

KARTA PRZEDMIOTU**I. Dane podstawowe**

Nazwa przedmiotu	Popkultura w tradycyjnych i nowoczesnych mediach
Nazwa przedmiotu w języku angielskim	Pop culture in traditional and virtual media
Kierunek studiów	humanistyka cyfrowa
Poziom studiów (I, II, jednolite magisterskie)	II stopień, magisterskie
Forma studiów (stacjonarne, niestacjonarne)	stacjonarne
Dyscyplina	literaturoznawstwo
Język wykładowy	język polski

Koordinator przedmiotu/osoba odpowiedzialna	dr hab. Lech Giemza, prof. KUL
---	--------------------------------

Forma zajęć (<i>katalog zamknięty ze słownika</i>)	Liczba godzin	semestr	Punkty ECTS
wykład			2
konwersatorium			
ćwiczenia			
laboratorium			
warsztaty	30	3	
seminarium			
proseminarium			
lektorat			
praktyki			
zajęcia terenowe			
pracownia dyplomowa			
translatorium			
wizyta studyjna			

Wymagania wstępne	Student ma podstawową wiedzę o popkulturze, zna gatunki popkultury.
-------------------	---

II. Cele kształcenia dla przedmiotu

C1. Student potrafi zdefiniować zjawisko popkultury, wskazać najważniejsze gatunki, dostrzega ideologiczne uwarunkowania zjawiska, dostrzega i wskazuje uwarunkowania między kulturą niską i wysoką.
--

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

Symbol	Opis efektu przedmiotowego	Odniesienie do efektu kierunkowego
WIEDZA		
W_01	Student rozumie zasady dobrej komunikacji, reguły poprawnej konstrukcji zdań, zasady wymowy i artykulacji	K_W02

	oraz posiada wiedzę na temat różnic charakteryzujących media tradycyjne i nowoczesne, również w zakresie gatunków popkulturowych.	
W_02	Student rozumie aspekty funkcjonowania popkultury oraz ich ewolucję, umiejscowienie i znaczenie w czasie.	K_W06
UMIĘTNOŚCI		
U_01	Student tworzy różnego typu wypowiedzi w cyberprzestrzeni wykorzystując specjalistyczne programy komputerowe na potrzeby działalności naukowej oraz popularnonaukowej;	K_U03
U_02	Student prowadzi debatę oraz komunikuje się na tematy związane z gatunkami popkultury z profesjonalistami.	K_U04
KOMPETENCJE SPOŁECZNE		
K_01	Student formułuje własne sądy na temat posiadanej wiedzy o popkulturze.	K_K01
K_02	Student podejmuje odpowiedzialności za własną pracę i innych, szczególnie w przestrzeni dotyczącej różnych aspektów funkcjonowania popkultury w świecie rzeczywistymi.	K_K04
K_03	Student gotów jest do podjęcia różnorodnych zadań związanych z funkcjonowaniem popkultury w cyberprzestrzeni.	K_K05

IV. Opis przedmiotu/ treści programowe

<ol style="list-style-type: none"> 1. Społeczne i historyczne uwarunkowania powstania popkultury. 2. Popkultura a kultura masowa. 3. Kontrkultura. 4. Ideologia popkultury. 5. Western – cechy gatunku, wewnętrzne przemiany. 6. Kryminał i powieść detektywistyczna. 7. Romans i melodramat. 8. Fantastyka naukowa od Juliusza Verne’a do Philipa Dicka. 9. Historia w wersji pop – powieść i film. 10. Fantasy – współczesna baśń. 11. Literatura dziecięca i młodzieżowa. 12. Komedia – wymiar ludyczny popkultury. 13. Piosenka popularna. Pop, rock, hip-hop. 14. Horror – dlaczego lubimy się bać? 15. Popkultura a polityka.
--

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	dyskusja	obserwacja	protokół

W_02	dyskusja	obserwacja	protokół
UMIĘTNOŚCI			
U_01	analiza dzieła sztuki	kolokwium	uzupełnione i ocenione kolokwium
U_02	analiza tekstu	kolokwium	uzupełnione i ocenione kolokwium
KOMPETENCJE SPOŁECZNE			
K_01	dyskusja	obserwacja	protokół
K_02	dyskusja	obserwacja	protokół
K_03	dyskusja	obserwacja	protokół

VI. Kryteria oceny, wagi...

25 % - aktywności na zajęciach

75% - pisemne kolokwium

Ocena bardzo dobra 100% - 91%

Ocena dobra 90% - 71%

Ocena dostateczna 70%- 51%

Ocena niedostateczna równe lub mniejsze 50%

VII. Obciążenie pracą studenta

Forma aktywności studenta	Liczba godzin
Liczba godzin kontaktowych z nauczycielem	30
Liczba godzin indywidualnej pracy studenta	30

VIII. Literatura

Literatura podstawowa
Bartłomiej Dobroczyński, <i>III rzesza popkultury</i> , Kraków 2004.
Roger Caillois, <i>Odpowiedzialność i styl</i> , wybór Macieja Żurowskiego; przeł. Jan Błoński i in., Warszawa 1967.
John Fiske, <i>Zrozumieć kulturę popularną</i> , przeł. Katarzyna Sawicka, Kraków 2010.
Literatura uzupełniająca
Grzegorz Trębicki, <i>Synkretyzm fantasy</i> , Kraków 2014.
Neil Postman, <i>Zabawić się na śmierć. Dyskurs publiczny w epoce show-businessu</i> , przeł. Lech Niedzielski, Warszawa 2002.
Inne pozycje - podawane na bieżąco.