



**WYDZIAŁ
FILOLOGICZNY**

Uniwersytet Łódzki

Załącznik do uchwały nr 768 Senatu UŁ z dnia 22 czerwca 2020 r.

Opis programu studiów dla kierunku *media audiowizualne i kultura cyfrowa*, studia II stopnia

1. Nazwa kierunku

Media audiowizualne i kultura cyfrowa

2. Opis kierunku

Studia na kierunku *media audiowizualne i kultura cyfrowa* na UŁ – zgodnie z tradycją badań naukowych prowadzonych przez pracowników Instytutu Kultury Współczesnej, w nim zaś Katedry Filmu i Mediów Audiowizualnych oraz Katedry Nowych Mediów i Kultury Cyfrowej – szczególną uwagę poświęcają tym działaniom człowieka, które związane są ze współczesną kulturą, obejmującą media audiowizualne i kulturę cyfrową, rozumianą od strony różnych modeli estetycznych i rozmaitych systemów produkcyjno-dystrybucyjnych, ale też społecznych, ekonomicznych oraz technicznych determinant procesów twórczych i praktyk odbiorczych.

Ze względu na tematyczną przynależność nowego kierunku do dziedziny nauk humanistycznych, w programie studiów eksponowane są związki z dyscyplinami nauk o kulturze i religii (w roli wiodącej) oraz nauk o sztuce (w funkcji wspomagającej).

Celem studiowania jest uzyskanie pogłębionej, uporządkowanej i podbudowanej teoretycznie wiedzy, obejmującej kluczowe zagadnienia z zakresu zaawansowanych refleksji o współczesnych zjawiskach badanych przez nauki o kulturze i religii oraz nauki o sztuce. Refleksja o charakterze teoretycznym służy wskazaniu i analizie głównych tendencji rozwojowych mediów audiowizualnych oraz kultury cyfrowej, i ich historycznego zaplecza, na tle fundamentalnych dylematów współczesnej cywilizacji. Wiedza z zakresu metodologii, poruszane w toku studiów konteksty problemowe, ujęcie synchroniczne i diachroniczne służą rozwijaniu umiejętności krytycznego myślenia. Mają również na celu wprowadzenie do samodzielnych badań oraz do innowacyjnego rozwiązywania problemów poznawczych. Istotnym aspektem kształcenia na kierunku *media audiowizualne i kultura cyfrowa* jest kształtowanie postaw aktywnego udziału w kulturze, zarówno w roli odbiorcy, jak i twórcy. Wprawdzie w planie studiów główny akcent postawiono na aspekty badawcze, część zajęć ukierunkowana jest jednak na rozwijanie komplementarnych umiejętności praktycznych: planowania, organizowania działań w obszarze mediów audiowizualnych i kultury cyfrowej, ale także wykształcenie tak zwanych kompetencji miękkich, takich jak: komunikatywność, efektywność działania, kreatywność, umiejętność pracy w zespole, zarządzanie czasem i zdolność do kierowania zespołem.

Umiejętności badawczo-praktyczne (m. in. badanie strategii sektora medialnego oraz praktyk mediów społecznych, analizy tekstów audiowizualnych, praktyk designu czy kreacji przekazu multimedialnego) i pogłębiona wiedza z zakresu teorii oraz metodologii rozwijane są w ramach dziewięciu modułów zajęciowych:

1. **Strategie badań mediów** [przykładowe kursy w ramach modułu (student/ka wybiera dwa): „Sposoby badania kultury filmowej”, „Strategie analizy dzieła filmowego”, „Badania mediów społecznych”, „Badanie gier komputerowych”]
2. **Technologie doświadczenia/teorie mediów** [przykładowe kursy w ramach modułu (student/ka wybiera dwa): „Technologiczna innowacyjność w mediach”, „Współczesne teorie filmu”, „Teorie nowych mediów”, „Doświadczenie użytkownika”]
3. **Analiza/krytyka** [przykładowe kursy w ramach modułu (student/ka wybiera dwa): „Alfabetyzm filmowy. Strategie upowszechniania umiejętności krytycznofilmowych”, „Analiza produkcyjna prac literackich”, „Strategie transmedialne”, „Sztuki mediów jako praktyki badawcze”]
4. **Estetyka/autorzy/gatunki** [przykładowe kursy w ramach modułu (student/ka wybiera dwa): „Poetyki filmu noir”, „Kino Europy”, „Estetyka cyberkultury”, „Rodzaje sztuki nowych mediów”]

5. **Kreacja/produkcja** [przykładowe kursy w ramach modułu (student/ka wybiera dwa): „Scenariusz dla telewizji / Storytelling serialowy”, „Produkcja wydarzeń filmowych”, „Cyfrowy przemysł kreatywny” czy „Praktyki kreatywne w mediach społecznościowych”]
6. **Narracje audiowizualne** [przykładowe kursy w ramach modułu (student/ka wybiera dwa): „Telewizja wobec narracji filmowych”, „Narracja w dobie konwergencji”, „Narracje interaktywne” czy „Narracja przez otoczenie”]
7. **Historia/archiwum** [przykładowe kursy w ramach modułu (student/ka wybiera dwa): „Archiwa w badaniach filmowych PRL-u”, „Odsłony filmu historycznego”, „Historia sztuki nowych mediów”, „Archiwa cyfrowe”]
8. **Polityki mediów** [przykładowe przedmioty w ramach modułu (do wyboru zawsze dwa): „Polityki publiczne wobec filmu i telewizji”, „Media audiowizualne i socjalistyczny konsumpcjonizm w PRL”, „Aktywizm medialny”, „Polityki nowych mediów”]
9. **Dystrybucja/obieg medialne** [przykładowe kursy w ramach modułu (student/ka wybiera dwa): „Film poza kinem”, „Badania i rozwój widowni”, „Uczestnictwo w kulturze gier komputerowych”, „Teorie i praktyki partycypacji”]

Sekwencyjny rozkład modułów w toku studiów znajduje się w Załączniku 1. Na każdy moduł składa się kilka kursów, spośród których student(ka) wybiera dwa, tak aby czas bezpośrednich spotkań z prowadzącymi wyniósł w sumie 56 godzin i w rezultacie 8 punktów ECTS.

Dziewięć modułów zajęciowych uzupełniają dwa wykłady („Współczesne strategie badań humanistycznych” oraz „Humanistyka cyfrowa”) oraz repetytorium językowe, jak również trzy kursy dowolnego wyboru (z oferty Instytutu Kultury Współczesnej) i jeden kurs ogólnouczelniany. Tok studiów zakłada także trzy semestry seminarium magisterskiego.

3. Poziom

Studia drugiego stopnia (magisterskie), 4 semestry – łącznie 120 punktów ECTS.

4. Profil

Ogólnoakademicki

5. Forma studiów

Stacjonarne

6. Zasadnicze cele kształcenia

Kształcenie na kierunku *media audiowizualne i kultura cyfrowa* ma na celu:

- przekazanie pogłębionej wiedzy z zakresu nauk o kulturze i religii oraz nauk o sztuce, w szczególności w zakresach związanych z funkcjonowaniem mediów audiowizualnych i kultury cyfrowej;
- wykształcenie umiejętności posługiwania się podstawowymi paradygmatami badawczymi i pojęciami właściwymi dla nauk o kulturze i religii oraz nauk o sztuce, celem krytycznej analizy różnych praktyk kulturowych oraz określenia ich znaczeń, estetycznych jakości, intertekstualnych odniesień i oddziaływania społecznego w przeszłości i obecnie;
- przekazanie pogłębionej i szczegółowej wiedzy na temat mediów audiowizualnych i kultury cyfrowej w świetle powiązanych z nimi problemów badawczych, dotyczących między innymi kultury filmowej, telewizji, internetu, mediów społecznych czy sztuki nowych mediów;

- przygotowanie studentów i studentek do samodzielnego zdobywania szczegółowej wiedzy na temat mediów audiowizualnych i kultury cyfrowej, do jej oceny oraz formułowania krytycznych sądów;
- przygotowanie do pracy w przemysłach kreatywnych (np. do pracy w wytwórniach filmowych, firmach dystrybucyjnych, w procesie projektowania gier wideo, w agencjach reklamowych, w studiach projektowych oraz w instytucjach kultury);
- wykształcenie kompetencji interpersonalnych i komunikacyjnych niezbędnych do pracy w zespole i na stanowiskach decyzyjnych;
- rozwinięcie umiejętności samodzielnego prowadzenia badań naukowych, krytycznego myślenia, formułowania i rozwiązywania problemów badawczych, tworzenia naukowych wypowiedzi pisemnych i ustnych.

7. Tytuł zawodowy uzyskiwany przez absolwenta/kę

Magister

8. Możliwości zatrudnienia i kontynuacji kształcenia absolwenta/ki

W rozumieniu Rozporządzenia Ministra Pracy i Polityki Socjalnej z dnia 7 sierpnia 2014 r. w sprawie klasyfikacji zawodów i specjalności na potrzeby rynku pracy, zakresu jej stosowania (Dz. U. z 2014 r. poz. 1145 z późniejszymi zmianami Dz. U. 2016 poz. 1876, tekst jednolity Dz. U. 2018 poz. 227) oraz w odniesieniu do szerokich poziomów kompetencji określonych w ISCO-08, a także poziomów kształcenia zawartych w Międzynarodowej Standardowej Klasyfikacji Edukacji (ISCED 2011) absolwenci i absolwentki kierunku II stopnia *media audiowizualne i kultura cyfrowa* posiadają predyspozycje do wykonywania zawodów klasyfikowanych w grupie wielkiej 1. (przedstawiciele władz publicznych, wyżsi urzędnicy i kierownicy), 2. (specjaliści), 3. (technicy i średni personel). Wiedza, umiejętności i kompetencje kształtowane na studiach mogą być przydatne zwłaszcza w wykonywaniu poniższych zawodów, na ogół po odpowiednim stażu zawodowym lub zdobyciu kolejnych kompetencji:

z grupy wielkiej 1.

- 122201 Kierownik agencji reklamowej
- 122202 Kierownik działu reklamy / promocji / public relations
- 122290 Pozostali kierownicy do spraw reklamy i public relations
- 111190 Pozostali przedstawiciele władz publicznych
- 111401 Zawodowy działacz organizacji komercyjnej
- 111403 Zawodowy działacz organizacji pozarządowej
- 143105 Kierownik domu kultury
- 143108 Kierownik kina
- 143190 Pozostali kierownicy do spraw sportu, rekreacji i rozrywki

z grupy wielkiej 2.

- 264201 Dziennikarz
- 264203 Krytyk artystyczny
- 264207 Redaktor serwisu internetowego
- 262207 Specjalista zarządzania informacją
- 263203 Kulturoznawca
- 264204 Redaktor programowy
- 264104 Redaktor wydawniczy
- 264190 Pozostali literaci i inni autorzy tekstów
- 265902 Bloger / vloger

z grupy wielkiej 3.

- 343901 Animator kultury
- 343902 Asystent kierownika produkcji filmowej / telewizyjnej

Absolwenci studiów II stopnia *media audiowizualne i kultura cyfrowa* (magisterskich) mogą podjąć zatrudnienie (również na stanowiskach kierowniczych) w:

- instytucjach kultury: w działach merytorycznych, w tym programowych, edukacyjnych oraz promocyjnych (kuratorzy ścieżek narracyjnych, autorzy tekstów towarzyszących ekspozycjom, autorzy koncepcji działań edukacyjnych, rzecznicy prasowi, członkowie zespołów budujących komunikację z mediami i publicznością);
- instytucjach artystycznych: w działach literackich, edukacyjnych, promocyjnych, w wytwórniach filmowych, w teatrach, firmach producenckich, domach kultury;
- mediach: w prasie, w radiu, w telewizji, w redakcjach mediów internetowych (dziennikarze, szczególnie zajmujący się problematyką kultury, krytycy) oraz w działach promocji tychże;
- wydawnictwach publikujących książki, multimedia, gry wideo, gry planszowe (autorzy, redaktorzy) oraz w działach promocji tychże;
- organizacjach pozarządowych, zwłaszcza zajmujących się dziedzictwem kulturowym (animatorzy, edukatorzy, archiwiści);
- przedsiębiorstwach prywatnych: w działach społecznej odpowiedzialności biznesu, w działach promocji (autorzy tekstów użytkowych, redaktorzy, członkowie zespołów budujących komunikację z mediami i publicznością); w firmach zajmujących się produkcją medialną, teatralną, reklamową;
- urzędach administracji państwowej: w działach prasowych oraz w działach promocji (autorzy tekstów wystąpień publicznych, rzecznicy prasowi, członkowie zespołów budujących komunikację z mediami i publicznością).

Absolwent/ka studiów II stopnia (magisterskich) *media audiowizualne i kultura cyfrowa* może kontynuować kształcenie w szkołach doktorskich.

Dla absolwenta/ki studiów na kierunku *media audiowizualne i kultura cyfrowa* II stopnia otwarte są również możliwości kontynuowania kształcenia na uczelniach artystycznych (Szkoła Filmowa w Łodzi), na studiach podyplomowych i kursach doszkalających w UŁ oraz w innych uczelniach.

9. Wymagania wstępne, oczekiwane kompetencje kandydata

Ukończone studia licencjackie lub magisterskie dowolnej specjalności.

W zakresie wiedzy:

1. dobra orientacja w polskim i światowym życiu kulturalnym,
2. znajomość języka obcego na poziomie min. B2 wg Europejskiego Systemu Kształcenia Językowego;

w zakresie umiejętności:

1. umiejętność samodzielnego tworzenia własnej ścieżki kształcenia;

w zakresie kompetencji:

1. samodzielność w zdobywaniu wiedzy.

Rekrutacja na studia odbywa się zgodnie z zasadami, które obowiązują w UŁ.

10. Dziedziny i dyscypliny naukowe, do których odnoszą się efekty uczenia się

Dziedzina nauk humanistycznych.

Dyscyplina wiodąca: nauki o kulturze i religii - 60%.

Dyscyplina uzupełniająca: nauki o sztuce - 40%.

11. Kierunkowe efekty uczenia się dla danego typu kwalifikacji wraz z odniesieniem do składnika opisu charakterystyk pierwszego i drugiego stopnia PRK

Symbol	Po ukończeniu studiów drugiego stopnia na kierunku <i>Media audiowizualne i kultura cyfrowa</i> absolwent:	Odniesienie do charakterystyk pierwszego i drugiego stopnia dla poziomu 7 PRK
	Wiedza: zna i rozumie...	
01M-2A_W01	najważniejsze historyczne fenomeny, fakty, artefakty i obiekty oraz konceptualizacje wyjaśniające złożone zależności między nimi, konstruujące zaawansowaną wiedzę ogólną z zakresu nauk o kulturze i religii oraz nauk o sztuce	P7S_WG
01M-2A_W02	w pogłębionym stopniu wybrane fakty, obiekty i zjawiska oraz dotyczące ich metody i teorie wyjaśniające złożone zależności między nimi, konstruujące zaawansowaną wiedzę ogólną z zakresu nauk o kulturze i religii oraz nauk o sztuce	P7S_WG P7U_W
01M-2A_W03	uporządkowaną i podbudowaną teoretycznie wiedzę, obejmującą kluczowe zagadnienia z zakresu zaawansowanych refleksji o współczesnych zjawiskach, badanych przez nauki o kulturze i religii oraz nauki o sztuce	P7S_WG

01M-2A_W04	główne tendencje rozwojowe oraz konteksty problemowe nauk o kulturze i religii oraz nauk o sztuce na tle fundamentalnych dylematów współczesnej cywilizacji, związanych z rozwojem mediów audiowizualnych i kultury cyfrowej	P7S_WG
01M-2A_W05	ekonomiczne, prawne, etyczne i społeczne uwarunkowania różnych rodzajów działalności zawodowej związanej z funkcjonowaniem podmiotów sektora produkcji i dystrybucji audiowizualnej i technologii cyfrowych (w tym podmiotów prywatnych, instytucji kultury oraz organizacji pożytku publicznego)	P7S_WK P7U_W
01M-2A_W06	zasady ochrony własności intelektualnej i prawa autorskiego, w szczególności w odniesieniu do mediów audiowizualnych i kultury cyfrowej	P7S_WK
01M-2A_W07	podstawowe zasady tworzenia, rozwoju oraz funkcjonowania różnych form przedsiębiorczości w sferze kultury i sztuki	P7S_WK
	Umiejętności: potrafi...	
01M-2A_U01	wykorzystywać posiadaną wiedzę w celu formułowania i rozwiązywania złożonych problemów z zakresu nauk o kulturze i religii oraz nauk o sztuce	P7S_UW P7U_U
01M-2A_U02	w innowacyjny sposób wykonywać zadania przez właściwy dobór źródeł i informacji, dokonywanie oceny, krytycznej analizy, syntezy, twórczej interpretacji i prezentacji tych informacji, np. podczas prowadzenia debaty, udziału w debacie, w formie	P7S_UW

	eseju lub innych formach komunikacji	
01M-2A_U03	w innowacyjny sposób wykonywać zadania z zakresu badania i upowszechniania kultury mediów audiowizualnych i kultury cyfrowej poprzez dobór oraz stosowanie właściwych metod i narzędzi, w tym zaawansowanych technologii informacyjnych oraz komunikacyjnych	P7S_UW
01M-2A_U04	krytycznie oceniać przydatność poznanych propozycji teoretycznych i metodologicznych z zakresu mediów audiowizualnych i kultury cyfrowej do celów praktycznych oraz w innowacyjny sposób wykonywać zadania przez przystosowanie istniejących lub opracowanie nowych metod i narzędzi	P7S_UW
01M-2A_U05	formułować i testować hipotezy związane z prostymi problemami badawczymi na tematy związane z mediami audiowizualnymi i kulturą cyfrową oraz komunikować je w interakcjach ze zróżnicowanymi kręgami odbiorców	P7S_UW
01M-2A_U06	posługiwać się językiem obcym na poziomie B2+ ESOKJ oraz specjalistyczną terminologią z zakresu mediów audiowizualnych i kultury cyfrowej	P7S_UK
01M-2A_U07	współdziałać z innymi osobami w ramach prac zespołowych i podejmować rolę koordynatora/koordynatorki w zespole	P7S_UO
	Kompetencje społeczne: jest gotów/gotowa do...	

01M-2A_K01	krytycznej oceny posiadanej wiedzy i odbieranych treści	P7S_KK P7U_K
01M-2A_K02	uznawania znaczenia wiedzy w rozwiązywaniu problemów poznawczych i praktycznych oraz zasięgnięcia opinii ekspertów w przypadku trudności z samodzielnym rozwiązaniem problemu	P7S_KK
01M-2A_K03	inicjowania i organizowania działań na rzecz dobra publicznego oraz wypełniania zobowiązań społecznych	P7S_KO P7U_K
01M-2A_K04	myślenia i działania w sposób przedsiębiorczy, kreatywny i twórczy	P7S_KO
01M-2A_K05	odpowiedzialnego pełnienia ról zawodowych, z uwzględnieniem zmieniających się potrzeb społecznych, w tym do rozwijania dorobku zawodu, podtrzymywania etosu zawodowego, przestrzegania i rozwijania zasad etyki zawodowej oraz działania na rzecz przestrzegania tych zasad	P7S_KR P7U_K

12. Efekt uczenia się z zakresu ochrony własności intelektualnej i prawa autorskiego

Zgodnie z efektem kierunkowym 01M-2A_W06 student/ka zna i rozumie podstawowe pojęcia i zasady z zakresu ochrony własności intelektualnej i prawa autorskiego (P7S_WK).

13. Analiza zgodności efektów uczenia się z potrzebami rynku pracy i otoczenia społecznego

Plan studiów na kierunku *media audiowizualne i kultura cyfrowa* II stopnia (studia magisterskie) daje wyjątkową możliwość włączenia studentów i studentek w życie kulturalne Łodzi, nie tylko w roli odbiorców, ale także współtwórców. Program nawiązuje do dziedzictwa kulturalnego Łodzi (w tym tradycji Łodzi filmowej, zgodnie z obecnymi kierunkami rozwoju miasta, ale także do tradycji szeroko rozumianej kultury artystycznej). Studiowanie na kierunku *media audiowizualne i kultura cyfrowa* wpisuje się ponadto w łódzką politykę kulturalną, wynikającą z członkostwa w Sieci Miast Kreatywnych / UNESCO Creative Cities Network (Łódź została doń przyjęta w 2017 roku jako Miasto Filmu). *Curriculum* przygotowuje więc do pracy w branży audiowizualnej oraz ogólnie w przemysłach kreatywnych.

Absolwenci i absolwentki zatrudniani będą w sektorze tworzenia filmu, gier wideo, w agencjach reklamowych, w studiach projektowych, w przedsiębiorstwach z zakresu architektury informacji oraz inżynierii wiedzy oraz w instytucjach kultury (np. w działach merytorycznych, działalności kuratorskiej,

do pracy związanej z animacją kultury). Absolwenci i absolwentki znajdują ponadto pracę w prasie, radiu, telewizji, portalach internetowych, agencjach reklamowych, wydawnictwach i różnych instytucjach kultury, przy tworzeniu działań edukacyjnych, w ramach zespołów budujących komunikację z mediami i publicznością), w wydawnictwach publikujących książki, multimedia, gry wideo oraz w działach promocji.

Wnioski z analizy wyników monitoringu karier zawodowych absolwentów

Analiza karier zawodowych absolwentów powstała na podstawie rozpoznania pracowników Instytutu Kultury Współczesnej, a także raportów przygotowanych przez Biuro Karier Uniwersytetu Łódzkiego (do zadań tej instytucji należy m.in. monitorowanie i analiza rynku pracy w celu kształtowania pożądanego profilu kształcenia, koordynowanie współpracy UŁ z otoczeniem społeczno-gospodarczym, wspomaganie kształtowania kariery zawodowej studentów i pracowników UŁ oraz monitorowanie losów absolwentów uczelni). Z ww. źródeł wynika, że absolwenci studiów II stopnia na kierunku *kulturoznawstwo* (w ramach którego realizowane były m.in. specjalności: Filmoznawstwo i Nowe media) podejmują pracę w takich branżach jak: media, sztuka, edukacja, rozrywka, reklama czy public relations. Część z nich znajduje zatrudnienie w łódzkich instytucjach kultury, takich jak Narodowe Centrum Kultury Filmowej, Muzeum Kinematografii, Centrum Komiksu i Narracji Interaktywnej, Centralne Muzeum Włókiennictwa, Muzeum Sztuki, a także w kinach, teatrach oraz agencjach reklamy. Wśród absolwentów kierunku wskazać można również twórców popularnych treści internetowych o tematyce kulturalnej. Studia umożliwiają także współpracę z łódzkimi studiami filmowymi (Opus Film, WJTeam czy Wytwórnia Filmów Oświatowych), lokalnymi mediami audiowizualnymi (TV TOYA, TVP Łódź) czy biurami festiwalowymi (na przykład Festiwal Krytyków Sztuki Filmowej Kamera Akcja, Forum Kina Europejskiego Cinergia).

Wzorce międzynarodowe

Koncepcja kształcenia na kierunku *media audiowizualne i kultura cyfrowa* uwzględnia wzorce sformułowane w programie bolońskim oraz jest wynikiem analizy programów studiów w wielu krajach całego świata, m.in. w uczelniach w Norwegii, Austrii, Australii, Wielkiej Brytanii czy Danii.

Przygotowując program kształcenia, szczególną uwagę poświęcono kierunkom prowadzonym na uczelniach, które podobnie jak Uniwersytet Łódzki:

- uznają, że rozmaite media audiowizualne (kino, telewizja, VOD) oraz fenomeny kultury cyfrowej (media społecznościowe, gry wideo, sztuka nowych mediów) mogą i powinny być studiowane w perspektywie komparatystycznej, dla której pojęcie ekranu jest jednym z istotnych kontekstów refleksji;
- rozpatrują zagadnienia związane z mediami audiowizualnymi i kultury cyfrowej przez pryzmat metod właściwych naukom o kulturze i religii oraz naukom o sztuce;
- mogą korzystać z historycznej i geograficznej bliskości ośrodków cyfrowej produkcji audiowizualnej oraz instytucji publicznych, których misją jest upowszechnianie dzieł audiowizualnych i cyfrowych;
- uwypuklają w programie kształcenia społeczny wymiar mediów audiowizualnych i kultury cyfrowej oraz krytyczny namysł nad ich funkcjonowaniem.

Układem odniesienia oraz inspiracją dla kierunku *media audiowizualne i kultura cyfrowa* są m.in. kierunki: „Media, Cinema, and Digital Studies” (Uniwersytet w Milwaukee, Wisconsin), „Media Studies, Digital Cultures” (Uniwersytet w Maastricht), „Screen Cultures” (Uniwersytet w Oslo), „Digital Cultures” (Uniwersytet w Sydney), „Digital Culture” (Uniwersytet w Bergen), „MediaArtHistories” (Uniwersytet w Krems), „Film und audiovisuelle Medien” (Uniwersytet Goethego we Frankfurcie nad Menem), „Film and Media Studies” (Uniwersytet Kopenhaski) i „Film and Screen Media” (Birkbeck University w Londynie)

Struktura modułowa programu *media audiowizualna i kultura cyfrowa* jest zbliżona do oferty dydaktycznej wymienionych kierunków, wyróżniając treści kształcenia w zakresie teorii, historii, analizy, kreacji i recepcji jako niezbędne dla uzyskania stopnia magistra.

W związku z tym studenci i studentki kierunku *media audiowizualne i kultura cyfrowa* mogą wyjeżdżać na studia za granicę (w ramach programu Erasmus+ oraz oferty stypendialnej różnych fundacji). W ramach programu Erasmus+ kierunek ma podpisane umowy z uczelniami w: Czechach, Niemczech, Turcji, Wielkiej Brytanii, Włoszech, Estonii, Hiszpanii, Francji, Austrii, Belgii, Bułgarii, Chorwacji, Finlandii, Grecji, Islandii, Norwegii, Portugalii, Rumunii, Słowenii, w Litwie, Słowacji i Łotwie. Najczęściej wybieranymi kierunkami są: Czechy, Niemcy, Portugalia, Włochy, Francja, Słowenia i Hiszpania.

14. Związek studiów z misją uczelni i jej strategią rozwoju oraz strategią rozwoju wydziału

Program studiów na kierunku *media audiowizualne i kultura cyfrowa* realizuje pięć idei wyrażonych w misji i strategii UŁ (Uchwała Senatu Uniwersytetu Łódzkiego nr 130 z dnia 18 września 2017 r.), tj.

- I. Wspólnota - dzięki akcentowi położonemu na praktyczno-badawcze efekty uczenia się, studenci i studentki wraz z kadrą dydaktyczno-badawczą stworzą społeczność osób dociekających wiedzy o współczesnym świecie;
- II. Otwartość - dzięki przewadze aktywizujących metod dydaktycznych, program studiów pozwala na włączenie w proces uczenia się wzajemnej wymiany studenckich - indywidualnych oraz wspólnotowych - doświadczeń i perspektyw;
- III. Jedność w różnorodności - modułowy system programu studiów (zasada obieralności kursów w ramach bloków tematycznych) pozwala na odzwierciedlenie różnorodności problemów badawczych oraz metodologii wykorzystywanych w działalności naukowej Katedry Filmu i Mediów Audiowizualnych oraz Katedry Nowych Mediów i Kultury Cyfrowej;
- IV. Innowacyjność dla rozwoju - dzięki zbalansowanym treściom uczenia się (między historią, teraźniejszością i prognozami na temat przyszłości), studenci i studentki wykształcą dyspozycje kluczowe dla świadomej partycypacji w zmianach kulturowych, społecznych i politycznych;
- V. Elitarność - dzięki uwzględnieniu w *curriculum* wykorzystania i rozwijania badawczej aktywności kadry dydaktycznej, proces wspólnotowego uczenia się i dociekania wiedzy osiągnie najwyższą możliwą jakość.

Realizacji tych idei sprzyja usytuowanie kierunku w Instytucie Kultury Współczesnej na Wydziale Filologicznym, stanowiącym centrum bogatych tradycji humanistycznych w badaniach naukowych i dydaktyce uniwersyteckiej.

Program studiów odpowiada również założeniom strategii Wydziału Filologicznego UŁ. W szczególności:

- kontynuuje sześćdziesięcioletnią tradycję badań filmoznawczych i medioznawczych oraz dorobek badań kultury cyfrowej prowadzonych w Katedrze Filmu i Mediów Audiowizualnych oraz Katedrze Nowych Mediów i Kultury Cyfrowej;
- wykorzystuje długoletnie doświadczenia dydaktyczne pracowników i pracownic Instytutu Kultury Współczesnej, łącząc je z badaniami prowadzonymi na Uniwersytecie Łódzkim, co odpowiada zasadzie jedności dydaktyki i nauki;
- łączy otwartość z elitarnością, zapewniając przy tym przewagę konkurencyjną wobec innych uczelni;
- oferuje elastyczność, dzięki systemowi modułów, dając studentom i studentkom możliwość wyboru ścieżki uczenia się, odpowiadającej zainteresowaniom i potrzebom;
- otwiera szanse na ściślejszą współpracę międzynarodową z ośrodkami akademickimi realizującymi analogiczne programy studiów w innych krajach Europy i świata.

15. Różnice w stosunku do innych programów o podobnie zdefiniowanych celach i efektach uczenia się prowadzonych na uczelni

Program studiów na kierunku *media audiowizualne i kultura cyfrowa* nie wskazuje istotnych podobieństw z innymi kierunkami prowadzonymi w Uniwersytecie Łódzkim, gdyż oprócz przedmiotów wprowadzających i obowiązkowych (np. repetytorium językowe) zawiera ściśle wyznaczone moduły, których zakresy nie powtarzają przedmiotów w programach żadnych kierunków studiów. Ponadto, w ramach każdego modułu studenci i studentki – spośród oferty kilku – wybierają dwa kursy.

Wyjątkowy charakter kierunku jest wynikiem specyfiki badań filmoznawczych i medioznawczych oraz silnego osadzenia w kontekście dwóch dyscyplin: nauki o kulturze i religii oraz nauki o sztuce. Dzięki temu studenci i studentki otrzymują nie tylko narzędzia do badania, lecz również współtworzenia najnowszych zjawisk medialnych, ze szczególnym uwzględnieniem kultury filmowej i telewizji (zwłaszcza w jej najnowszych odsłonach, np. związanych z rozwojem serwisów VOD i programowaniem platform dystrybucji cyfrowej) oraz rozmaitych zjawisk kultury cyfrowej (m.in. media społeczne, gry wideo, sztuka nowych mediów). Tak szerokie spektrum omawianych zagadnień i modułowa konstrukcja planu studiów – umożliwiającą budowanie własnej ścieżki uczenia się, w połączeniu z warsztatem badawczym, zbudowanym na podstawach dwóch dyscyplin – pozwalają na rozwój kompetencji eksperckich w zakresie najnowszych zjawisk medialnych oraz rozwijanie twórczości w ramach przemysłów kreatywnych. Ostatni aspekt decyduje o silnym powiązaniu kierunku z działalnością tego sektora w Łodzi, dzięki czemu wpisuje się w najnowsze trendy związane z rozwojem gospodarki cyfrowej.

16. Plan studiów

Plan studiów znajduje się w Załączniku 1.

17. Bilans punktów ECTS wraz ze wskaźnikami charakteryzującymi program studiów

Łączna liczba punktów, jakie musi zdobyć student lub studentka w ciągu 4 semestrów, by uzyskać kwalifikacje właściwe dla kierunku *media audiowizualne i kultura cyfrowa* II stopnia wynosi 120 ECTS.

Liczba punktów za zajęcia wymagających bezpośredniego udziału wynosi 120 ECTS.

Liczba punktów uzyskanych w ramach zajęć obieralnych wynosi 88 ECTS, czyli ~73% punktów, które student lub studentka muszą zdobyć w toku studiów.

Liczba punktów uzyskanych w ramach zajęć o charakterze praktycznym, w tym zajęć laboratoryjnych i warsztatowych wynosi 20 ECTS.

Liczba punktów uzyskanych w ramach zajęć o charakterze badawczym: 79 ECTS.

Liczba punktów uzyskanych w ramach niezwiązanych z kierunkiem studiów zajęć ogólnouczelnianych lub zajęć na innym kierunku studiów wynosi 4 ECTS; oraz w ramach specjalności z oferty Instytutu Kultury Współczesnej 12 ECTS.

18. Opis poszczególnych przedmiotów

Opisy przedmiotów znajdują się w Załączniku 2.

19. Relacje między efektami kierunkowymi a efektami uczenia się zdefiniowanymi dla poszczególnych modułów zajęć

Relacje obrazuje tabela znajdująca się w Załączniku 3.

20. Sposoby weryfikacji zakładanych efektów uczenia się osiągniętych przez studenta

Szczegółowe sposoby weryfikacji efektów uczenia się podane są w opisach poszczególnych przedmiotów, w Załączniku 2.

Zestawienie sposobów weryfikacji uczenia się z efektami kierunkowymi znajduje się w Załączniku 4.

21. Zajęcia uwzględniające udział studentów w badaniach

Udział w badaniach naukowych w zakresie mediów audiowizualnych i kultury cyfrowej – poprzez uczestnictwo studentów/studentek w projektach badawczych różnej skali – zakładają następujące przedmioty, łącznie realizując 79 ECTS:

1. Seminarium magisterskie
2. Moduł 1: Strategie badań mediów
3. Moduł 2: Technologie doświadczenie/teorie mediów
4. Moduł 3: Analiza/krytyka
5. Moduł 4: Estetyki/autorzy/gatunki
6. Moduł 6: Narracje audiowizualne
7. Moduł 7: Historia/archiwum
8. Moduł 8: Polityki mediów

22. Wykaz i wymiar szkoleń obowiązkowych, w tym szkolenia BHP oraz szkolenia z zakresu ochrony własności intelektualnej i prawa autorskiego

W pierwszym semestrze student zobowiązany jest do zaliczenia następujących szkoleń w ramach e-learningu:

- szkolenie w zakresie bezpieczeństwa i higieny pracy: 5 g.
- szkolenie biblioteczne: 2 g.
- szkolenie z zakresu ochrony własności intelektualnej i prawa autorskiego: 10 g.

Załącznik 1. Program studiów								
	<i>kierunek studiów:</i>	Media audiowizualne i kultura cyfrowa						
	<i>profil studiów:</i>	ogólnoakademicki						
	<i>stopień:</i>	II						
	<i>forma studiów:</i>	stacjonarne						
	<i>od roku:</i>	2021/2022						

Rok	Sem.	Przedmiot	Szczegóły przedmiotu							
			Kod						Forma zaliczenia (oc / e)	ECTS
				w2	ck2	lj.	sem	Razem		
I	I	WYKŁAD 1: WSPÓŁCZESNE STRATEGIE BADAŃ HUMANISTYCZNYCH	-	28				28	E	3
		WYKŁAD 2: HUMANISTYKA CYFROWA	-	28				28	E	3
		MODUŁ 1: STRATEGIE BADAŃ MEDIÓW*	-		56			56	O	8
		MODUŁ 2: TECHNOLOGIE DOŚWIADCZENIA/TEORIE MEDIÓW*	-		56			56	O	8
		MODUŁ 3: ANALIZA/KRYTYKA*	-		56			56	O	8
		RAZEM I SEMESTR	-	56	168	-	-	224	-	30
	II	REPETYTORIUM JĘZYKOWE	-			15		15	E	3
		MODUŁ 4: ESTETYKI/AUTORZY/GATUNKI*	-		56			56	O	8
		MODUŁ 5: KREACJA/PRODUKCJA*	-		56			56	O	8
		MODUŁ 6: NARRACJE AUDIOWIZUALNE*	-		56			56	O	8
		SEMINARIUM MAGISTERSKIE 1					28	28	O	3
		RAZEM II SEMESTR:	-	0	168	15	28	211	-	30
		RAZEM I ROK	-	56	336	15	28	422	-	60
	III	MODUŁ 7: HISTORIA/ARCHIWUM*	-		56			56	O	8
MODUŁ 8: POLITYKI MEDIÓW*		-		56			56	O	8	

		MODUŁ 9: DYSTRYBUCJA/OBIEGI MEDIALNE*	-		56			56	O	8
		SEMINARIUM MAGISTERSKIE 2	-		28			28	O	4
		RAZEM III SEMESTR:	-	-	196	-	-	196	-	28
			-							
	IV	KONWERSATORIUM DOWOLNEGO WYBORU (Z OFERTY INSTYTUTU)**			28			28	O	4
		KONWERSATORIUM DOWOLNEGO WYBORU (Z OFERTY INSTYTUTU)**	-		28			28	O	4
		KONWERSATORIUM DOWOLNEGO WYBORU (Z OFERTY INSTYTUTU)**	-		28			28	O	4
		KONWERSATORIUM DOWOLNEGO WYBORU (Z OFERTY OGÓLNOUCZELNIANEJ)**	-		28			28	O	4
		SEMINARIUM MAGISTERSKIE 3	-				28	28	O	16
		RAZEM IV SEMESTR:	-	-	84	-	28	112	-	32
		RAZEM II ROK			280	28	308			60
		RAZEM W CIĄGU TOKU STUDIÓW:						730		120

W pierwszym semestrze student zobowiązany jest do zaliczenia następujących szkoleń w ramach e-learningu:

- szkolenie w zakresie bezpieczeństwa i higieny pracy: 5 g.
- szkolenie biblioteczne: 2 g.
- szkolenie z zakresu ochrony własności intelektualnej i prawa autorskiego: 1 g.

* W ramach modułu student/ka wybiera dwa kursy spośród czterech (zob. przykładowe kursy w Załączniku nr 2)

** Można zrealizować w semestrze drugim lub trzecim; punkty są doliczane w ostatnim semestrze

SKRÓTY

w1, w2, w3: wykład, nakład pracy studenta 1, 2, 3 (wprowadzający, kursowy, monograficzny)

ck1, ck2, ck3: ćwiczenia konwersatoryjne nakład pracy studenta 1, 2, 3

pro: proseminarium

s: seminarium

lj: lektorat języka

Załącznik 2. Opisy przedmiotów dla kierunku media audiowizualne i kultura cyfrowa, studia II stopnia

Wykład 1: Współczesne strategie badań humanistycznych

Ilość godzin i punktów ECTS

28 godzin, 3 ECTS

Krótki opis merytoryczny

Zajęcia zaznajamiają studentki i studentów z najnowszymi tendencjami teoretycznymi i metodologicznymi w obszarze humanistyki. Dokonując krytycznego przeglądu "zwrotów" przekształcających pole nauk humanistycznych, a także analizując towarzyszące im zagadnienia ontologiczne, epistemologiczne i etyczne, słuchacze i słuchaczki poznają główne narzędzia badawcze stosowane we współczesnej refleksji nad zjawiskami kulturowymi i społecznymi. Oprócz głównych kierunków badań i charakterystyki możliwości, jakie otwierają poszczególne "zwroty", omówione zostaną przykłady zastosowań poszczególnych perspektyw analitycznych, a także wybrane metody badań jakościowych i techniki zbierania danych. Celem zajęć jest ukształtowanie u studentek i studentów świadomości metodologicznej niezbędnej do podjęcia samodzielnych badań.

Metoda dydaktyczna

Wykład konwencjonalny i konwersatoryjny

Efekty uczenia się

EFEKT UCZENIA SIĘ PRZEDMIOTU	ODNIESIENIE DO EFEKTU KIERUNKOWEGO	KOD EFEKTU KIERUNKOWEGO
Przywołuje perspektywy badawcze charakterystyczne dla współczesnej humanistyki, zna ich twórców i reprezentantów oraz opisuje podstawowe kategorie pojęciowe i założenia związanych z nimi strategii badawczych.	Zna i rozumie w pogłębionym stopniu wybrane fakty, obiekty i zjawiska oraz dotyczące ich metody i teorie wyjaśniające złożone zależności między nimi, konstruuje zaawansowaną wiedzę ogólną z zakresu nauk o kulturze i religii oraz nauk o sztuce.	01M-2A_W02
Wymienia i charakteryzuje metody badań jakościowych oraz techniki zbierania danych występujące we współczesnej humanistyce; opisuje etapy prowadzenia badań i zna stosowane w nich procedury.	Zna i rozumie uporządkowaną i podbudowaną teoretycznie wiedzę, obejmującą kluczowe zagadnienia z zakresu zaawansowanych refleksji o współczesnych zjawiskach, badanych przez nauki o kulturze i religii oraz nauki o sztuce.	01M-2A_W03
Stosuje i łączy wybrane elementy prezentowanych perspektyw teoretycznych i metod badawczych do analizy współczesnych zjawisk kulturowych; potrafi wykazać mocne i słabe strony poszczególnych podejść w kontekście formułowanych problemów badawczych.	Potrafi wykorzystywać posiadaną wiedzę w celu formułowania i rozwiązywania złożonych problemów z zakresu nauk o kulturze i religii oraz nauk o sztuce.	01M-2A_U01
Potrafi formułować i testować hipotezy związane z prostymi problemami badawczymi w obszarze badań nad kulturą i sztuką oraz dobrać właściwe	Potrafi formułować i testować hipotezy związane z prostymi problemami badawczymi na tematy związane z mediami audiowizualnymi i kulturą cyfrową	01M-2A_U05

metody badawcze służące do ich analizy.	oraz komunikować je w interakcjach ze zróżnicowanymi kręgami odbiorców.	
Rozwija świadomość społeczno-kulturowego znaczenia refleksji humanistycznej i badań kulturoznawczych.	Jest gotów/gotowa do krytycznej oceny posiadanej wiedzy i odbieranych treści.	01M-2A_K01

Metody weryfikacji

Egzamin pisemny

Wykład 2: Humanistyka cyfrowa

Ilość godzin i punktów ECTS

28 godzin, 3 ECTS

Krótki opis merytoryczny

Celem zajęć jest zaznajomienie studentek i studentów z głównymi podejściami teoretycznymi do zjawiska cyfryzacji zasobów i narzędzi analitycznych stosowanych w naukach humanistycznych oraz rozważenie praktycznych implikacji tych procesów. Omówione zostaną trendy badawcze związane z wytwarzaniem sieciowych i multimodalnych form wiedzy oraz wysiłki zmierzające do stworzenia zasobów naukowych, które wykraczają poza tradycyjne źródła tekstowe i obejmują między innymi integrację dynamicznych środowisk multimedialnych oraz metadanych. Oprócz krytycznego przeglądu podstawowych metod i praktyk stosowanych we współczesnej humanistyce cyfrowej związanych z wizualizacją, projektowaniem, agregacją i eksploracją danych cyfrowych w analizach kulturowych, budowaniem cyfrowych archiwów czy też cyfrowymi praktykami kuratorskimi, zajęcia obejmą takie charakterystyczne zjawiska humanistyki cyfrowej, jak hakytywizm, kultura remiksu, rozproszona produkcja wiedzy oraz polityki otwartego dostępu.

Metoda dydaktyczna

Wykład konwencjonalny i konwersatoryjny

Efekty uczenia się:

EFEKT UCZENIA SIĘ PRZEDMIOTU	ODNIESIENIE DO EFEKTU KIERUNKOWEGO	KOD EFEKTU KIERUNKOWEGO
Charakteryzuje współczesne zjawiska związane z rozwojem badań humanistycznych i potrafi omówić ich kontekst; rozumie zależności między rozwojem technologii cyfrowych a sposobami prowadzenia analizy kulturowej oraz zna podstawowe metody i praktyki badawcze typowe dla humanistyki cyfrowej.	Zna i rozumie uporządkowaną i podbudowaną teoretycznie wiedzę, obejmującą kluczowe zagadnienia z zakresu zaawansowanych refleksji o współczesnych zjawiskach, badanych przez nauki o kulturze i religii oraz nauki o sztuce.	01M-2A_W03
Wymienia i charakteryzuje główne tendencje rozwojowe nauk o kulturze i religii, i nauk o sztuce w obliczu wyzwań związanych z rozwojem kultury cyfrowej; potrafi zidentyfikować i krytycznie omówić podstawowe dylematy etyczne związane z procesami cyfryzacji zasobów kultury i wiedzy.	Zna i rozumie główne tendencje rozwojowe oraz konteksty problemowe nauk o kulturze i religii oraz nauk o sztuce na tle fundamentalnych dylematów współczesnej cywilizacji, związanych z rozwojem mediów audiowizualnych i kultury cyfrowej.	01M-2A_W04
Potrafi dokonać właściwego wyboru źródeł, informacji i nośników wiedzy w celu wykonania określonego zadania z zakresu analizy współczesnych zjawisk kulturowych; identyfikuje słabe i mocne strony poszczególnych technik i narzędzi informacyjnych i komunikacyjnych w kontekście wykonywanych zadań badawczych.	Potrafi w innowacyjny sposób wykonywać zadania z zakresu badania i upowszechniania kultury mediów audiowizualnych i kultury cyfrowej poprzez dobór oraz stosowanie właściwych metod i narzędzi, w tym zaawansowanych technologii informacyjnych oraz komunikacyjnych.	01M-2A_U03

Potrafi zidentyfikować właściwe dla realizowanych zadań praktycznych narzędzia teoretyczne i metodologiczne charakterystyczne dla humanistyki cyfrowej.	Potrafi krytycznie oceniać przydatność poznanych propozycji teoretycznych i metodologicznych z zakresu mediów audiowizualnych i kultury cyfrowej do celów praktycznych oraz w innowacyjny sposób wykonywać zadania przez przystosowanie istniejących lub opracowanie nowych metod i narzędzi.	01M-2A_U04
Jest gotów do odpowiedzialnego i etycznego korzystania z dostępnych zasobów wiedzy w pełnieniu ról zawodowych; uwzględnia zmieniające się potrzeby społeczne związane z rozwojem współczesnej kultury.	Jest gotów/gotowa do odpowiedzialnego pełnienia ról zawodowych, z uwzględnieniem zmieniających się potrzeb społecznych, w tym do rozwijania dorobku zawodu, podtrzymywania etosu zawodowego, przestrzegania i rozwijania zasad etyki zawodowej oraz działania na rzecz przestrzegania tych zasad.	01M-2A_K05

Metody weryfikacji

Egzamin pisemny

Moduł 1: Strategie badań mediów

Ilość godzin i punktów ECTS

56 godzin, 8 ECTS

Krótki opis merytoryczny

Celem zajęć prowadzonych w ramach modułu jest prezentacja najważniejszych metodologii z zakresu analizy tekstów i zjawisk audiowizualnych. Tematyka oferowanych zajęć obejmuje fundamentalne zagadnienia teoriopoznawcze z zakresu ontologii, epistemologii, antropologii itp. obrazów oraz praktyk audiowizualnych. Kursy koncentrują się na zestawieniu teorii analizy tekstów medialnych oraz procesów związanych z ich funkcjonowaniem w kulturze z głównymi metodologiami humanistyki. Wskazanie inspiracji naukowych i kulturowych, jakie czerpie z różnych obszarów wiedzy współczesna refleksja teoretyczna poświęcona badaniom mediów audiowizualnych, stanowi przygotowanie do świadomej i pogłębionej praktyki analitycznej takich tekstów i zjawisk takich, jak film, telewizja, gry komputerowe, media społecznościowe czy sztuka nowych mediów. Podczas kursów należących do modułu student(ka) rozwija swoją umiejętność aplikacji metodologii do badań analitycznych i empirycznych (projektowanie badań), zarówno w formule udziału w dyskusji, prezentacji, jak i innych formach projektowych. Kursy służą także inicjowaniu samodzielnych badań studentów.

Przykładowe kursy w ramach modułu (do wyboru zawsze dwa): "Sposoby badania kultury filmowej", "Strategie analizy dzieła filmowego", "Badania mediów społecznych", "Badanie gier komputerowych"

Metoda dydaktyczna

Co najmniej jedna z listy: wykład konwersatoryjny, metoda projektu, studium przypadków, dyskusja, metoda ćwiczeniowa

Efekty uczenia się

EFEKT UCZENIA SIĘ PRZEDMIOTU	ODNIESIENIE DO EFEKTU KIERUNKOWEGO	KOD EFEKTU KIERUNKOWEGO
Posiada uporządkowaną i ugruntowaną teoretycznie wiedzę obejmującą kluczowe zagadnienia z zakresu badania tekstów audiowizualnych.	Zna i rozumie uporządkowaną i podbudowaną teoretycznie wiedzę, obejmującą kluczowe zagadnienia z zakresu zaawansowanych refleksji o współczesnych zjawiskach, badanych przez nauki o kulturze i religii oraz nauki o sztuce.	01M-2A_W03
Zna i rozumie sposoby stosowania wybranych strategii badawczych oraz związanych z nimi metod i teorii do zjawisk oraz tekstów audiowizualnych.	Zna i rozumie w pogłębionym stopniu wybrane fakty, obiekty i zjawiska oraz dotyczące ich metody i teorie wyjaśniające złożone zależności między nimi, konstruujące zaawansowaną wiedzę ogólną z zakresu nauk o kulturze i religii oraz nauk o sztuce.	01M-2A_W02
Krytycznie ocenia przydatność poznanych propozycji teoretycznych/metodologicznych do celów praktycznych, potrafi w innowacyjny sposób wykonywać zadania przez przystosowanie istniejących lub opracowanie nowych	Potrafi krytycznie oceniać przydatność poznanych propozycji teoretycznych i metodologicznych z zakresu mediów audiowizualnych i kultury cyfrowej do celów praktycznych oraz w innowacyjny sposób wykonywać zadania przez	01M-2A_U04

metod i narzędzi analizy tekstów audiowizualnych.	przystosowanie istniejących lub opracowanie nowych metod i narzędzi.	
Formułuje hipotezy związane z prostymi problemami badawczymi dotyczącymi powstawania i funkcjonowania mediów audiowizualnych.	Potrafi formułować i testować hipotezy związane z prostymi problemami badawczymi na tematy związane z mediami audiowizualnymi i kulturą cyfrową oraz komunikować je w interakcjach ze zróżnicowanymi kręgami odbiorców.	01M-2A_U05
Poddaje krytycznej ocenie przydatność stosowanych strategii badawczych do opisu i badania wybranych treści oraz praktyk audiowizualnych.	Jest gotów/gotowa do krytycznej oceny posiadanej wiedzy i odbieranych treści.	01M-2A_K02

Metody weryfikacji

Aktywność w trakcie semestru (np. udział w dyskusji, prezentacja) 50%,

prezentacja projektu 50%.

Moduł 2: Technologie doświadczenia/teorie mediów

Ilość godzin i punktów ECTS

56 godzin, 8 ECTS

Krótki opis merytoryczny

Celem zajęć prowadzonych w ramach modułu jest rozpoznanie zróżnicowanych praktyk wykorzystania, doświadczania i badania mediów audiowizualnych w kontekście historycznych przemian technologii wytwarzania, przekazu i odbioru (w tym rewolucji cyfrowej). Punktem wyjścia dla proponowanych kursów będzie uznanie, że postawienie w centrum refleksji kulturowej materialno-technologicznych aspektów mediów sprawia, iż historycznie płynne stają się kategoryzacje i dystynkcje ufundowane na dyskursywnym rozumieniu medialności. W ramach zajęć przywoływany będzie szereg istotnych rozstrzygnięć teoretycznych, które w próbach zmierzenia się z wielością i złożonością oraz zmiennością krajobrazu technologii medialnych dokonują aktualizacji języka opisu. Przede wszystkim jednak, oferowane w ramach modułu kursy będą zorientowane na pogłębioną i bazującą na konkretnych strategiach twórczych i odbiorczych analizę określonych technologii i technik jako narzędzi konstruowania doświadczenia użytkownika/odbiorcy, co prowadzić ma do samodzielnych badań w obszarach mieszczących się w polu zainteresowań studentów i studentek.

Przykładowe kursy w ramach modułu (do wyboru zawsze dwa): „Technologiczna innowacyjność w mediach”, „Współczesne teorie filmu”, „Teorie nowych mediów”, „Doświadczenie użytkownika”

Metoda dydaktyczna

Co najmniej jedna z listy: wykład konwersatoryjny, metoda projektu, studium przypadków, dyskusja, metoda ćwiczeniowa

Efekty uczenia się

EFEKT UCZENIA SIĘ PRZEDMIOTU	ODNIESIENIE DO EFEKTU KIERUNKOWEGO	KOD EFEKTU KIERUNKOWEGO
Ma uporządkowaną i pogłębioną wiedzę na temat najnowszych stanowisk teoretycznych oraz metod badań dotyczących mediów audiowizualnych w dobie kultury cyfrowej.	Zna i rozumie główne tendencje rozwojowe oraz konteksty problemowe nauk o kulturze i religii oraz nauk o sztuce na tle fundamentalnych dylematów współczesnej cywilizacji, związanych z rozwojem mediów audiowizualnych i kultury cyfrowej.	01M-2A_W04
Ma podbudowaną teoretycznie wiedzę na temat kulturowych, społecznych oraz technicznych i technologicznych aspektów funkcjonowania audiowizualnych tekstów kultury w relacji z odbiorcą.	Zna i rozumie ekonomiczne, prawne, etyczne i społeczne uwarunkowania różnych rodzajów działalności zawodowej związanej z funkcjonowaniem podmiotów sektora produkcji audiowizualnej i technologii cyfrowych (w tym podmiotów prywatnych, instytucji kultury oraz organizacji pożytku publicznego).	01M-2A_W05

Ma umiejętność krytycznej oceny poznanych stanowisk teoretycznych oraz narzędzi badawczych na gruncie analizy tekstów audiowizualnych w perspektywie ich technicznych i technologicznych właściwości.	Potrafi krytycznie oceniać przydatność poznanych propozycji teoretycznych i metodologicznych z zakresu mediów audiowizualnych i kultury cyfrowej do celów praktycznych oraz w innowacyjny sposób wykonywać zadania przez przystosowanie istniejących lub opracowanie nowych metod i narzędzi.	01M-2A_U04
Potrafi wykorzystać zdobytą wiedzę w ramach pracy w grupie, jak również ocenić korzyści wynikające z zespołowej pracy badawczej.	Potrafi współdziałać z innymi osobami w ramach prac zespołowych i podejmować rolę lidera/liderki w zespole.	01M-2A_U07
Uznaje znaczenie wiedzy teoretycznej jako narzędzia użytecznego do rozwiązywania problemów praktycznych w ramach pracy badawczej poświęconej wytworom kultury audiowizualnej.	Jest gotów/gotowa do uznawania znaczenia wiedzy w rozwiązywaniu problemów poznawczych i praktycznych oraz zasięgania opinii ekspertów w przypadku trudności z samodzielnym rozwiązaniem problemu.	01M-2A_K02

Metody weryfikacji

Prezentacja projektu: 75%

Aktywność w trakcie semestru: 25%

Moduł 3: Analiza/krytyka

Ilość godzin i punktów ECTS

56 godzin, 8 ECTS

Krótki opis merytoryczny

Celem modułu jest prezentacja najważniejszych strategii z zakresu analizy oraz krytyki tekstów i zjawisk współczesnej kultury audiowizualnej oraz mechanizmów kultury cyfrowej. Moduł koncentruje się na zestawieniu praktyk krytyczno-analitycznych z głównymi przejawami funkcjonowania mediów audiowizualnych i mechanizmami kultury cyfrowej. Wskazanie inspiracji naukowych i kulturowych, z jakich czerpie refleksja krytyczna, analityczna oraz interpretacyjna (poświęcona, między innymi, badaniom filmów, gier komputerowych, sposobów funkcjonowania przekazów medialnych czy strategii i praktyk sztuki nowych mediów jak również mediów społecznych) ma za zadanie przygotowanie studentów do konstruowania własnych form wypowiedzi (pisemnych i ustnych) w ramach dyskursu analityczno-krytycznego. Podczas kursów student(ka) rozwija swoje umiejętności rozpoznawania rodzajów oraz sposobów konstruowania wypowiedzi o charakterze krytycznym i analitycznym (także w wymiarze historycznym).

Przykładowe kursy w ramach modułu (do wyboru zawsze dwa): „Alfabetizm filmowy. Strategie upowszechniania umiejętności krytycznofilmowych”, „Analiza produkcyjna prac literackich”, „Strategie transmedialne”, „Sztuki mediów jako praktyki badawcze”

Metoda dydaktyczna

Co najmniej jedna z listy: metoda ćwiczeniowa oparta na wykorzystaniu różnych źródeł wiedzy, studium przypadku, dyskusja okrągłego stołu, pokaz.

Efekty uczenia się

EFEKT UCZENIA SIĘ PRZEDMIOTU	ODNIESIENIE DO EFEKTU KIERUNKOWEGO	KOD EFEKTU KIERUNKOWEGO
Posiada wiedzę na temat podstawowych strategii analizy, analizy krytycznej oraz interpretacji tekstów oraz zjawisk charakterystycznych dla kultury audiowizualnej i kultury cyfrowej.	Zna i rozumie w pogłębionym stopniu wybrane fakty, obiekty i zjawiska oraz dotyczące ich metody i teorie wyjaśniające złożone zależności między nimi, także w procesie historycznym, konstruując zaawansowaną wiedzę ogólną z zakresu nauk o kulturze i religii oraz nauk o sztuce.	01M-2A_W02
Wskazuje i nazywa konteksty problemowe niezbędne do krytycznej analizy zjawisk związanych z funkcjonowaniem i rozwojem mediów audiowizualnych i kultury cyfrowej.	Zna i rozumie główne tendencje rozwojowe oraz konteksty problemowe nauk o kulturze i religii oraz nauk o sztuce na tle fundamentalnych dylematów współczesnej cywilizacji, związanych z rozwojem mediów audiowizualnych i kultury cyfrowej.	01M-2A_W04
Przewiduje oraz rozpoznaje przydatność oraz adekwatność wykorzystania różnych strategii	Potrafi krytycznie oceniać przydatność poznanych propozycji teoretycznych i metodologicznych z	01M-2A_U04

<p>analitycznych i krytycznych do oceny zjawisk zachodzących w ramach kultury cyfrowej i mediów audiowizualnych.</p>	<p>zakresu mediów audiowizualnych i kultury cyfrowej do celów praktycznych oraz w innowacyjny sposób wykonywać zadania przez przystosowanie istniejących lub opracowanie nowych metod i narzędzi.</p>	
<p>Stosuje strategie analizy i krytyki mediów audiowizualnych oraz kultury cyfrowej do opisu, jak i diagnozy problemów czy przemian zachodzących w kulturze.</p>	<p>Potrafi wykorzystywać posiadaną wiedzę w celu formułowania i rozwiązywania złożonych problemów z zakresu nauk o kulturze i religii oraz nauk o sztuce.</p>	01M-2A_U01
<p>W sposób analityczny i krytyczny odbiera i projektuje działania podejmowane w środowisku mediów audiowizualnych i kultury cyfrowej.</p>	<p>Jest gotów/gotowa do krytycznej oceny posiadanej wiedzy i odbieranych treści.</p>	01M-2A_K01

Metody weryfikacji

Aktywność w trakcie semestru (np. udział w dyskusji, warsztatach) 50%

praca pisemna 50%.

Moduł 4: Estetyka/autorzy/gatunki

Ilość godzin i punktów ECTS

56 godzin, 8 punktów ECTS

Krótki opis merytoryczny

W skład modułu wchodzi kursy przedstawiające przeobrażenia współczesnej kultury w perspektywie tradycyjnych kategorii estetycznych z obszaru genealogii i teorii autorskiej oraz w świetle najnowszych przeobrażeń systemów estetycznych pod wpływem rozwoju mediów. Pozwala to na omówienie tych kategorii i krytyczną analizę ich użyteczności w odniesieniu do najnowszych zjawisk sztuki i kultury audiowizualnej oraz nowych form medialnych. Dzięki temu możliwe jest przedyskutowanie niestosowności bądź konieczności przeformułowania niektórych tradycyjnych kategorii estetycznych oraz analiza nowych wyznaczników estetycznych i pojęć stosowanych w badaniach nad współczesną kulturą.

Przykładowe przedmioty w ramach modułu (do wyboru zawsze dwa): „Poetyki filmu noir”, „Kino Europy”, „Estetyka cyberkultury”, „Rodzaje sztuki nowych mediów”

Metoda dydaktyczna

Co najmniej jedna z listy: ćwiczeniowa, wykład informacyjny, wykład konwersatoryjny, studium przypadku

Efekty uczenia się

EFEKT UCZENIA SIĘ PRZEDMITU	ODNIESIENIE DO EFEKTU KIERUNKOWEGO	KOD EFEKTU KIERUNKOWEGO
Zna i rozumie pojęcia i kategorie estetyczne służące opisowi zróżnicowanych form, rodzajów i gatunków współczesnych sztuk mediów i kultury audiowizualnej.	Zna i rozumie w pogłębionym stopniu najważniejsze historyczne fenomeny, fakty, artefakty i obiekty oraz konceptualizacje wyjaśniające złożone zależności między nimi, konstruujące zaawansowaną wiedzę ogólną z zakresu nauk o kulturze religii oraz nauk o sztuce.	01M-2A_W01
Ma podbudowaną teoretycznie wiedzę na temat współczesnej refleksji genealogicznej i jej aplikacji do różnych zjawisk medialnych.	Zna i rozumie uporządkowaną i podbudowaną teoretycznie wiedzę, obejmującą kluczowe zagadnienia z zakresu zaawansowanych refleksji o współczesnych zjawiskach, badanych przez nauki o kulturze i religii oraz nauki o sztuce.	01M-2A_W03
Potrafi zastosować kategorie estetyczne w praktyce analityczno-interpretacyjnej.	Potrafi w innowacyjny sposób wykonywać zadania przez właściwy dobór źródeł i informacji, dokonywanie oceny, krytycznej analizy, syntezy,	01M-2A_U02

	twórczej interpretacji i prezentacji tych informacji, np. podczas prowadzenia debaty, udziału w debacie, w formie eseju lub innych form komunikacji.	
Potrafi projektować proste badania wykorzystujące kategorie estetyczne.	Potrafi formułować i testować hipotezy związane z prostymi problemami badawczymi na tematy związane z mediami audiowizualnymi i kulturą cyfrową oraz komunikować je w interakcjach ze zróżnicowanymi kręgami odbiorców.	01M-2A_U05
Jest gotów do krytycznej oceny wiedzy na temat tradycyjnych kategorii estetycznych oraz najnowszych przeobrażeń systemów estetycznych pod wpływem rozwoju mediów.	Jest gotów/gotowa do myślenia i działania w sposób przedsiębiorczy, kreatywny i twórczy.	01M-2A_K05

Metody weryfikacji

Aktywność w trakcie semestru 75% (np. esej pisemny lub wizualny, prezentacja lub udział w dyskusji), sprawdzian pisemny 25%.

Moduł 5: Kreacja/produkcja

Ilość godzin i punktów ECTS

56 godzin, 8 pkt. ECTS

Krótki opis merytoryczny

Cel zajęć prowadzonych w ramach modułu to zapoznanie studentów z szerokim spektrum praktycznych i teoretycznych ujęć pracy kreatywnej. Na dydaktyczne założenia towarzyszące konstrukcji modułu składają się zarówno zagadnienia teoretyczne (modele produkcyjne, społeczne i ekonomiczne determinanty procesu twórczego, konteksty przemysłowe czy związane z obiegami kulturowymi itd.), jak i możliwość praktycznego wglądu w wybrane obszary działalności kreatywnych (doświadczenie indywidualne, kontakty z twórcami i twórczyniami, aktywna partycypacja kulturowa).

Przykładowe kursy w ramach modułu (do wyboru zawsze dwa): „Scenariusz dla telewizji / Storytelling serialowy”, „Produkcja wydarzeń filmowych”, „Cyfrowy przemysł kreatywny” czy „Praktyki kreatywne w mediach społecznościowych”.

Metoda dydaktyczna

Co najmniej jedna z listy: metody problemowe (np. sytuacyjna, giełda pomysłów), metody ćwiczeniowo-praktyczne (np. ćwiczeniowa, projektu, stolików eksperckich, SWOT), dyskusja, wykład konwersatoryjny, studium przypadku

Efekty uczenia się

EFEKT UCZENIA SIĘ PRZEDMIOTU	ODNIESIENIE DO EFEKTU KIERUNKOWEGO	KOD EFEKTU KIERUNKOWEGO
Zna i rozumie zasady działalności podmiotów sektora produkcji audiowizualnej i technologii cyfrowych.	Zna i rozumie podstawowe zasady tworzenia, rozwoju oraz funkcjonowania różnych form przedsiębiorczości w sferze kultury i sztuki.	01M-2A_W07
Posiada wiedzę dotyczącą przepisów prawa autorskiego w odniesieniu do przedsięwzięć z zakresu produkcji audiowizualnej i technologii cyfrowych.	Zna i rozumie zasady ochrony własności intelektualnej i prawa autorskiego, w szczególności w odniesieniu do mediów audiowizualnych i kultury cyfrowej.	01M-2A_W06
Potrafi świadomie stosować innowacyjne narzędzia i techniki komunikacyjne oraz informacyjne w pracy zespołowej.	Potrafi w innowacyjny sposób wykonywać zadania z zakresu badania i upowszechniania kultury mediów audiowizualnych i kultury cyfrowej poprzez dobór oraz stosowanie właściwych metod i narzędzi, w tym zaawansowanych technologii informacyjnych oraz komunikacyjnych.	01M-2A_U03

Posiada umiejętności wymagane w zarządzaniu zespołami twórczymi, realizującymi projekty audiowizualne.	Potrafi współdziałać z innymi osobami w ramach prac zespołowych i podejmować rolę koordynatora/koordynatorki w zespole.	01M-2A_U07
Przejawia gotowość i docenia znaczenie realizacji projektów z zakresu produkcji audiowizualnej i technologii cyfrowych.	Jest gotów/gotowa do myślenia i działania w sposób przedsiębiorczy, kreatywny i twórczy.	01M-2A_K04

Metody weryfikacji

Aktywność w trakcie semestru (np. udział w dyskusji, prezentacja): 50%,

na zakończenie semestru zadanie praktyczne: 50%.

Moduł 6: Narracje audiowizualne

Ilość godzin i punktów ECTS

56 godzin, 8 pkt. ECTS

Krótki opis merytoryczny

Zajęcia w tym module poświęcone są zagadnieniom związanym ze specyfiką narracji w mediach audiowizualnych ze szczególnym uwzględnieniem zjawisk współczesnych (takich jak na przykład: złożoność narracyjna w telewizji, opowiadania transmedialne czy narracje interaktywne). W ramach problematyki zajęć uwzględnione zostają również różne konteksty istotne z punktu widzenia refleksji narratologicznej nad omawianymi zjawiskami, co pozwoli pogłębić wiedzę z zakresu teorii narracji. W konsekwencji przedmioty zawarte w module służą powiązaniu refleksji teoretycznej i analitycznej w szczegółowych badaniach.

Przykładowe przedmioty w ramach modułu (do wyboru zawsze dwa): „Telewizja wobec narracji filmowych”, „Narracja w dobie konwergencji”, „Narracje interaktywne” czy „Narracja przez otoczenie”.

Metoda dydaktyczna

Co najmniej jedna z listy: wykład konwersatoryjny, studium przypadku, dyskusja, metoda ćwiczeniowa, SWOT, metoda klasyczna problemowa

Efekty uczenia się

EFEKT UCZENIA SIĘ PRZEDMIOTU	ODNIESIENIE DO EFEKTU KIERUNKOWEGO	KOD EFEKTU KIERUNKOWEGO
Posiada wiedzę na temat zmieniających się praktyk narracyjnych w kulturze, rozumie ich specyfikę, a także złożoność relacji zachodzących pomiędzy zróżnicowanymi tekstami kultury czy porządkami medialnymi, z uwzględnieniem ich charakterystyki.	Zna i rozumie w pogłębionym stopniu wybrane fakty, obiekty i zjawiska oraz dotyczące ich metody i teorie wyjaśniające złożone zależności między nimi, konstruuje zaawansowaną wiedzę ogólną z zakresu nauk o kulturze i religii oraz nauk o sztuce.	01M-2A_W02
Posiada wiedzę w zakresie rozwoju narracji w mediach audiowizualnych i kulturze cyfrowej oraz na temat relacji pomiędzy tymi mediami, ze świadomością kontekstów warunkujących specyfikę tejże narracji (w tym tendencji związanych z formami partycypacji kulturowej).	Zna i rozumie główne tendencje rozwojowe oraz konteksty problemowe nauk o kulturze i religii oraz nauk o sztuce na tle fundamentalnych dylematów współczesnej cywilizacji, związanych z rozwojem mediów audiowizualnych i kultury cyfrowej.	01M-2A_W04
Krytycznie analizuje teksty kultury o charakterze audiowizualnym oraz refleksyjnie problematyzuje powiązane z nimi zjawiska, ze szczególnym uwzględnieniem kontekstu narratologicznego.	Potrafi wykorzystywać posiadaną wiedzę w celu formułowania i rozwiązywania złożonych problemów z zakresu nauk o kulturze i religii oraz nauk o sztuce.	01M-2A_U01

<p>Formułuje wywód naukowy w postaci uporządkowanych, uargumentowanych wypowiedzi o charakterze krytyczno-analitycznym na tematy związane z narracją w mediach audiowizualnych.</p>	<p>Potrafi formułować i testować hipotezy związane z prostymi problemami badawczymi na tematy związane z mediami audiowizualnymi i kulturą cyfrową oraz komunikować je w interakcjach ze zróżnicowanymi kręgami odbiorców.</p>	<p>01M-2A_U05</p>
<p>Przejawia gotowość do wykorzystywania przyswojonej wiedzy w celach badawczych i nie tylko, krytycznie podchodząc do znanych narzędzi teoretycznych i uwzględniając ekspertyzę zróżnicowanych autorytetów w zakresie narratologii, filmoznawstwa, groznawstwa, medioznawstwa oraz innych dziedzin związanych z podejmowaną problematyką.</p>	<p>Jest gotów/gotowa do uznawania znaczenia wiedzy w rozwiązywaniu problemów poznawczych i praktycznych oraz zasięgania opinii ekspertów w przypadku trudności z samodzielnym rozwiązaniem problemu.</p>	<p>01M-2A_K02</p>

Metody weryfikacji

Aktywność w trakcie semestru (np. udział w dyskusji, prezentacja) 50%,

praca na koniec semestru w postaci pracy pisemnej (eseju naukowego) 50%.

Moduł 7: Historia/Archiwum

Ilość godzin i punktów ECTS

56 godzin, 8 ECTS

Krótki opis merytoryczny

Celem zajęć prowadzonych w ramach modułu jest prezentacja strategii badawczych z zakresu historii mediów audiowizualnych (w tym historii filmu, telewizji, gier komputerowych, sztuki nowych mediów), historii wizualnej i badań archiwów (tradycyjnych i cyfrowych). Tematyka oferowanych zajęć obejmuje zagadnienia z zakresu historii wizualnej jako dyscypliny operującej w interdyscyplinarnym polu badań szeroko rozumianej kultury wizualnej.

W odniesieniu do badań archiwów kursy koncentrują się na analizie różnych typów instytucji kolekcjonujących i udostępniających materiały audiowizualne. Podczas kursów student poznaje ekonomiczne, prawne i społeczne uwarunkowania działalności związanej z funkcjonowaniem archiwów cyfrowych i instytucji kultury zajmujących się archiwistyką. W ramach modułu przedmiotem analiz będą również strategie wykorzystania w praktykach badawczych humanistyki cyfrowych repozytoriów gromadzących zróżnicowane dane o praktykach kulturowych.

W obrębie kursów należących do modułu student rozwija swoją umiejętność aplikacji metodologii do rozważań teoretycznych i badań empirycznych (projektowanie badań, przeprowadzenie wywiadu i kwerendy), zarówno w formule udziału w dyskusji, prezentacji, jak i innych formach projektowych. Kursy służą przede wszystkim inicjowaniu samodzielnych badań studentów.

Przykładowe kursy w ramach modułu (do wyboru zawsze dwa): „Archiwa w badaniach filmowych PRL-u”, „Odśłony filmu historycznego”, „Historia sztuki nowych mediów”, „Archiwa cyfrowe”

Metoda dydaktyczna

Co najmniej jedna z listy: metoda projektu, studium przypadków, dyskusja, metoda ćwiczeniowa, klasyczna metoda problemowa.

Efekty uczenia się

EFEKT UCZENIA SIĘ PRZEDMIOTU	ODNIESIENIE DO EFEKTU KIERUNKOWEGO	KOD EFEKTU KIERUNKOWEGO
Zna i rozumie główne strategie badania historii mediów audiowizualnych, historii wizualnej i badań archiwów (tradycyjnych i cyfrowych).	Zna i rozumie najważniejsze historyczne fenomeny, fakty, artefakty i obiekty oraz konceptualizacje wyjaśniające złożone zależności między nimi, konstruuje zaawansowaną wiedzę ogólną z zakresu nauk o kulturze i religii oraz nauk o sztuce.	01M-2A_W01
Posiada wiedzę na temat ekonomicznych, prawnych i społecznych uwarunkowań działalności archiwów, repozytoriów danych cyfrowych oraz instytucji kultury zajmujących	Zna i rozumie ekonomiczne, prawne, etyczne i społeczne uwarunkowania różnych rodzajów działalności zawodowej związanej z funkcjonowaniem podmiotów sektora produkcji audiowizualnej i technologii cyfrowych (w tym podmiotów	01M-2A_W05

się archiwistyką.	prywatnych, instytucji kultury oraz organizacji pożytku publicznego).	
Potrafi w procedurach badania historii mediów audiowizualnych czy historii wizualnej odnaleźć oraz odpowiednio dobrać adekwatne źródła i niezbędne dane.	Potrafi w innowacyjny sposób wykonywać zadania przez właściwy dobór źródeł i informacji, dokonywanie oceny, krytycznej analizy, syntezy, twórczej interpretacji i prezentacji tych informacji, np. podczas prowadzenia debaty, udziału w debacie, w formie eseju lub innych form komunikacji.	01M-2A_U02
Formułuje hipotezy związane z prostymi problemami badawczymi dotyczącymi dynamiki rozwoju kultury wizualnej.	Potrafi formułować i testować hipotezy związane z prostymi problemami badawczymi na tematy związane z mediami audiowizualnymi i kulturą cyfrową oraz komunikować je w interakcjach ze zróżnicowanymi kręgami odbiorców.	01M-2A_U05
Poddaje krytycznej ocenie przydatność stosowanych strategii badawczych do badań historii mediów oraz kultury wizualnej.	Jest gotów/gotowa do krytycznej oceny posiadanej wiedzy i odbieranych treści.	01M-2A_K01

Metody weryfikacji

Aktywność w trakcie semestru (udział w dyskusji, prowadzenie debaty) 40%,

praca na koniec semestru w postaci zadania praktycznego 60%.

Moduł 8: Polityki mediów

Ilość godzin i pkt ECTS

56 godzin, 8 ECTS

Krótki opis merytoryczny

Zajęcia realizowane w ramach modułu koncentrują się na politycznych aspektach funkcjonowania mediów audiowizualnych. Zakresem merytorycznym moduł obejmuje relacje pomiędzy centralnie definiowanymi i wdrażanymi normami a praktykami związanymi z ich uspołecznieniem, w tym z taktykami oddolnego oporu. W ramach modułu podejmowane będą głównie zagadnienia związane z różnorodnością systemów medialnych oraz ich związkami z systemami politycznymi i realiami kulturowymi (społecznymi, ekonomicznymi, technologicznymi, prawnymi), jak również zagadnienia dotyczące demokratyzacji mediów, oddolnych form ich wykorzystywania i szeroko ujmowanego wpływu technologii na kształtowanie rzeczywistości politycznej oraz społecznej. W ramach modułu „Polityki mediów” studenci i studentki poznają i krytycznie przeanalizują kluczowe teorie powstawania globalnych i lokalnych norm oraz konceptualizacje – wraz ze studiami przypadków – kulturowych praktyk ich negocjowania.

Przykładowe kursy w ramach modułu (do wyboru zawsze dwa): „Polityki publiczne wobec filmu i telewizji”, „Media audiowizualne i socjalistyczny konsumpcjonizm w PRL”, „Aktywizm medialny”, „Polityki nowych mediów”

Metoda dydaktyczna

Co najmniej jedna z listy: metoda projektu, studium przypadków, dyskusja, metoda ćwiczeniowa, klasyczna metoda problemowa

Efekty uczenia się

EFEKT UCZENIA SIĘ PRZEDMIOTU	ODNIESIENIE DO EFEKTU KIERUNKOWEGO	KOD EFEKTU KIERUNKOWEGO
Posiada wiedzę na temat historycznego rozwoju i współczesności relacji pomiędzy centralnie definiowanymi i wdrażanymi normami funkcjonowania mediów a praktykami związanymi z ich uspołecznieniem, w tym z taktykami oddolnego oporu.	Zna i rozumie główne tendencje rozwojowe oraz konteksty problemowe nauk o kulturze i religii oraz nauk o sztuce na tle fundamentalnych dylematów współczesnej cywilizacji, związanych z rozwojem mediów audiowizualnych i kultury cyfrowej.	01M-2A_W04
Zna i rozumie różnorodność i specyfikę systemów medialnych, ich związki z systemami politycznymi oraz realiami kulturowymi (społecznymi, ekonomicznymi, technologicznymi, prawnymi), jak również wpływ powyższych aspektów na lokalne, wspólnotowe oraz indywidualne konteksty użycia.	Zna i rozumie ekonomiczne, prawne, etyczne i społeczne uwarunkowania różnych rodzajów działalności zawodowej związanej z funkcjonowaniem podmiotów sektora produkcji audiowizualnej i technologii cyfrowych (w tym podmiotów prywatnych, instytucji kultury oraz organizacji pożytku publicznego).	01M-2A_W05

Potrafi świadomie stosować technologie medialne, biorąc pod uwagę polityczne konteksty ich powstawania i funkcjonowania.	Potrafi w innowacyjny sposób wykonywać zadania z zakresu badania i upowszechniania kultury mediów audiowizualnych i kultury cyfrowej poprzez dobór oraz stosowanie właściwych metod i narzędzi, w tym zaawansowanych technologii informacyjnych oraz komunikacyjnych.	01M-2A_U03
Potrafi krytycznie analizować przekazy medialne ze względu na ich technologiczną specyfikę oraz wpływ na artikulację problemów politycznych i formę/kształt debaty publicznej.	Potrafi wykorzystywać posiadaną wiedzę w celu formułowania i rozwiązywania złożonych problemów z zakresu nauk o kulturze i religii oraz nauk o sztuce.	01M-2A_U01
Jest gotów/gotowa krytycznie podchodzić do praktyk życia codziennego związanych z produkcją, dystrybucją i odbiorem treści medialnych oraz do podejmowania działań na rzecz zwiększania społecznej świadomości z tym związanej.	Jest gotów/gotowa do inicjowania i organizowania działań na rzecz dobra publicznego oraz wypełniania zobowiązań społecznych.	01M-2A_K03

Metody weryfikacji

Prezentacja projektu: 50%,

praca w trakcie semestru: 50%.

Moduł 9: Dystrybucja/obiegi medialne

Ilość godzin i punktów ECTS

56 godzin, 8 ECTS

Krótki opis merytoryczny

Przedmioty realizowane w ramach modułu dotyczą zagadnień związanych z dystrybucją komunikatów medialnych oraz wynikających z nich przeobrażeń społeczno-kulturowych. Przedmiotem zainteresowania stanie się polityka gromadzenia oraz udostępniania treści medialnych instytucji związanych z dystrybucją (np. kino, telewizja, platformy streamingowe, serwisy internetowe) oraz podejmowane przez nie strategie promocyjne. Podjęty zostaje również namysł nad sposobami odbioru treści przez różnorodne grupy użytkowników, wpływające na przekształcenia kultury medialnej zarówno w zakresie produkcji, jak i konsumpcji.

Przykładowe kursy w ramach modułu (do wyboru zawsze dwa): „Film poza kinem”, „Badania i rozwój widowni”, „Uczestnictwo w kulturze gier komputerowych”, „Teorie i praktyki partycypacji”

Metody dydaktyczne

Co najmniej jedna z listy: dyskusja „okrągłego stołu”, studium przypadku.

Efekty uczenia się

EFEKT UCZENIA SIĘ PRZEDMIOTU	ODNIESIENIE DO EFEKTU KIERUNKOWEGO	KOD EFEKTU KIERUNKOWEGO
Student/ka rozumie zasady dystrybucji komunikatów audiowizualnych.	Zna i rozumie zasady ochrony własności intelektualnej i prawa autorskiego, w szczególności w odniesieniu do mediów audiowizualnych i kultury cyfrowej.	01M-2A_W06
Student/ka zna zasady funkcjonowania i udostępniania treści przez różne serwisy, platformy i instytucje związane z dystrybucją.	Zna i rozumie podstawowe zasady tworzenia, rozwoju oraz funkcjonowania różnych form przedsiębiorczości w sferze kultury i sztuki.	01M-2A_W07
Student/ka dokonuje oceny oraz krytycznej analizy zjawisk zachodzących w przemyśle mediów audiowizualnych.	Potrafi w innowacyjny sposób wykonywać zadania przez właściwy dobór źródeł i informacji, dokonywanie oceny, krytycznej analizy, syntezy, twórczej interpretacji i prezentacji tych informacji, np. podczas prowadzenia debaty, udziału w debacie, w formie eseju lub innych form komunikacji.	01M-2A_U02
Student/ka potrafi współdziałać z innymi osobami, przygotowując projekt w ramach pracy zespołowej.	Potrafi współdziałać z innymi osobami w ramach prac zespołowych i podejmować rolę koordynatora/koordynatorki w zespole.	01M-2A_U07
Student/ka jest gotów/gotowa do krytycznej oceny posiadanej wiedzy i odbieranych treści w zakresie dystrybucji mediów audiowizualnych.	Jest gotów/gotowa do krytycznej oceny posiadanej wiedzy i odbieranych treści.	01M-2A_K01

Metody weryfikacji

Aktywność w trakcie semestru: 50%,

prezentacja projektu o charakterze bazy danych: 50%.

Seminarium magisterskie

Ilość godzin i punktów ECTS

85 godzin, 23 ECTS

Krótki opis merytoryczny

Efektom seminarium ma być przygotowanie pracy magisterskiej. Seminarium ma pomóc studentom opanować warsztat naukowy ze szczególnym uwzględnieniem umiejętności poprawnej edycji tekstów naukowych oraz posługiwania się narzędziami analityczno-interpretacyjnymi. Zajęcia poświęcone są rozwijaniu umiejętności prowadzenia samodzielnych badań nad mediami audiowizualnymi i kultura cyfrową: ustaleniu tematu i schematu planu pracy magisterskiej, ustaleniu korpusu tekstów źródłowych, przygotowaniu i dyskutowaniu kolejnych fragmentów pracy, rozwiązywaniu pojawiających się problemów, poznawaniu metod badawczych adekwatnych do prowadzonych badań.

Metoda dydaktyczna

Metoda seminaryjna

Efekty uczenia się

EFEKT UCZENIA SIĘ PRZEDMIOTU	ODNIESIENIE DO EFEKTU KIERUNKOWEGO	KOD EFEKTU KIERUNKOWEGO
Zna i rozumie terminologię nauk o kulturze i religii na poziomie rozszerzonym, ze szczególnym uwzględnieniem zagadnień z zakresu mediów audiowizualnych i kultury cyfrowej.	Zna i rozumie uporządkowaną i podbudowaną teoretycznie wiedzę, obejmującą kluczowe zagadnienia z zakresu zaawansowanych refleksji o współczesnych zjawiskach, badanych przez nauki o kulturze i religii oraz nauki o sztuce.	01M-2A_W03
Zna i rozumie zasady prawa autorskiego i ochrony własności intelektualnej.	Zna i rozumie zasady ochrony własności intelektualnej i prawa autorskiego, w szczególności w odniesieniu do mediów audiowizualnych i kultury cyfrowej.	01M-2A_W06
Potrafi wykorzystywać posiadaną wiedzę szczegółową w celu formułowania i rozwiązywania złożonych problemów z zakresu badań nad mediami audiowizualnymi i kulturą cyfrową.	Potrafi wykorzystywać posiadaną wiedzę w celu formułowania i rozwiązywania złożonych problemów z zakresu nauk o kulturze i religii oraz nauk o sztuce.	01M-2A_U01
Potrafi wykonywać zadania konieczne do przygotowania pracy magisterskiej poprzez właściwy dobór źródeł i informacji, dokonywanie oceny, krytycznej analizy, syntezy, twórczej interpretacji i prezentacji tych informacji.	Potrafi formułować i testować hipotezy związane z prostymi problemami badawczymi na tematy związane z mediami audiowizualnymi i kulturą cyfrową oraz komunikować je w interakcjach ze zróżnicowanymi kręgami odbiorców.	01M-2A_U05

Docenia znaczenie wiedzy na temat mediów audiowizualnych i kultury cyfrowej w rozwiązywaniu problemów poznawczych oraz dąży do rozwijania swoich zainteresowań naukowych w oparciu o wiedzę ekspercką.	Jest gotów/gotowa do uznawania znaczenia wiedzy w rozwiązywaniu problemów poznawczych i praktycznych oraz zasięgania opinii ekspertów w przypadku trudności z samodzielnym rozwiązaniem problemu.	01M-2A_K02
Jest gotów/gotowa inicjować i realizować projekty badawcze, dotyczące mediów audiowizualnych i kultury cyfrowej, których szczegółowa problematyka i aspekty metodologiczne uwzględniają perspektywę dobra publicznego i zobowiązań społecznych.	Jest gotów/gotowa do inicjowania i organizowania działań na rzecz dobra publicznego oraz wypełniania zobowiązań społecznych	01M-2A_K03

Metody weryfikacji

Aktywność w trakcie każdego semestru (prezentacje indywidualne oraz konspekt pracy – 80% oceny pracy semestralnej, aktywny udział w debatach krytycznych 20% oceny pracy semestralnej) oraz praca pisemna na koniec trzech semestrów w postaci pracy magisterskiej.

Załącznik 3. Przedmioty i efekty

	01M- 2A_ W01	01M- 2A_ W02	01M- 2A_ W03	01M- 2A_ W04	01M- 2A_ W05	01M- 2A_ W06	01M- 2A_ W07	01M- 2A_ U01	01M- 2A_ U02	01M- 2A_ U03	01M- 2A_ U04	01M- 2A_ U05	01M- 2A_ U06	01M- 2A_ U07	01M - 2A_K 01	01M - 2A_K 02	01M - 2A_K 03	01M - 2A_K 04	01M - 2A_K 05
Wykład 1: Współczesne strategie badań humanistycznych		x	x					x				x			x				
Wykład 2: Humanistyka cyfrowa			x	x						x	x								x
Repetitorium językowe													x						
Seminarium magisterskie			x			x		x				x				x	x		
MODUŁ 1: STRATEGIE BADAŃ MEDIÓW		x	x								x	x				x			
MODUŁ 2: TECHNOLOGIE DOŚWIADCZENIA/TEORIE MEDIÓW				x	x						x			x		x			
MODUŁ 3: ANALIZA/KRYTYKA		x		x				x			x				x				
MODUŁ 4: ESTETYKI/AUTORZY/GATUNKI	x		x						x			x							x
MODUŁ 5: KREACJA/PRODUKCJA						x	x			x				x				x	
MODUŁ 6: NARRACJE AUDIOWIZUALNE		x		x				x				x				x			
MODUŁ 7: HISTORIA/ARCHIWUM	x				x				x			x			x				
MODUŁ 8: POLITYKI MEDIÓW				x	x			x		x							x		
MODUŁ 9: DYSTRYBUCJA I OBIEGI MEDIALNE						x	x		x					x	x				

Załącznik 4. Metody weryfikacji i efekty

	WIEDZA							UMIEJĘTNOŚCI							KOMPETENCJE				
	01M-2A_WO 1	01M-2A_WO 2	01M-2A_WO 3	01M-2A_WO 4	01M-2A_WO 5	01M-2A_WO 6	01M-2A_WO 7	01M-2A_UO 1	01M-2A_UO 2	01M-2A_UO 3	01M-2A_UO 4	01M-2A_UO 5	01M-2A_UO 6	01M-2A_UO 7	01M-2A_KO 1	01M-2A_KO 2	01M-2A_KO 3	01M-2A_KO 4	01M-2A_KO 5
Aktywność w trakcie semestru	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x		x	x	x	x	x	
Egzamin pisemny		x	x	x				x		x	x	x		x				x	
Egzamin ustny												x							
Konspekt			x			x		x			x				x				
Praca pisemna		x		x				x		x	x			x	x				
Prezentacja			x			x		x			x				x				
Projekt		x	x	x	x	x	x	x	x	x	x		x	x	x	x			
Sprawdzian pisemny	x		x						x			x						x	
Zadanie praktyczne	x				x	x	x		x	x		x		x			x		