cyfrowego artefaktu kultury audiowizualnej |

Wykaz literatury podstawowej

|  |
| --- |
| Audrezet, A., & Koles, B. (2023). Virtual influencer as a brand avatar in interactive marketing. W: C. L. Wang (red.), The Palgrave Handbook of Interactive Marketing (s. 353–376). London: Palgrave Macmillan. <https://www.researchgate.net/publication/367395520_Virtual_Influencer_as_a_Brand_Avatar_in_Interactive_Marketing>  Całek, A. (2019). *Opowieść transmedialna. Teoria, użytkowanie, badania*. Kraków: Instytut  Dziennikarstwa, Mediów i Komunikacji Społecznej Uniwersytetu Jagiellońskiego. <https://ruj.uj.edu.pl/entities/publication/29600286-ea7e-461f-81bf-a0509c8dced1>  Debray R.: Mediafilozofia. Warszawa 2010.  Frieling R., Letourneux. F, *Rafael Lozanno-Hemmer. Unstable presence*, New York 2020.  Goban-Klas ,T. (2006). Cywilizacja medialna. Narodziny nowego społeczeństwa. W L.H. Haber, M. Niezgoda (red.), *Społeczeństwo Informacyjne. Aspekty funkcjonalne i dysfunkcjonalne* (s. 46–51). Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego. <https://ruj.uj.edu.pl/server/api/core/bitstreams/2d53d436-cd3b-415d-a6a3-2d36ad8f4f74/content>  Goleta, A. (2024). Modele językowe LLM, W: IAB Polska, *Przewodnik po sztucznej inteligencji 2024*. <https://www.iab.org.pl/baza-wiedzy/typ-dokumentu/poradniki/przewodnik-po-sztucznej-inteligencji-2024/>  Grodzicka K.: *Kultura audiowizualna – perspektywy i konteksty*. Warszawa 2014.  Gustowska I., 66 Persons Seach for Iza.G., Fundacja 9/11 Art Space 2012.  Hopfinger M., *Nowe media w komunikacji społecznej w XX wieku: antologia. Warszawa*2002  Hopfinger M., *Doświadczenie audiowizualne: o mediach w kulturze współczesnej.* Warszawa  2003  Jenkins, H. (2007). Kultura konwergencji. Zderzenie starych i nowych mediów. Warszawa: Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne.  Kluszczyński R. W.: *Społeczeństwo informacyjne. Cyberkultura. Sztuka multimediów*. Warszawa 2001.  Manovich L.: *Język nowych mediów*. Warszawa 2006.  Rosa, H. (2012). Przyspieszenie społeczne. Etyczne i polityczne konsekwencje desynchronizacji społeczeństwa wysokich prędkości (przeł. D. Chabrajska), *Ethos. Kwartalnik Instytutu Jana Pawła II KUL*, *3*(99), 78–116. <https://czasopisma.kul.pl/index.php/ethos/article/view/5821/5527>  Sobchack V.: *Carnal Thoughts: Embodiment and Moving Image Culture*. Berkeley, 2004.  Sook-Kyung L., Frieling R., Nam June Pain, Munich London New York 2022.  Zawojski P., [*Od obrazów (audiowizualnych) do postobrazów (hybrydycznych). Perspektywa teoretyczna*](https://ejournals.eu/czasopismo/przeglad-kulturoznawczy/artykul/od-obrazow-audiowizualnych-do-postobrazow-hybrydycznych-perspektywa-teoretyczna). „Przegląd Kulturoznawczy” Nr 1 (2019), s. 1-14. |

Wykaz literatury uzupełniającej

|  |
| --- |
| Baudrillard J.: *Precesja symulakrów*. Kraków 2005.  Javornik, A., Marder, B., Barhorst, J. B., McLean, G., Rogers, Y., Marshall, P., & Warlop, L. (2022). 'What lies behind the filter?' Uncovering the motivations for using augmented reality (AR) face filters on social media and their effect on well-being. *Computers in Human Behavior, 128, [107126]*. https://doi.org/10.1016/j.chb.2021.107126.  Sartori, G. (2005). *Homo videns. Telewizja i postmyślenie* (przekł. i posł. J. Uszyński). Telewizja Polska. Biuro Programowe.  Zawojski P (red.). [*Klasyczne dzieła sztuki nowych mediów,*](http://www.zawojski.com/wp-content/uploads/2015/11/Klasyczne-dzie%C5%82a-sztuki-nowych-medi%C3%B3w.pdf) Katowice 2015  Virilio P.: *Sztuka i strach*. Kraków 2005. |

Bilans godzinowy zgodny z CNPS (Całkowity Nakład Pracy Studenta)

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| liczba godzin w kontakcie z prowadzącymi | Wykład | 10 |
| Konwersatorium (ćwiczenia, laboratorium itd.) | 10 |
| Pozostałe godziny kontaktu studenta z prowadzącym | 1 |
| liczba godzin pracy studenta bez kontaktu z prowadzącymi | Lektura w ramach przygotowania do zajęć | 4 |
| Przygotowanie krótkiej pracy pisemnej lub referatu po zapoznaniu się z niezbędną literaturą przedmiotu | - |
| Przygotowanie projektu lub prezentacji na podany temat (praca w grupie) | 4 |
| Przygotowanie do egzaminu/zaliczenia | 1 |
| Ogółem bilans czasu pracy | | 30 |
| Liczba punktów ECTS w zależności od przyjętego przelicznika | | 1 |