Uniwersytet Komisji Edukacji Narodowej w Krakowie

Współczesna kultura audiowizualna

Sylabus zajęć

Informacje podstawowe

Kierunek studiów media content & creative writing **Specjalność** - **Jednostka organizacyjna** Instytut Filologii Polskiej **Poziom studiów** II stopnia **Forma studiów** studia stacjonarne **Profil studiów** ogólnoakademicki	**Cykl dydaktyczny** 2026/27 **Forma weryfikacji uzyskanych efektów uczenia się** Zaliczenie na ocenę **Języki wykładowe** polski **Obligatoryjność** Obowiązkowy **Blok zajęciowy** Przedmioty kierunkowe

Koordynator zajęć	Konrad Zielonka
Prowadzący zajęcia	Konrad Zielonka

Okres Semestr 1	**Forma weryfikacji uzyskanych efektów uczenia się** Zaliczenie na ocenę **Forma zajęć / liczba godzin / forma zaliczenia** • Wykład: 16, Zaliczenie na ocenę	**Liczba punktów ECTS** 2

Cele kształcenia dla zajęć

Kod	Cel
C1	Celem kursu jest pogłębienie wiedzy na temat współczesnej kultury audiowizualnej oraz rozwijanie umiejętności krytycznej analizy filmu, serialu i innych form audiowizualnych funkcjonujących w kulturze popularnej i mediach cyfrowych. Zajęcia koncentrują się na wybranych zjawiskach związanych z kinem hollywoodzkim, serialowością, platformami streamingowymi oraz przemianami współczesnych praktyk odbiorczych i uczestnictwa w kulturze medialnej. W trakcie kursu omawiane są zagadnienia związane z Kinem Nowej Przygody, współczesną fantastyką audiowizualną, kulturą blockbusterów, retromanią oraz wpływem rozwoju technologicznego na estetykę i funkcjonowanie współczesnych mediów audiowizualnych. Szczególna uwaga poświęcona zostaje relacjom między kulturą audiowizualną, przemysłami medialnymi i przemianami kultury cyfrowej.

Wymagania wstępne

-

Efekty uczenia się dla zajęć

Kod	Efekty uczenia się dla zajęć w zakresie	Efekty uczenia się dla kierunku	Metody weryfikacji osiągnięcia efektów uczenia się dla zajęć
Wiedzy:			
W1	Student ma pogłębioną wiedzę na temat wybranych zjawisk współczesnej kultury audiowizualnej oraz relacji między filmem, serialem, mediami cyfrowymi i kulturą popularną	K_W3	Test, Udział w dyskusji
W2	Student ma pogłębioną wiedzę na temat mechanizmów funkcjonowania przemysłów audiowizualnych, kultury blockbusterów oraz współczesnych praktyk produkcji i odbioru treści audiowizualnych	K_W4	Test, Udział w dyskusji
W3	Student ma pogłębioną wiedzę na temat wpływu przemian technologicznych i rozwoju platform cyfrowych na współczesną kulturę audiowizualną	K_W8	Test, Udział w dyskusji
Umiejętności:			
U1	Student potrafi analizować i interpretować współczesne zjawiska kultury audiowizualnej, uwzględniając ich ewolucję technologiczną, społeczne oddziaływanie oraz specyfikę gatunkową, a także krytycznie oceniać treści audiowizualne	K_U1	Test, Udział w dyskusji
Kompetencji społecznych:			
K1	Student ma świadomość dynamicznych zmian w kulturze audiowizualnej i konieczności ciągłego pogłębiania wiedzy na temat nowych technologii, formatów medialnych oraz ich społecznych i kulturowych konsekwencji	K_K1	Test, Udział w dyskusji

Treści programowe dla zajęć

Lp.	Treści programowe dla zajęć	Efekty uczenia się dla zajęć	Formy zajęć
1.	Kino popularne jako element kultury audiowizualnej	W1, W2, W3, U1, K1	Wykład
2.	Kino Nowej Przygody	W1, W2, W3, U1, K1	Wykład
3.	Podróż bohatera – struktury mityczne	W1, W2, W3, U1, K1	Wykład
4.	Fantastyka we współczesnej kulturze audiowizualnej (fantasy)	W1, W2, W3, U1, K1	Wykład
5.	Fantastyka we współczesnej kulturze audiowizualnej (science fiction)	W1, W2, W3, U1, K1	Wykład
6.	Fantastyka we współczesnej kulturze audiowizualnej (horror)	W1, W2, W3, U1, K1	Wykład
7.	Opowieść transmedialna	W1, W2, W3, U1, K1	Wykład

Informacje dodatkowe

Forma zajęć	Metody i formy prowadzenia zajęć
Wykład	Wykład

Forma zajęć	Warunki zaliczenia zajęć
Wykład	Podstawą uzyskania zaliczenia z oceną jest pozytywne zaliczenie kolokwium obejmującego zagadnienia omawiane podczas wykładów. Warunkiem zaliczenia kolokwium jest uzyskanie co najmniej 50% punktów. Ocena końcowa ustalana jest na podstawie liczby uzyskanych punktów według następującej skali: • 50–59% – dostateczny, • 60–69% – dostateczny plus, • 70–79% – dobry, • 80–89% – dobry plus, • 90–100% – bardzo dobry.

Literatura

Obowiązkowa

1. Kino Nowej Przygody, red. J. Szyłak et. al., Gdańsk (fragmenty)
2. Parowski, M., Małpy Pana Boga. Obrazy, Warszawa 2013 (fragmenty)
3. Adamczak M., Globalne Hollywood, filmowa Eurowa i polskie kino po 1989 roku. Przeobrażenia kultury audiowizualnej przełomu stuleci, Gdańsk 2010 (fragmenty).
4. Boczkowska, M., Opowieść transmedialna – znak naszych czasów https://www.postscriptum.us.edu.pl/wp-content/uploads/2018/04/ps2014_2_8-1.pdf
5. Jenkins H., Kultura konwergencji. Zderzenie starych i nowych mediów, Warszawa 2007 (fragmenty).
6. Murawski B., Marvel kręci filmy. Shared universe jako nowy trend w kinie hollywoodzkim, „Ars Educandi" 2015 (12), s. 31–40. https://czasopisma.bg.ug.edu.pl/index.php/arseducandi/article/view/1904
7. Adamczak M., Salamon S., Kruszenie globalnego Hollywood. System holdbacks i sekwencyjność okien dystrybucyjnych a rozwój platform streamingowych, „Kwartalnik filmowy" 2019 (108), s. 243-255 https://bibliotekanauki.pl/articles/31340680
8. Zielonka K., O, Victorio! Forma i genealogia steampunka w Trylogii Solarnej Jana Maszczyszyna, Kraków 2025 (fragmenty).
9. Szyłak J. Horror i Kino Nowej Przygody, GKF 1996
10. Vogler C., Podróż autora. Struktury mityczne dla scenarzystów i pisarzy, przeł. K. Kosińska, Warszawa 2025 (fragmenty)
11. Maj Krzysztof M., Wymiary transfikcjonalności https://bibliotekanauki.pl/articles/1039688
12. Campbell J., Bohater o tysiącu twarzy, przeł. A. Jankowski, Kraków 2025 (fragmenty)
13. Wybrany tekst kultury popularnej (film bądź serial) – do uzgodnienia ze studentami w ramach ćwiczeń.
14. Szyłak J., Fantastyka i Kino Nowej Przygody, GKF 1997 (fragmenty)
15. Eco U., Wyznania młodego pisarza, przeł. J. Korpany, ŚK 2011 (fragmenty)

Dodatkowa

1. Durys E., Amerykańskie popularne kino policyjne w latach 1970-2000, Łódź 2013 (wybrane rozdziały).
2. Kurz I., Kwiatkowska P., Zaremba Ł.(red.), Antropologia kultury wizualnej: zagadnienia i wybór tekstów, Warszawa 2012 (fragmenty).
3. Jeziorski J., Wprowadzenie do antropologii i socjologii wizualnej, Bielsko-Biała 2011 (fragmenty).
4. Pigulak J. Gra w film. Z zagadnień relacji między filmem i grami wideo, Kraków 2022 (fragmenty).
5. Sikorska J., Ponad inter-, w kręgu trans-. Nowelizacje gier wideo jako przykład narracji transmedialnych https://cejsh.icm.edu.pl/cejsh/element/bwmeta1.element.ojs-doi-10_14746_fp_2019_18_21437
6. Winiecka E., Cyfrowe adaptacje literatury https://bibliotekanauki.pl/articles/579151
7. Woroch A., Granica pomiędzy twórczą adaptacją a dziełem autorskim. Filmowe wizje literatury https://bibliotekanauki.pl/chapters/2168564
8. Czopek J., Opowieść transmedialna jako przykład kreacyjnych możliwości fandomu https://pressto.amu.edu.pl/index.php/ikps/article/view/21324
9. Hopfinger M., Doświadczenia audiowizualne. O mediach w kulturze współczesnej, Warszawa 2003 (fragmenty).
10. Ilnicki R., Kultura audiowizualna i jej podmiot : kontrolowany technicznie schizofrenik https://cejsh.icm.edu.pl/cejsh/element/bwmeta1.element.desklight-f9b25e7c-fb8d-411e-9462-8ec9c1cae825
11. Maj K. M., Jeden, by wszystkimi rządzić. Świat transmedialny (transmedial world) a uniwersum Wiedźmina https://cejsh.icm.edu.pl/cejsh/element/bwmeta1.element.ojs-issn-2353-0928-year-2017-volume-9-issue-1-article-8709
12. Żaglewski T., Wprowadzenie do narratologii transmedialnej jako projektu kulturoznawczo-medioznawczej archeologii. Casus politycznych narracji Kapitana Ameryki https://dspace.uni.lodz.pl/xmlui/handle/11089/28646

Nakład pracy studenta i punkty ECTS

Rodzaje zajęć studenta	**Średnia liczba godzin* przeznaczonych na zrealizowane rodzaje zajęć**
Wykład	16
Studiowanie literatury	17

Przygotowanie do zaliczenia	17
Pozostałe godziny w kontakcie	2
Przygotowanie do zajęć	6
Łączny nakład pracy studenta	**Liczba godzin** 58
Liczba punktów ECTS	**ECTS** 2

* godzina (lekcyjna) oznacza 45 minut

Efekty uczenia się dla kierunku

Kod	Treść
K_K1	Absolwent/ka Jest gotów do aktywnego i kreatywnego uczestnictwa w życiu kulturalnym i medialnym oraz do inicjowania własnych działań twórczych i komunikacyjnych
K_U1	Absolwent/ka potrafi formułować problemy badawcze oraz projektować i realizować badania w zakresie literaturoznawstwa i nauk o komunikacji społecznej i mediach
K_W3	Absolwent/ka ma pogłębioną wiedzę na temat wybranych dzieł teatralnych, filmowych i muzycznych oraz relacji intermedialnych zachodzących między literaturą, teatrem, filmem, muzyką i mediami cyfrowymi
K_W4	Absolwent/ka ma pogłębioną wiedzę na temat mechanizmów funkcjonowania różnych obiegów kultury oraz ich wpływu na praktyki twórcze i komunikacyjne
K_W8	Absolwent/ka ma pogłębioną wiedzę na temat kluczowych problemów współczesnej cywilizacji, związanych z przemianami technologicznymi