

KARTA PRZEDMIOTU

Cykl kształcenia od roku akademickiego: 2022/2023

I. Dane podstawowe

Nazwa przedmiotu	Popkultura w XX i XXI wieku
Nazwa przedmiotu w języku angielskim	Pop culture in the 20th and 21st centuries
Kierunek studiów	humanistyka cyfrowa
Poziom studiów (I, II, jednolite magisterskie)	II, jednolite magisterskie
Forma studiów (stacjonarne, niestacjonarne)	stacjonarne
Dyscyplina	literaturoznawstwo
Język wykładowy	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	2	
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 zna zasady dobrej komunikacji, reguły poprawnej konstrukcji zdań, zasady wymowy i artykulacji oraz posiada wiedzę na temat różnic charakteryzujących media tradycyjne i nowoczesne, również w zakresie gatunków popkulturowych	K_W02
W_02	Student zna podstawy komunikacji międzykulturowej oraz międzypokoleniowej; rozumie, w jaki sposób gatunki popkultury funkcjonują jako kod kulturowy wewnątrzpokoleniowy i międzypokoleniowy.	K_W03
UMIEJĘTNOŚCI		
U_01	Student wyszukuje (z wykorzystaniem źródeł cyfrowych), analizuje, ocenia, selekcjonuje i integruje wiedzę z zakresu gatunków popkultury.	K_U02
U_02	Student prowadzi debatę na tematy związane z gatunkami popkultury z profesjonalistami oraz z innymi kręgami odbiorców.	K_U04
KOMPETENCJE SPOŁECZNE		
K_01	Student formułuje własne sądy na temat związana z kwestiami skupionymi wokół popkultury.	K_K01

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. 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 <i>(lista wyboru)</i>	Metody weryfikacji <i>(lista wyboru)</i>	Sposoby dokumentacji <i>(lista wyboru)</i>
WIEDZA			
W_01	dyskusja	obserwacja	protokół
W_02	dyskusja	obserwacja	protokół
UMIEJĘTNOŚCI			
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

VI. Kryteria oceny, wagi...

80% - pozytywna ocena z kolokwium

20% obecność na zajęciach [dopuszczalne dwie nieobecności]

Kryteria oceny

Ocena bardzo dobra 91% 100%

Ocena dobra 71% 90%

Ocena dostateczna 51% 70%

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
Dobroczyński Bartłomiej, <i>III rzesza popkultury</i> , Kraków 2004.
Caillois Roger, <i>Odpowiedzialność i styl</i> , wybór Macieja Żurowskiego; przeł. Jan Błoński i in., Warszawa 1967.
Fiske John, <i>Zrozumieć kulturę popularną</i> , przeł. Katarzyna Sawicka, Kraków 2010
Literatura uzupełniająca