

KARTA PRZEDMIOTU

Cykl kształcenia od roku akademickiego 2025/26

I. Dane podstawowe

| | |
|--|---|
| Nazwa przedmiotu | Film animowany i kultura gier w kinie XXI wieku |
| Nazwa przedmiotu w języku angielskim | Animated Film and Game Culture in 21st Century Cinema |
| Kierunek studiów | Dziennikarstwo i komunikacja społeczna |
| Poziom studiów (I, II, jednolite magisterskie) | II |
| Forma studiów (stacjonarne, niestacjonarne) | stacjonarne |
| Dyscyplina | Nauki o komunikacji społecznej i mediach |
| Język wykładowy | polski |

| | |
|---|-----------------------------|
| Koordinator przedmiotu/osoba odpowiedzialna | Dr Małgożara Sławek-Czochra |
|---|-----------------------------|

| Forma zajęć (<i>katalog zamknięty ze słownika</i>) | Liczba godzin | semestr | Punkty ECTS |
|--|---------------|---------|-------------|
| konwersatorium | 15 | II | 0 |

| | |
|-------------------|------|
| Wymagania wstępne | brak |
|-------------------|------|

II. Cele kształcenia dla przedmiotu

| |
|--|
| Ukazanie historycznego i estetycznego znaczenia filmu animowanego oraz jego ewolucji w XXI wieku. |
| Przedstawienie wpływu kultury gier wideo na formę, narrację i tematykę współczesnego kina. |
| Rozwijanie umiejętności analizy i interpretacji form audiowizualnych na pograniczu filmu, animacji i gier. |

III. Efekty uczenia się dla przedmiotu wraz z odniesieniem do efektów kierunkowych

| Symbol | Opis efektu przedmiotowego | Odniesienie do efektu kierunkowego |
|--------|----------------------------|------------------------------------|
|--------|----------------------------|------------------------------------|

| WIEDZA | | |
|--------------|---|-------|
| W_01 | Student opisuje i charakteryzuje funkcjonowanie współczesnych mediów i instytucji medialnych w kontekście filmu animowanego i gier. | K_W04 |
| UMIEJĘTNOŚCI | | |
| U_01 | Analizuje i interpretuje zjawiska w obszarze filmu animowanego i wpływu gier na kino XXI wieku. | K_U04 |
| U_02 | Współpracuje z innymi i organizuje pracę w ramach analiz kultury gier i animacji filmowej. | K_U08 |

IV. Opis przedmiotu/ treści programowe

| |
|--|
| <p>Historia i rozwój filmu animowanego</p> <p>Stylizacje i konwencje w animacji XXI wieku</p> <p>Wpływ gier wideo na narrację i estetykę współczesnego kina</p> <p>Kultura remixu i adaptacji między mediami</p> <p>Analiza wybranych filmów animowanych i adaptacji growych</p> |
|--|

V. Metody realizacji i weryfikacji efektów uczenia się

| Symbol efektu | Metody dydaktyczne (lista wyboru) | Metody weryfikacji (lista wyboru) | Sposoby dokumentacji (lista wyboru) |
|---------------|--------------------------------------|--------------------------------------|--|
| WIEDZA | | | |
| W_01 | Wykład problemowy | Zaliczenie | Arkusze ocen |
| UMIEJĘTNOŚCI | | | |
| U_01 | Metoda projektowa | Projekt | Arkusze oceny projektu |
| U_02 | Metoda projektowa | Projekt | Arkusze oceny projektu |

VI. Kryteria oceny, wagi...

Średnia ocen z zaliczenia pisemnego i projektu praktycznego

- 0 – 50%: niedostateczny
- 51 – 60%: dostateczny
- 61 – 70%: dostateczny plus
- 71 – 80%: dobry
- 81 – 90%: dobry plus
- 91 – 100%: bardzo dobry

VII. Obciążenie pracą studenta

| Forma aktywności studenta | Liczba godzin |
|--|---------------|
| Liczba godzin kontaktowych z nauczycielem | 15 |
| Liczba godzin indywidualnej pracy studenta | 15 |

VIII. Literatura

| |
|--|
| Literatura podstawowa |
| <p>Sitkiewicz, P. (2009). <i>Małe wielkie kino. Film animowany od narodzin do końca okresu klasycznego</i>. Gdańsk, Polska: Wydawnictwo Słowo/Obraz Terytoria.</p> <p>Wojnach, A. (2017). <i>Film animowany. Sztuka czy biznes?</i> Warszawa, Polska: Wydawnictwo Wojciech Marzec.</p> <p>Pigulak, J. (2022). <i>Gra w film. Z zagadnień relacji między filmem i grami wideo</i>. Kraków, Polska: Wydawnictwo Universitas.</p> |
| Literatura uzupełniająca |
| <p>Surdyk, A., & Szeja, J. Z. (Red.). (2008). <i>Kulturotwórcza funkcja gier. Cywilizacja zabawy czy zabawy cywilizacji? Rola gier we współczesności (Seria Homo Communicativus)</i>. Poznań, Polska: Zakład Teorii i Filozofii Komunikacji UAM.</p> <p>Consalvo, M., & Paul, C. (2019). <i>Real Games: What's Legitimate and What's Not in Contemporary Videogames</i>. Cambridge, MA, USA: MIT Press.</p> |

