

Popkultura w nowych mediach - opis przedmiotu

Informacje ogólne	
Nazwa przedmiotu	Popkultura w nowych mediach
Kod przedmiotu	09.3--LPKSGP-PKNN-S22
Wydział	Wydział Humanistyczny
Kierunek	Literatura popularna i kreacje światów gier
Profil	ogólnoakademicki
Rodzaj studiów	pierwszego stopnia z tyt. licencjata
Semestr rozpoczęcia	semestr zimowy 2022/2023

Informacje o przedmiocie	
Semestr	2
Liczba punktów ECTS do zdobycia	2
Typ przedmiotu	obowiązkowy
Język nauczania	polski
Sylabus opracował	mgr Waldemar Gruszczyński

Formy zajęć					
Forma zajęć	Liczba godzin w semestrze (stacjonarne)	Liczba godzin w tygodniu (stacjonarne)	Liczba godzin w semestrze (niestacjonarne)	Liczba godzin w tygodniu (niestacjonarne)	Forma zaliczenia
Ćwiczenia	30	2	-	-	Zaliczenie na ocenę

Cel przedmiotu

Poznanie najważniejszych pojęć dotyczących popkultury, związanych z nią trendów oraz kanałów informacyjnych, którymi przenika się świat literatury, filmu, komiksu, sztuki oraz muzyki.

Znajomość najważniejszych elementów wchodzących w skład szeroko rozumianych nowoczesnych mediów. Poznanie rządzących nimi mechanizmów kulturowych oraz cywilizacyjnych. Rozpoznanie wynikających z nich zagrożeń, ale także szans, jakie oferują dla współczesnego odbiorcy.

Zrozumienie wzajemnych relacji zachodzących pomiędzy światem nowych technologii a popkulturą. Poznanie narzędzi oraz metod, którymi symbolika kultury masowej objawia się w mass mediach, zarówno w celu rozrywkowym, marketingowym lub też propagandowym.

Poznanie zjawisk pobocznych, które towarzyszą współczesnym mass mediom oraz popkulturze, np. konsumpcjonizm, kontrkultura lub cyfryzacja rzeczywistości.

Wymagania wstępne

Studenci powinni posiadać podstawową wiedzę na temat technologii oraz technik przekazu powszechnie stosowanych od początku lat 90. XX wieku oraz popularnych nurtów w literaturze, filmie, komiksie oraz grach komputerowych.

Zakres tematyczny

- Definicja popkultury (kultury masowej) w XXI wieku. Opis zjawiska.
- Nowoczesne media we współczesnym świecie.
- Techniki komunikacyjne w nowoczesnych mediach.
- Nowe media, jako platforma przenoszenia treści kultury masowej.
- Kształtowanie popkultury przez odbiorców. Narzędzia i zasięg oddziaływania.
- Krytyka popkultury. Kontrkultura.
- Monetyzacja kultury. Nowoczesne formy marketingu.
- Manipulacja w sieci. Symbolika w służbie propagandy.
- Digitalizacja świata. Kierunki rozwoju nowych mediów.
- Przyszłość popkultury. Konsumpcjonizm zamiast pracy?

Metody kształcenia

Metody nauczania teoretycznego (elementy wykładu problemowego, objaśnienia, opisy – w przypadku wykładów) i praktycznego (dyskusja, analiza zagadnienia, prezentacja – na ćwiczeniach)

Efekty uczenia się i metody weryfikacji osiągnięcia efektów uczenia się

Opis efektu	Symbol efekty	Metody weryfikacji	Forma zajęć
Student wie, jakie szanse i możliwości oferują najnowsze technologie w celu maksymalizacji oddziaływania na społeczeństwo. Nie są mu również związane z tym zagrożenia, które dotyczą współczesnego człowieka, odbiorcę masowych treści.	KKG1_W01	- aktywność w trakcie zajęć - obserwacja i ocena aktywności na zajęciach	Ćwiczenia

Opis efektu	Symbole efektów	Metody weryfikacji	Forma zajęć
Student rozumie pojęcie popkultury, zna najważniejsze trendy w tym zakresie, m.in. w świecie literatury, komiksu, kina i gier wideo.	• KKG1_K08	• aktywność w trakcie zajęć • obserwacja i ocena aktywności na zajęciach	• Ćwiczenia
Student potrafi omówić zjawisko przenikania popkultury do świata nowych mediów, zna również definicje zjawisk pobocznych, takich jak konsumpcjonizm, komercjalizm, czy też propaganda.	• KKG1_U16	• aktywność w trakcie zajęć • obserwacja i ocena aktywności na zajęciach	• Ćwiczenia
Student zna i potrafi określić, czym są nowoczesne media, zna ich podstawę technologiczną oraz kanały komunikacyjne, jakimi angażowany jest odbiorca.	• KKG1_U12	• aktywność w trakcie zajęć • obserwacja i ocena aktywności na zajęciach	• Ćwiczenia

Warunki zaliczenia

Systematyczny i aktywny udział w zajęciach, zapoznavanie się ze wskazanymi lekturami, przygotowywanie zadanych form pisemnych, wykład zakończony egzaminem, ćwiczenia zakończone kolokwium lub pracą semestralną.

Literatura podstawowa

1. Tomasz Gackowski, *Nowe media. Wyzwania i ograniczenia*, Warszawa 2014
2. Bogusławska Joanna, *Popkultura. Pop czy kultura?*, Gdynia 2011
3. John Fiske, *Zrozumieć kulturę popularną*, Kraków 2010
4. Bartłomiej Dobroczyński, *III Rzesza Popkultury i inne stany*, Kraków 2014
5. Adamski A., *Media w analogowym i cyfrowym świecie. Wpływ cyfrowej rewolucji na rekonfigurację komunikacji społecznej*, Warszawa 2012
6. Magdalena Szpunar, *Czym są nowe media – próba konceptualizacji*, Warszawa 2008
7. Karolina Sitkiewicz, *Stan Pragnienia. Oblicza Mac(k)donaldyzacji*, Warszawa 2009
8. Tomasz Goban-Klas, *Media i komunikowanie masowe*, Warszawa 2020
9. Lev Manovich, *Język nowych mediów*, Warszawa 2011
10. Denis McQuail, *Teoria komunikowania masowego*, Warszawa 2007
11. Tomasz Maślanka, *Kontrkultura. Źródła i konsekwencje radykalizmu społeczno-kulturowego w perspektywie socjologii kultury*, Kraków 2017
12. (red.) Marek Jeziński, Barbara Brodzińska, Łukasz Wojtkowski, *Nowe media. Między tradycjonalizmem a kulturą popularną*, Toruń 2010

Literatura uzupełniająca

1. Józef Skrzypczak, *Popularna encyklopedia mass mediów*, Poznań 1999
2. Szlendak (red.), Pietrowicz (red.), *Rozkoszna zaraza. O rządach mody i kulturze konsumpcji*, Wrocław 2007
3. Grzegorz Kasjaniuk, *Zło w popkulturze*, Warszawa 2020
4. Michael Miller, *Internet rzeczy. Jak inteligentne telewizory, samochody, domy i miasta zmieniają świat*, Warszawa 2016
5. Brittany Kaiser, *Dyktatura danych*, Warszawa 2020
6. Jakub Nowak, *Polityki sieciowej popkultury*, Lublin 2017
7. Marta Wójcicka, *Mem internetowy, jako multimodalny gatunek pamięci zbiorowej*, Lublin 2019

Uwagi

Zmodyfikowane przez dr Krystian Saja (ostatnia modyfikacja: 11-05-2022 18:34)

Wygenerowano automatycznie z systemu SylabUZ